

FIDE Wertungs-Bestimmungen

Genehmigt von der Generalversammlung 1982, geändert von den Generalversammlungen 1984 bis 2008

0.0 Einleitung

Die Unterlagen zur Messung von Schachleistungen müssen umfassend und ausführlich sein. Eine Partie wird durch die FIDE gewertet, wenn sie in einem bei der FIDE angemeldeten Turnier gespielt wird und allen nachfolgenden Bedingungen entspricht.

- 0.1 Die nachstehenden Regeln können nur von der Generalversammlung auf Vorschlag der Qualifikations-Kommission geändert werden.
Jede derartige Änderung tritt am 1. Juli des Jahres welches auf die Entscheidung der Generalversammlung folgt in Kraft. Für Turniere sind diese Änderungen anzuwenden, wenn sie an oder nach diesem Tag beginnen.
- 0.2 Grundsätzlich sollten alle wichtigen Bewerbe gewertet werden. Alle hochrangigen Turniere können durch FIDE gewertet werden, auch wenn kein Wertungsbericht von der Föderation eingesandt wurde, in deren Bereich der Bewerb durchgeführt wurde.
- 0.3 Alle im Handbuch angeführten offiziellen FIDE Bewerbe werden immer gewertet. Der Organisator ist für die Übermittlung der Ergebnisse und für die Bezahlung der Gebühren verantwortlich.
- 0.4 Damit Turniere gewertet werden können müssen sie im voraus durch die Föderation, welche für die Übermittlung der Daten und die Bezahlung der Gebühren zuständig ist, angemeldet werden. Ein Turnier muß einen Monat vor dem Start angemeldet werden. Der Vorsitzende der Qualifikations-Kommission kann die Anmeldung eines Turniers ablehnen. Ebenso kann er der Wertung eines Turniers zustimmen, wenn es später als einen Monat vor dem Start angemeldet wurde.
- 0.5 Das Recht ein bestimmtes Turnier nicht zu werten bleibt vorbehalten. Der Haupt-Organisator des Turniers hat das Recht dagegen bei der Qualifikations-Kommission zu protestieren. Ein solcher Protest muß innerhalb von sieben Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung eingebracht werden.
- 0.6 Die Mindestwertung, von der im folgenden Text gesprochen wird, die die niedrigste Wertung, welche veröffentlicht wird; nach dem 1.7.2009 ist dies 1200.

1.0 Bedenkzeit

- 1.1 Damit eine Partie gewertet werden kann, muß jedem Spieler mindestens eine der folgenden Mindestzeiten zur Verfügung stehen um alle seine Züge zu beenden, dabei wird angenommen daß die Partie 60 Züge dauert:
wenn zumindest einer der Spieler im Turnier eine Wertung von 2200 oder höher hat, dann muß jeder Spieler mindestens 120 Minuten zur Verfügung haben;
wenn zumindest einer der Spieler im Turnier eine Wertung von 1600 oder höher hat, dann muß jeder Spieler mindestens 90 Minuten zur Verfügung haben;
wenn alle Spieler im Turnier eine Wertung von weniger als 1600 haben, dann muß jeder Spieler mindestens 60 Minuten zur Verfügung haben.
- 1.2 Partien, welche mit einer Bedenkzeit gespielt werden, bei der alle Züge in einer kürzeren Zeit als oben angeführt gespielt werden müssen, werden nicht berücksichtigt.

- 1.3 Wenn eine bestimmte Anzahl von Zügen für die erste Zeitkontrolle festgesetzt ist, dann sollten es 40 Züge sein. Diese Einheitlichkeit ist für die Spieler von Vorteil.

2.0 Regeln, welche einzuhalten sind

- 2.1 Die Partien müssen nach den FIDE Schachregeln gespielt werden. Die Föderationen dürfen geringfügige Abweichungen von den Schachregeln erlauben, wenn diese von der Technischen Kommission genehmigt wurden.

