



Wertungsordnung

**Ordnungsbestimmungen zur DWZ-Spielstärkebewertung
von Schachspielern in Deutschland**

Stand 09. Mai 2002

1. Inhaltsverzeichnis.....	2
2. Allgemeine Übersicht.....	6
2.1 Themenbeschreibung	6
2.2 Grundlage des Spielstärkevergleichs	6
2.3 Verfahren zur Berechnung der DWZ	6
2.3.1 Entstehung des Wertungssystems	6
2.3.2 Weiterentwicklung des Wertungssystems.....	6
2.4 Funktionsträger.....	6
2.5 Kostenübernahme	6
2.5.1 Wertungsreferenten	6
2.5.2 Auswertungsgebühren	6
3. Grundlegende Rahmenbestimmungen.....	6
3.1 DSB-Grundlagen für das Wertungssystem.....	6
3.1.1 Allgemeines	6
3.1.2 Hauptaufgaben der Wertungskommission	7
3.1.2.1 FIDE-Belange.....	7
3.1.2.2 DWZ-Ermittlung	7
3.1.2.3 Zusammenarbeit	7
3.1.3 Grundlagen	7
3.1.3.1 Satzung, Geschäftsverteilungsplan u.a.	7
3.1.3.2 Bindende DSB-Bestimmungen.....	7
3.1.3.3 Rechenregeln und Verfahrensweisen	7
3.1.3.4 Ergänzende Festlegungen und Änderungsmöglichkeiten.....	7
3.2 Grundsätzliche Wertungsrichtlinien.....	7
3.2.1 DWZ-Skala.....	7
3.2.2 Anlaß zur Berechnung der DWZ.....	8
3.2.3 Gesamtauswertung	8
3.2.4 Reihenfolge der Auswertungen	8
3.2.5 Ergebnisberücksichtigung	8
3.2.6 DWZ-Index.....	8
3.2.7 Überprüfung von Auswertungen.....	8
3.2.8 Schlichtungen und Sanktionen	8
3.2.9 Regelwidriges Wertungsverhalten	8
4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems.....	9
4.1 Ziel der Ausgestaltung des Wertungssystems	9
4.2 Die Auswertungskomponenten	
4.3 Mindestanzahl wertbarer Partien.....	9
4.3.1 Spieler mit DWZ.....	9
4.3.2 Spieler ohne DWZ	9
4.4 Restpartien	9
4.5 Die Gewinnerwartung $P(D)$.....	10
4.6 Die Punkterwartung W_e.....	10
4.7 Die Berechnung der Punkterwartung.....	10
4.7.1 W_e für Spieler mit vorhandener DWZ	10
4.7.1.1 alle Gegner haben vor Turnierbeginn eine DWZ.....	10
4.7.1.2 ein Teil der Gegner ist vorher ohne DWZ.....	10

1. Inhaltsverzeichnis

4.7.2 W_e für bisher ungewertete Spieler	10
4.7.2.1 alle Gegner haben vor Turnierbeginn eine DWZ.....	10
4.7.2.1.1 Ermittlung eines Ausgangswertes	10
4.7.2.1.2 Extremresultate	10
4.7.2.1.3 Verbesserte erste DWZ durch Iteration.....	10
4.7.2.2 Gegner erwerben im Turnier ebenfalls erste DWZ.....	11
4.7.3 Abbruch der Auswertungskette.....	11
4.7.3.1 Erste DWZ der 1. Zusatzstufe	11
4.7.3.2 Erste DWZ der 2. Zusatzstufe	11
4.7.4 Gesamtiteration.....	11
4.7.5 Vervollständigung der Auswertung.....	11
4.7.6 Restliche Spieler	11
4.8 Die Berechnung der Turnierleistung R_h.....	11
4.9 Die Berechnung der Folge-DWZ	12
4.9.1 Die Berechnungsformel.....	12
4.9.2 Der Entwicklungskoeffizient E.....	12
4.9.3 Erhöhung des Indexes	12
4.10 Die richtige zeitliche Einordnung	12
4.10.1 Verwendung von W_e	13
4.10.1.1 Normalfall einer Einfachkorrektur	13
4.10.1.2 Durchführung von Folgekorrekturen	13
4.10.1.3 Spezialfälle bei Anfangswertungen	13
5. Änderungen der Regeln.....	13
6. Ergänzende Bestimmungen	14
6.1 Wertungszahlen.....	14
6.1.1 Gültigkeit von DWZ und Restpartien	14
6.1.2 Wertungszahlen anderer Systeme	14
6.1.3 Eigenangaben	14
6.1.4 Schachcomputer.....	14
6.2 Turniervoraussetzungen	14
6.2.1 Gebietsbegrenzung.....	14
6.2.2 Bedenkzeiten	14
6.2.3 Turnierarten.....	14
6.2.3.1 Vereinsturniere	14
6.2.3.2 Offene und Einladungsturniere	14
6.2.3.3 Mannschaftskämpfe.....	14
6.2.3.4 Geteilte Turniere.....	15
6.2.3.5 Zweikämpfe.....	15
6.3 Auswertungsfristen	15
7. Organisationsrichtlinien	15
7.1 Organe	15
7.2 Zusammensetzung, Ernennung und Funktionen der Organe	15
7.2.1 Die Kommission für Wertungen des DSB.....	15
7.2.2 Die Wertungszentrale des DSB.....	15
7.2.2.1 Der Vorsitzende	15
7.2.2.2 Stellvertretender Vorsitzender	16
7.2.2.3 Referent der Zentralen DWZ-Datenbank.....	16
7.2.2.4 Referent für Systemkontrolle und Auslandskontakte.....	16
7.2.3 Die Wertungsreferenten in den Landesverbänden	16
7.2.3.1 Übergeordnete Wertungsreferenten	16
7.2.3.2 Basis-Wertungsreferenten	16

