

# Eine einfache Führungsliste

Das von **Arpad Elo** entwickelte **Rating-System** interessierte mich besonders:

## Elo-Zahl [ [Bearbeiten](#) | [Quelltext bearbeiten](#) ]

---

Ab 1959 entwickelte Elo sein Wertungssystem, bei dem den Schachspielern aufgrund statistischer Auswertung ihrer bisherigen Turnierergebnisse eine sogenannte *Elo-Zahl* zugeordnet wird, die ihre Spielstärke widerspiegelt und Prognosen über ihre Erfolgsaussichten gegen andere Spieler zulässt. Ab 1960 wurde das System zunächst von der USCF und ab 1970 auch vom Weltschachbund FIDE übernommen, der das System zum 1. Juli 1971 offiziell einführte. Elo führte bis 1980 die entsprechenden Berechnungen für die FIDE selbst durch. In seinem 1978 erschienenen Buch *The rating of chessplayers past and present* wandte er seine Formel auch rückwirkend an und ermittelte Elo-Zahlen für alle bedeutenden Schachmeister ab Mitte des 19. Jahrhunderts.

Um unsere Leistungsentwicklung im Schachclub Uster zu dokumentieren, kreierten Gottfried Rüegg und ich eine eigens entwickelte Führungsliste. Die Spieler wurden zu Beginn in einem 50-er Raster eingeschätzt und dann das ganze Vorjahr durchgerechnet, um eine klarere Start-Basis zu erhalten.

### Grundsätzliche Annahmen

1. Bei einer Differenz von 200 Punkten sollten die Punkte 15:1 verteilt sein
2. Bei einer Differenz von 100 Punkten sollten die Punkte 3:1 verteilt sein
3. Jeder Sieg wird mit +8 für den Sieger und -8 für den Verlierer bewertet
4. Jeder Sieg soll mindestens einen Punkt wert sein, jeder Verlust -1 Punkt
5. Pro 28 Punkte Differenz erhält der schlechtere einen Punkt gutgeschrieben, d.h. bei einem Unentschieden gewinnt der Schwächere 1-n Punkte und der Stärkere verliert exakt dieselbe Punktzahl (limitiert auf 11 Punkte)
6. Mehr als 19 Punkte kann man in einer Partie weder gewinnen noch verlieren
7. Da bei diesem System die Punktesumme konstant bleibt, und durch Neueintritte mit unterdurchschnittlicher ELO-Zahl der Gesamtdurchschnitt sogar noch gesenkt wird, können halbjährlich basierend auf den stärksten 3-4 Spielern (deren Stärke sollte in etwa ein konstanter Gradmesser sein) bei ALLEN Spielern die ELO-Zahlen um 10-20 Punkte angehoben werden  
=> Damit wird ein effektiver Stärkezuwachs bei Neumitgliedern ausgeglichen

## Bewertungstabelle

Differenz	Erzieltes Resultat		
	1 : 0	0.5 : 0.5	0 : 1
0 - 13	8	0	8
14 - 41	7	1	9
42 - 69	6	2	10
70 - 97	5	3	11
98 - 125	4	4	12
126 - 153	3	5	13
154 - 181	2	6	14
182 - 209	1	7	15
210 - 237	1	8	16
238 - 265	1	9	17
266 - 293	1	10	18
294+	1	11	19

***Fazit: In diesen Jahren (1963) bereits ein recht brauchbares Ersatz-System !***