3.0 Anzahl der Runden pro Tag

- 3.1 Nicht mehr als drei Runden pro Tag und eine Gesamtspielzeit von nicht mehr als 12 Stunden.

4.0 Dauer eines Turniers

- 4.1 Bei Turnieren ein Zeitraum von nicht mehr als 90 Tagen, ausgenommen:
- 4.1.1 Ligen können gewertet werden auch wenn sie länger als 90 Tage dauern.
 - 4.1.2 Der Vorsitzende der Qualifikations-Kommission kann die Wertung von Turnieren, welche länger als 90 Tage dauern, erlauben.
 - 4.1.3 Die anzuwendenden Wertungen sind die Wertungen am Tag an dem das Turnier beginnt; oder falls die Partien jede Periode eingesandt werden (Runde um Runde), kann die jeweilige Wertung am Tag der Partie verwendet werden. Diese Entscheidung muß vor Beginn der ersten Runde getroffen werden. Siehe B.01.1.1.6 bezüglich dieser Regelung.

5.0 Ungespielte Partien

- 5.1 Falls solche wegen Bestrafung oder aus anderen Gründen vorkommen, werden sie nicht gewertet. Jede Partie, bei der beide Spieler mindestens ein Zug gemacht haben, wird gewertet.

6.0 Zusammensetzung eines Turniers

- 6.1 Wenn ein Spieler ohne Wertung 0 Punkte erreicht werden seine Ergebnisse und die seiner Gegner gegen ihn nicht berücksichtigt. Wenn aber der Spieler ohne Wertung schon vorher eine Turnierleistung über der Mindestwertung erzielt hatte, dann wird dieses Ergebnis in seine Gesamt-Auswertung eingerechnet.
- 6.2 Die Ergebnisse aus Turnieren, welche Vorrunden und Finale oder Play-offs beinhalten, werden zusammengezählt.
- 6.3 In einem Rundenturnier muß mindestens ein Drittel der Spieler eine Wertung haben.
- 6.3.1 Wenn das Turnier weniger als 10 Spieler hat, müssen mindestens 4 eine Wertung haben.
 - 6.3.2 An einem doppelrunden Turnier mit Spielern ohne Wertung müssen mindestens 6 Spieler teilnehmen, 4 von ihnen müssen eine Wertung haben.

- 6.3.3 Nationale Meisterschaften, als Rundenturnier gespielt, werden gewertet, falls mindestens 3 männliche Teilnehmer (oder 2 Frauen in Turnieren ausschließlich für Frauen) vor Beginn des Turniers offizielle FIDE Wertungen hatten.
- 6.4 In einem Schweizer- oder Mannschafts-Turnier:
- 6.4.1 Damit die Turnierleistung eines Spielers ohne Wertung berücksichtigt wird muß er mindestens drei Partien gegen Spieler mit Wertung spielen, mindestens $\frac{1}{2}$ Punkt erreichen, und die Wertungszahl auf Grund seiner Ergebnisse am Ende des Turniers muß über der Mindestwertung sein.
- 6.4.2 Bei Spielern mit einer Wertung werden alle Partien gegen Spieler mit Wertung berechnet, ebenso alle Partien gegen Spieler ohne Wertung, welche im Turnier eine Turnierleistung gemäß 6.4.1 erreichen.
- 6.4.3 Wenn in einem Rundenturnier eine oder mehrere Partien nicht gespielt wurden, müssen die Turnierergebnisse so zur Wertung weitergeleitet werden, als wäre es ein Schweizer-System-Turnier.
- 6.5 Wenn ein Wettkampf mit einer festgesetzten Anzahl von Partien ausgetragen wird, dann dürfen die Partien nachdem ein Spieler gewonnen hat nicht mehr gewertet werden.
- 6.6 Wettkämpfe, bei denen einer oder beide Spieler keine Wertung haben, werden nicht ausgewertet.

