

Systeme

Autor:
Andreas Königs

Portenstraße 27
41836 Hückelhoven

Telefon: auf Anfrage

E-Mail: webmaster@schachecke.de
Internet: www.schachecke.de

Wertungssysteme

deutsche Wertungszahl (DWZ)

Ziel und Aufgabe der deutschen Wertungszahl (DWZ) ist es, wie bei den Rating- und Ingozahlen, die Spielstärke eines Schachspielers zu ermitteln.

Das Wertungssystem wurde im Jahre 1991 in Anlehnung an das von Prof. Elo stammende und von der FIDE angewandte Rating-System sowie aufgrund der Erfahrungen mit dem Ingo-Wertungssystem des deutschen Schachbundes entwickelt.

Es wird ständig überprüft, ggf. auch weiterentwickelt.

Im Gegensatz zur Rating-/ Elozahl, bei der die Spieler erst ab 2000 Punkte aufgenommen werden, liegt das Limit der DWZ weit niedriger - somit hat fast jeder deutsche Vereinsspieler eine solche Wertungszahl.

Elo-/ Ratingsystem

Das von Professor Arpad Elo entwickelte Wertungssystem, bei dem die Spielstärke der Spieler ab einer bestimmten Leistung ermittelt wird, ist nach wissenschaftlichen Methoden der Statistik und der Wahrscheinlichkeitstheorie aufgebaut; ist heute international gebräuchlich.

Die Ratingzahlen der FIDE (Weltschachbund) erscheinen jeweils zum 1. Januar sowie zum 1. Juli eines jeden Jahres, erst Zahlen der Spieler ab 2000 Punkte werden aufgeführt.

Um eine Ratingzahl zu erhalten, muss man gegen Spieler mit ebenfalls einer Ratingzahl antreten.

Außerdem muss das Turnier zuvor noch bei der FIDE zwecks Auswertung angemeldet sein und div. andere Kriterien erfüllen.

Damit eine Ingozahl in eine Elo-/Ratingzahl umgewandelt werden kann, benötigt man folgende Formel:

$$\text{Elo} = 2840 - \text{Ingo} \times 8$$

$$\text{Ingo} = 355 - \text{Elo} / 8$$

Die internationale Wertungszahlen werden von der FIDE berechnet, verwaltet und als FIDE-Rating (Ratingzahlen) benannt.

Prof. Arpad Elo entwickelte die mathematischen Grundideen, daher stammt auch die Benennung "Elozahlen".

Ingo-System

Beim Ingo-System handelt es sich ebenfalls um ein Wertungssystem, welches zur Ermittlung der Spielstärke der einzelnen Schachspieler dient.

Es ist das älteste Wertungssystem, wurde 1947 von Anton Hößlinger vorgestellt und nach seinem Heimatort Ingolstadt benannt.

Bei diesem System ist es wichtig, eine kleine Zahl zu erreichen - denn je kleiner die Ingozahl eines Spielers ist, desto größer ist seine Spielstärke.

Die Ingozahl wird nach folgenden Kriterien berechnet:

Zunächst wird die durchschnittliche Ingozahl aller Turnierteilnehmer ermittelt, indem deren Ingozahlen addiert werden und durch die Anzahl der Teilnehmer dividiert wird.

Sollte ein Turnierteilnehmer noch keine Ingozahl besitzen, wird ihm eine solche zugeordnet, die von der Turnierstärke abhängt.

Nach Beendigung des Turniers werden die erzielten Punkte der Spieler in Prozent umgerechnet.

Beispiel:

Ein Spieler erreicht 7 Punkte aus 11 Partien - hieraus ergeben sich $(7/11) \times 100 \% = 63,6 \%$.

Anschließend werden die ermittelten Werte, die über 50 % liegen, von der durchschnittlichen Ingozahl subtrahiert, die ermittelten Werte unter 50 % addiert.

Beispiel:

Der Ingozahlendurchschnitt liegt bei 120 (Zur Erinnerung: Ingozahlen aller Teilnehmer/ Anzahl der Teilnehmer).

folglich: $120 - (63,6 \% + 50 \%) = 106,4$

Zur Berechnung der neuen Ingozahl berücksichtigt man die Turnierleistung mit 1/4 zuzüglich 3/4 der alten Ingozahl.

Beispiel:

Die alten Ingozahl liegt bei 110 - $106,4 \times 1/4 + 110 \times 3/4 = 109$.

Also lautet die neue Ingozahl 109.

Derzeit liegen die Ingozahlen bei etwa 300 bis 2, wobei die internationalen Titelträger meist unter 50 liegen.

Heute jedoch hat das Ingo-System keinen so großen Stellenwert mehr wie damals, da es von den vom Weltschachbund verwendeten Ratingzahlen (auch Elozahl genannt) und vom deutschen Schachbund verwendeten DWZ abgelöst wurde.

Die Umrechnungsformel von einer Elo- zu einer Ingozahl sowie von einer Ingo- zu einer Elozahl lautet:

$$\text{Ingo} = 355 - \text{Elo} / 8$$

$$\text{Elo} = 2840 - \text{Ingo} \times 8$$

Turniersysteme

Schweizer-System

Das Schweizer-System ist ein beliebtes Turniersystem, welches immer dann angewendet wird, wenn die Anzahl der Teilnehmer zu groß ist, um ein Rundenturnier durchzuführen.

Bei dieser Form der Turniersysteme wird zunächst die Rundenzahl ermittelt.