7.0 Die offizielle FIDE Wertungsliste

- 7.1 Die Qualifikations-Kommission wird sechsmal jährlich eine Liste erstellen, welche die zu wertenden Partien innerhalb der Wertungsperiode seit der vorangegangenen Liste aufnimmt. Dies geschieht unter Verwendung der Wertungssystem-Formel auf Basis der prozentuellen Erwartung, welche von der Normalverteilungsfunktion der Statistik und der Wahrscheinlichkeitslehre abgeleitet wurden.
- 7.1.1 Die veröffentlichten Wertungslisten sind gültig wie folgt:
- | | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Liste veröffentlicht am | gültig für Bewerbe mit Beginn |
| 1. Jänner | 1. Jänner bis 28. (29.) Februar |
| 1. März | 1. März bis 30. April |
| 1. Mai | 1. Mai bis 30. Juni |
| 1. Juli | 1. Juli bis 31. August |
| 1. September | 1. September bis 31. Oktober |
| 1. November | 1. November bis 31. Dezember |
- Die Wertungsperiode (siehe neue Spieler) ist der Zeitraum, in dem ein bestimmte Wertungsliste gültig ist.
- 7.1.2 Die folgenden Daten von jedem Spieler, dessen Wertung über der Mindestwertung ist, enthält die Liste:
FIDE-Title, Föderation, derzeitige Wertung, Identnummer, Anzahl der in der Wertungsperiode gewerteten Partien, Geburtsjahr, Geschlecht und aktueller K-Faktor des Spielers.
- 7.1.3 Annahmeschluß von Turnieren für eine Liste ist 7 Tage vor dem Erscheinen der Liste; Turniere, welche vor oder an diesem Tag enden, werden in der Liste gewertet.
Alle im Handbuch angeführten offiziellen FIDE Bewerbe werden in der Liste gewertet, auch wenn sie am letzten Tag vor dem Erscheinen der Liste enden.
- 7.1.4 Eine Wertung für einen neu in die Liste aufzunehmenden Spieler wird nur veröffentlicht, wenn er folgende Bedingungen erfüllt:

- 7.1.4a Wenn sie auf Grund von Ergebnissen gemäß 6.3 erreicht wurde, falls es mindestens 9 Partien sind.
- 7.1.4b Wenn sie auf Grund von Ergebnissen gemäß 6.4 erreicht wurde, falls es mindestens 9 Partien gegen Spieler mit Wertungen sind.
- 7.1.4c Die Bedingung von 9 Partien muß nicht in einem Turnier erfüllt werden; Ergebnisse aus anderen Turnieren, die innerhalb von zwei Jahren gespielt wurden, werden zur Berechnung der Anfangswertung zusammengezählt.
- 7.1.4d Die Wertung entspricht zumindest der Mindestwertung.
- 7.1.4e Die Wertung berechnet, als wären alle seine Partien in einem Turnier gespielt worden, aber nicht veröffentlicht bis er mindestens 9 Partien gespielt hat, und dann werden alle verfügbaren Ergebnisse berücksichtigt.
- 7.1.4f Wenn die Wertung in einer Olympiade, Kontinental Mannschaftsmeisterschaft oder Welt-Mannschaftsmeisterschaft erreicht wurde sind 7 Partien ausreichend.
- 7.1.4g Wenn ein Spieler Mitglied der IBCA, ICSC oder IPCA ist, sind 7 Partien ausreichend.

7.2 Spieler, welche nicht in die Liste aufgenommen werden:

- 7.2.1 Spieler, deren Wertung unter die Mindestwertung sinkt, werden in der nächsten Liste als "ausgeschieden" angeführt. Danach werden sie auf gleiche Art behandelt wie jeder andere Spieler ohne Wertung
- 7.2.2 Titelträger ohne Wertung werden in einer gesonderten Liste gleichzeitig mit der Liste der Spieler mit Wertung veröffentlicht.
- 7.2.3 Inaktive Spieler werden in die Liste nicht aufgenommen, werden aber zur Wertungsberechnung und für Titelnormen trotzdem mit ihrer letzten veröffentlichten Wertung als Spieler mit Wertung behandelt.
 - 7.2.3a Ein Spieler wird als inaktiv betrachtet, wenn er innerhalb eines Jahres keine auszuwertende Partie spielt.
 - 7.2.3b Inaktive Spieler werden, nachdem sie als inaktiv betrachtet wurden, in den Wertungslisten der nächsten zwei Jahre geführt. Ihre Namen werden dann in der alphabetischen Liste als inaktiv gekennzeichnet und in der Liste der nationalen Föderationen, welche nur die Liste der aktiven Spieler enthält, gestrichen.
 - 7.2.3c Ein Spieler wird wieder aktiv, wenn er zumindest eine gewertete Partie in einer Periode spielt und er wird dann wieder in die nächste Liste aufgenommen.
- 7.2.4 Bei der Erstellung der Reihung der Spitzenspieler aus der FIDE Wertungsliste wird ein Spieler, der 12 Monate inaktiv ist, nicht mehr berücksichtigt.

7.3 Die Qualifikations-Kommission wird ab 1. Juli des Jahres, in dem das FIDE Präsidium den Auftrag dazu erteilt hat, zu einer monatlichen Wertungsliste übergehen. Die vorigen Bestimmungen werden dann folgend geändert: Die am ersten Tag eines Monats veröffentlichte Wertungsliste ist gültig vom ersten bis zum letzten Tag dieses Monats.

8.0 Die Funktionsweise des FIDE-Wertungssystems

Das FIDE-Wertungssystem ist ein numerisches System, in welchem Prozentpunkte in Wertungsdifferenzen umgewandelt werden und umgekehrt. Seine Aufgabe ist es, genaueste Maßeinheiten bester statistischer Qualität zu liefern.

- 8.1 Die Wertungsskala ist willkürlich gewählt mit einem mit 200 Punkten festgesetzten Stufenintervall. Die folgenden Tabellen zeigen die Umwandlung von Prozentpunkten „p“ in Wertungsdifferenzen „d_p“. Bei einem Wert von 0% oder 100% ist „d_p“ natürlich nicht festsetzbar, wird aber bewußt als 800 angenommen. Die zweite Tabelle zeigt die Umwandlung von Wertungsdifferenzen „D“ in die Punkteerwartung „P_D“ entweder für den Spieler mit der höheren oder der niedrigeren Wertung. Daher sind die beiden Reihen Spiegelbilder.

a) Tabelle zur Umwandlung von Prozentpunkten „p“ in Wertungsdifferenzen „d_p“.

p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p	p	d _p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

b) Tabelle zur Umwandlung von Wertungsdifferenz „D“ in Punkteerwartung „P_D“, entweder für den Spieler mit der höheren „H“ oder der niedrigeren „L“ Wertung.

D	P _D		D	P _D		D	P _D		D	P _D	
Wtg Dif	H	L	Wtg Dif	H	L	Wtg Dif	H	L	Wtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-320	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 Berechnung der Wertung „ R_u “ von einem Spieler, der bisher ohne Wertung ist, in einem bestimmten Bewerb.

8.2.1 Wenn ein Spieler ohne Wertung in seinem ersten zu wertenden Bewerb weniger als 1 Punkt erreicht hat oder wenn er gegen weniger als 3 Spieler mit Wertung gespielt hat, werden seine Ergebnisse nicht berücksichtigt.