Dazu entwickelte der Mathematiker Dr. Model folgende Formel:

T = Teilnehmer

R = Runden

n = Plätze

$$R = 0,2 \times T + 1,4 \times n$$

Beispiel: (25 Teilnehmer und 5 Plätze)

$$R = 0,2 \times 25 + 1,4 \times 5$$

$$R = 5 + 7$$

$$R = 12 \text{ Runden}$$

Nach Ermittlung der Rundenzahl werden für die erste Runde die Spielerpaarungen ausgelost.

In der zweiten Runde treten die Sieger, die mit den weißen Figuren gewonnen haben, gegen jene Sieger, welche mit den Schwarzen gewonnen haben, an, wobei dann die Farben getauscht werden.

Ergibt sich eine ungerade Anzahl von Siegern, spielt ein Sieger gegen jemanden, der zuvor Remis gespielt hat.

Nach gleichem Prinzip werden die Remis-Sieger und die Verlierer gepaart.

In den darauffolgenden Runden kämpfen die Sieger mit den höchsten Punktzahlen gegeneinander, dann die mit den zweithöchsten.

Dabei wird stets der übrig bleibende Spieler der Gruppe mit der höheren Punktzahl dem der nächsten Gruppe zugeteilt.

Es ist darauf zu achten, dass kein Spieler gegen einen Gegner zweimal antritt.

Bei der Farbauswahl erhält derjenige Spieler weiß, der bereits häufiger mit den schwarzen Steinen gespielt hat.

Buchholz-Wertung (beim Schweizer-System)

Dieses vom Magdeburger Bruno Buchholz im Jahre 1932 entwickelte Wertungssystem dient zur Ermittlung des Siegers bei Punktegleichstand in einem Turnier nach dem Schweizer-System.

Bei der Buchholz-Wertung geht man davon aus, dass die Punktezahl eines Spielers, der erfolgreichere Gegner gehabt hat, höher zu bewerten ist als die eines anderen, dessen Partner weniger Punkte erzielt haben.

Zur Ermittlung der Buchholz-Zahl werden nach Turnierende die erzielten Punkte der Gegenspieler addiert.

Sollten nach Ende eines Turniers zwei Spieler den gleichen Punktestand aufweisen, bekommt der Spieler mit der höheren Buchholz-Zahl die bessere Platzierung.

Rundenturnier

Das Rundenturnier ist eine Turnierart, bei dem jeder gegen jeden antritt.

Natürlich darf für die Zulassung des Rundenturnieres die Teilnehmeranzahl nicht zu hoch sein.

Zu Beginn des Turniers zieht jeder Teilnehmer ein Los mit einer darauf versehenen Nummer.

Anschließend kann anhand von Paarungstabellen nachgesehen werden, wer gegen wen in welcher Runde mit welcher Farbe anzutreten hat.

Sonneborn-Berger-System (beim Rundenturnier)

Hier handelt es sich um ein Wertungssystem, das der Buchholz-Wertung sehr ähnelt, wobei das Sonneborn-Berger-System jedoch bei der Turnierart Rundenturniere benutzt wird, die Buchholz-Wertung hingegen bei der Turnierart Schweizer-System

Der Wiener Oskar Gelbfuhs hat im vorigen Jahrhundert dieses System erfunden, ist später von William Sonneborn und Johann Berger propagiert worden.

Hier wird ebenfalls bei einem Punktegleichstand mehrerer Spieler der besser Platzierte ermittelt.

Es werden die Punkte der Gegner, gegen die ein Spieler gewonnen hat, sowie die Hälfte der Punkte, gegen die der Spieler ein Remis erzielt hat, addiert.

Die Buchholz-Wertung kann hier keine Anwendung finden, da beim Rundenturnier jeder gegen jeden spielt und somit alle die gleiche Buchholz-Zahl hätten.

Dennoch zählt auch hier:

Der Spieler mit der höheren Summe erhält bei einem Punktegleichstand die bessere Platzierung.

Rutschsystem

Die ist eine bei Schnell- und vor allem Blitzturnieren übliche Durchführungsart eines Rundenturniers.

Es dient dazu, die verlorene Zeit nach jeder Runde einzusparen, die man mit dem Vorlesen der Paarungen und Einnehmen einer gänzlich neuen Sitzordnung verliert.

Zur Durchführung des Systems gibt es zwei Varianten, wobei maßgebend ist, ob am Turnier eine gerade oder ungerade Anzahl von Spielern teilnimmt.

gerade Spieleranzahl:

Nach Auslosung der ersten Runden setzen sich die Spieler an eine Tischreihe mit der nötigen Anzahl von Brettern, wobei sich die Figuren in weiß und schwarz abwechseln.

Ist die erste Runde beendet, nehmen die Spieler jeweils im Uhrzeigersinn an der Tischreihe einen Stuhl weiter Platz.

Hierbei ist jetzt wichtig, dass ein Spieler auf seinem Platz an einem Ende der Tischreihe sitzenbleibt und dass dieser nach jeder Spielrunde das Brett dreht, um somit abwechselnd mit weiß und schwarz zu spielen.

Der von jenem Spieler rechts sitzende muss dabei seinen Platz überspringen.

ungerade Spieleranzahl:

Die Regeln dieser Version ähneln der zuvor beschriebenen sehr, jedoch gibt es hier keinen Spieler, der auf seinen Platz bleibt.

Dafür muss jedoch jeweils ein Spieler an einem Ende der Tischreihe aussetzen, bevor dieser in der nächsten Runde auf der anderen Seite der Tischreihe wieder einsteigt.