Berechne zuerst den Wertungsdurchschnitt seines Turniers „ R_c “.

a) In einem Schweizer- oder Mannschaftsturnier ist dies einfach der Wertungsdurchschnitt seiner Gegner.

b) In einem Rundenturnier werden die Ergebnisse sowohl der Spieler mit Wertung als auch jener ohne Wertung berücksichtigt. Bei Spielern ohne Wertung ist der Wertungsdurchschnitt des Wettbewerbes „ R_c “ gleich mit dem Turnierdurchschnitt „ R_a “ und wird folgend berechnet:

1. Berechne den Wertungsdurchschnitt der Spieler mit Wertung „ R_{ar} “.

2. Berechne „ p “ für jeden der Spieler mit Wertung gegen alle ihre Gegner.

Danach berechne „ d_p “ für jeden dieser Spieler.

Danach berechne den Durchschnitt dieser „ d_p “, = „ d_{pa} “.

3. „ n “ ist die Anzahl der Gegner.

$$R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n / (n+1)$$

8.2.2 Wenn er 50 % erzielt hat, dann ist $R_u = R_a$.

8.2.3 Wenn er mehr als 50 % erzielt hat, dann ist $R_u = R_a + 12.5$ für jeden halben Punkt über 50 %.

8.2.4 Wenn er weniger als 50 % in einem Schweizer- oder Mannschaftsturnier erzielt hat: $R_u = R_a + d_p$

8.2.5 Wenn er weniger als 50 % in einem Rundenturnier erzielt hat:

$$R_u = R_a + d_p \times n / (n+1).$$

8.3 Die Wertung R_n , welche für einen Spieler ohne bisherige Wertung zu veröffentlichen ist, wird so berechnet, als ob der neue Spieler alle seine bisherigen Partien in einem Turnier gespielt hätte. Die Einstiegswertung wird unter Verwendung seines Gesamtergebnisses gegen alle Gegner berechnet.

8.3.1 Falls die erste Turnierleistung(en) eines Spielers unter der FIDE Mindestwertung zum Zeitpunkt des Turniers ist, dann werden sie nicht berücksichtigt.

8.3.2 R_n wird für die FIDE Wertungsliste (FRL) auf die nähere ganze Zahl gerundet, 0,5 wird aufgerundet.

8.3.3 Nur ein Wert $R_n \geq$ der FIDE Mindestwertung zum Zeitpunkt des Turniers wird berücksichtigt.

8.3.4 Beispiel:

Ein Spieler ohne Wertung hat in einem Turnier 3 Partien gegen Spieler mit Wertung und einem Wertungsdurchschnitt von 2220 gespielt, Ergebnis 1/3,

danach in einem anderen Turnier 5 Partien gegen Spieler mit Wertung und einem Wertungsdurchschnitt von 2150, Ergebnis 3/5,

und danach in einem dritten Turnier 4 Partien gegen Spieler mit Wertung und einem Wertungsdurchschnitt von 2200, Ergebnis 2½/4.

Die Einstiegswertung des Spielers wird berechnet, als ob er 12 Partien mit einem Ergebnis von 6½/12 erreicht hätte.

Der Wertungsdurchschnitt der Gegner ist

$$(3 \times 2220 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$$

Das Ergebnis ist 6½/12, somit einen halben Punkt über 50%

Die erste veröffentlichte Wertung des neuen Spielers ist $2184 + 12.5 = 2197$.

- 8.4 Wenn ein Spieler ohne Wertung eine veröffentlichte Wertung hat, bevor ein bestimmtes Turnier, in dem er gespielt hat, gewertet wird, dann wird er wie ein Spieler mit Wertung und mit seiner gegenwärtigen Wertung berechnet, aber für die Berechnung seiner Gegner wird er als Spieler ohne Wertung betrachtet.
- 8.5 Berechnung der Wertungsänderung für einen Spieler mit Wertung:
- 8.5.1 Für jede Partie, die gegen einen Spieler mit Wertung gespielt wurde, ist die Wertungsdifferenz zwischen dem Spieler und seinem Gegner zu berechnen, „D“.
- 8.5.2 Wenn ein Gegner ohne Wertung ist, dann wird die Wertung am Ende des Turniers bestimmt. Dies gilt nur für Rundenturniere. Bei Schweizer Turnieren werden Partien gegen Spieler ohne Wertung nicht berechnet.
- 8.5.3 Die vorläufige Wertung von Spielern ohne Wertung, erreicht in früheren Turnieren, wird nicht berücksichtigt.
- 8.5.4 Ein Wertungsunterschied von mehr als 400 Punkten wird für Wertungszwecke so betrachtet als wären es 400 Punkte (siehe 8.5.8).
- 8.5.5 a) Die Punkteerwartung des Spielers wird aus der Tabelle B.02.8.1b bestimmt, „P_D“.
 b) $\Delta R = \text{Punkte} - P_D$. Bei jeder Partie sind die Punkte 1, 0.5 oder 0.
 c) $\Sigma \Delta R \times K =$ die Wertungsveränderung eines bestimmten Turniers oder in einer Wertungsperiode.
- 8.5.6 „K“ ist der Veränderungsfaktor.
 K = 25 für einen neuen Spieler in der Wertungsliste bis er Bewerbe mit insgesamt mindestens 30 Partien beendet hat.
 K = 15 solange die Wertung eines Spielers unter 2400 bleibt.
 K = 10 sobald die veröffentlichte Wertung eines Spielers 2400 erreicht hat und bleibt danach in dieser Höhe, auch wenn die Wertung unter 2400 fällt.
- 8.5.7 R_n wird auf die nähere ganze Zahl gerundet, 0,5 wird aufgerundet.
- 8.5.8 Berechnung der Wertungen in einem Rundenturnier.
 Wenn Spieler ohne Wertung teilnehmen werden deren Wertungen durch einen Annäherungsvorgang bestimmt. Diese neuen Wertungen werden dann verwendet um die Wertungsveränderung für die Spieler mit Wertung zu berechnen.

Nachstehend wird der Vorgang beschrieben:

Spieler	Wtg	W	p	d _p	R _c	R _u	R _c new	R _u new	W _e	Kchg
A	2600	8	.89	351					7.38	+6.2
B	2500	7	.78	220					6.50	5.0
C	---	7			2348	2411	2348	2414		
D	2400	6	.67	125					5.40	+12.0
E	---	6			2348	2386	2348	2386		
F	2150	4	.44	-43					2.52	+22.2
G	2300	3	.33	-125					4.21	-18.5
H	---	2			2348	2150	2337	2139		
I	---	1			2348	2032	2305	1989		
J	2300	1	.11	-351					4.21	-48.15

$$R_{ar} = 2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300 \text{ dividiert durch } 6$$

$$R_{ar} = 2375$$

$$d_{pa} = 351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351 \text{ dividiert durch } 6$$

$$d_{pa} = 29.5$$

$$R_a = 2375 - 29.5 \times 9/10$$

$$R_a = 2348$$

$$\begin{array}{lll} \text{Für Spieler C} & R_u = 2348 + 5 \times 15 & = 2423 \\ \text{Für Spieler E} & R_u = 2348 + 3 \times 15 & = 2393 \\ \text{Für Spieler H} & R_u = 2348 - 220 \times 0.9 & = 2150 \\ \text{Für Spieler I} & R_u = 2348 - 351 \times 0.9 & = 2032 \end{array}$$

Spieler I ist somit mehr als 400 Für Spieler A und B
 Spieler H ist mehr als 400 Für Spieler A.

$$\begin{array}{ll} \text{Für Spieler H gilt A als } 2550 & R_c(\text{neu}) = 2342 \\ \text{Für Spieler I gelten A, B als } 2432 & R_c(\text{neu}) = 2322 \end{array}$$

Danach wird ΔR für jeden der Spieler mit Wertung und für jede Partie berechnet, wobei $R_u(\text{neu})$ als eine vorhandene Wertung verwendet wird.

9.0 Der Vorgang der Wertung

- 9.1 Die Ergebnisse müssen unter Verwendung des „FIDE Rating Servers“ und der Turnierfiles „TRF“ übermittelt werden.
- 9.2 Ergebnisse von allen internationalen Bewerbungen müssen zur Wertung übermittelt werden, ausgenommen in der ursprünglichen Einladung war ausdrücklich festgelegt, daß der Bewerb nicht von FIDE gewertet wird. Der Haupt-Schiedsrichter muß die Spieler vor dem Start des Turniers nochmals darüber informieren.
- 9.3 Jede nationale Föderation muß einen Funktionär ernennen um die Titel- und Wertungsbelange zu überwachen und durchzuführen.

10.0 Die Überwachung der Handhabung des Wertungssystems

- 10.1 Eine der Aufgaben des Kongresses ist es, die Bedingungen festzulegen, nach denen FIDE-Titel und Wertungen verliehen werden. Die Aufgabe des Wertungssystems ist es, genaueste Maßeinheiten bester statistischer Qualität zu liefern, um es dem Kongreß zu ermöglichen, gleiche Titel für gleiche Leistungen der Spieler zu verleihen. Daher muß das Wertungssystem möglichst genau erhalten werden und muß sowohl kurzfristig als auch langfristig angepaßt werden
- 10.2 Die Wertungstabelle ist willkürlich und nach oben offen. Daher haben nur Wertungsunterschiede eine statistische Bedeutung in Bezug auf eine Wahrscheinlichkeit. Wenn daher die Zusammensetzung des FIDE-Wertungspools zu ändern wäre, könnte sich die Wertungstabelle in Bezug auf die wahre Leistung der Spieler ändern. Es ist ein Hauptziel, die Rechtschaffenheit des Systems sicherzustellen, sodaß Wertungen in gleicher Höhe jedes Jahr die gleiche Spielstärke bedeuten
- 10.3 Teil der Verantwortlichkeit des FIDE Wertungsreferenten ist es, jede Abweichung in der Wertungstabelle festzustellen.

11.0 Die Voraussetzungen für einen FIDE-Wertungsreferenten

- 11.1 Eine ausreichende Kenntnis der statistischen Wahrscheinlichkeitstheorie, wie man sie für Messungen in den Naturwissenschaften und der Sozialwissenschaft anwendet.
- 11.2 Die Fähigkeit, Untersuchungen wie unter Punkt 10.3 beschrieben zu entwickeln; die Ergebnisse der Untersuchungen auszuwerten; und der Qualifikations-Kommission vorzuschlagen, welche Maßnahmen notwendig sind, um die Gerechtigkeit des Systems zu erhalten.
- 11.3 Fähig zu sein, jede Mitgliedsföderation der FIDE bei der Errichtung eines nationalen Wertungssystems zu beraten und zu unterstützen.
- 11.4 Ein Objektivitätsniveau zu zeigen, das dem eines FIDE Schiedsrichters vergleichbar ist.

12.0 Einige Bemerkungen zum Wertungssystem

- 12.1 Die nachstehende Formel ergibt eine starke Annäherung zu den Tabellen 8.1a/b.
 $P = 1/(1 + 10^{-D/400})$. Dennoch werden die angeführten Tabellen verwendet.
- 12.2 Die Tabellen 8.1a/b sind genau wie angegeben zu verwenden; es dürfen keine Extrapolierungen gemacht werden, durch die sich eine dritte zu verwendende Zahl ergeben würde.
- 12.3 „K“ wird als stabilisierender Einfluß im System verwendet. Wenn $K = 20$, wird die Wertung bei ungefähr 38 Partien zu hoch; $K = 30$, sind es 25 Partien.
- 12.4 Das System wurde erfunden, um es den Spielern zu ermöglichen, ihre Wertung ohne weiteres zu überprüfen.

07/2009