1. Inhaltsverzeichnis

7.3 Veröffentlichungen	16
7.3.1 DSB-Wertungsspiegel	16
7.3.2 Publikationen der Basisreferenten	17
7.3.3 Weitere Veröffentlichungen	17
7.3.4 Spezielle Zusammenstellungen	17
7.3.5 Einzelauskünfte	17
7.3.6 Auswertungsdarstellung	17
7.4 Computeranwendung	17
7.4.1 Schreibweisen	17
7.5 Turniercode	18
7.5.1 Turniertermin	18
7.5.2 Organisationsebene	18
7.5.3 Art des Turniers	18
7.6 Datenerfassung und Datenaustausch	18
7.6.1 Richtlinien für Turnierveranstalter	18
7.6.1.1 Ankündigung der DWZ-Auswertung	18
7.6.1.2 Einreichungstermin	18
7.6.1.3 Zuständiger Wertungsreferent	18
7.6.1.4 Turnierunterlagen	18
7.6.1.4.1 Teilnehmerdaten	18
7.6.1.4.2 Turnierdaten	18
7.6.1.4.3 Turnierergebnisse	19
7.6.1.4.4 Diskettenanwendung	19
7.6.2 Spieleridentifizierung	19
7.6.3 Anfordern der DWZ	19
7.6.4 Auswertung und Übermittlung des Ergebnisses	19
7.6.4.1 Informieren der am Turnier Beteiligten	19
7.6.4.2 Informieren der Wertungsreferenten	19
7.6.5 Allgemeiner Datenaustausch	19
8. Änderung der Richtlinien	20
Anhang 1 Auswertungsbeispiele	21
Anhang 1.1 Auswertungsbeispiele mit den verschiedenen Varianten	21
Anhang 1.1.1 Vorliegende Unterlagen sichten und ergänzen	21
Anhang 1.1.2 Spieler nach Art der Auswertung ordnen	22
Anhang 1.1.3 Ermitteln der ersten DWZ aus 1. Zusatzstufe aufgrund von Gegnern mit etablierten DWZ (A bis G) und Restpartien	23
Anhang 1.1.4 Ermitteln der DWZ aus 2. Zusatzstufe aufgrund von Gegnern mit etablierten DWZ (A bis G), mit ersten DWZ der 1. Zusatzstufe (H bis M) und Restpartien	23
Anhang 1.1.5 Iterationsläufe	23
Anhang 1.1.6 Nicht wertbare Spieler und Restpartien	27
Anhang 1.1.7 Zusammenfassung der Iterationsrechnungen (Spieler der 1. und 2. Zusatzstufe)	27
Anhang 1.1.8 W_e -Berechnung für die Spieler mit DWZ	28
Anhang 1.1.9 DWZ-Veränderung für die etablierten Spieler	28
Anhang 1.1.10 Ermittlung der Turnierleistung R_n	28
Anhang 1.1.11 Auswertungsdarstellung	29
Anhang 1.2 Alternativberechnung von R_n	31
Anhang 1.2.1 Unter Verwendung des Zwischenwertes R_p	31
Anhang 1.2.2 Unter Verwendung der Änderungskonstante K	31
Anhang 1.3 Überslagsrechnungen	31

Anhang 2 Tabellen.....	33
Anhang 2.1 Wahrscheinlichkeitstabelle.....	33
Anhang 2.2 Wertungsdifferenzen abhängig von den Gewinnprozenten P	34
Anhang 2.3 Wertungsdifferenzen abhängig vom Punkte-/Partienverhältnis	35
Anhang 2.4 Der Entwicklungskoeffizient E.....	36
Anhang 2.5 Die Änderungskonstante K	37
Anhang 3 Auszüge aus DSB-Satzung und DSB-Geschäftsordnung	37
Anhang 3.1 DSB-Satzung	38
Anhang 3.2 Der Geschäftsverteilungsplan.....	42
Anhang 4 Anwendung am Beispiel des Landesverbandes NRW	43
Anhang 4.1 Handbuch und Update-Text	43
Anhang 4.2 DTA - Datenträgeraustausch	43
Anhang 4.3 Passive Spieler.....	44
Anhang 4.4 Abgemeldete Spieler	44
Anhang 4.5 Mivis-Datenangleichung.....	44
Anhang 4.6 Spielerwechsel	44
Anhang 4.7 Inaktive Spieler	44
Anhang 4.8 Die PKZ	44
Anhang 4.9 Bearbeiterdatei	44
Anhang 4.10 Archivierung von Karteieinträgen	45
Anhang 4.11 Turnierauswertungen.....	45
Anhang 4.12 Turniercode bei Neuaufnahme	45
Anhang 4.13 Anmeldeformular	45
Anhang 5 Hinweise, Erläuterungen, Ergänzungen	47
Anhang 5.1 Finanzielle Angelegenheiten	47
Anhang 5.2 Art des Turniers und entsprechende Turniercodes	49

2. Allgemeine Übersicht

2.1 Themenbeschreibung

Ziel und Aufgabe ist es, die Spielstärke von Schachspielern zu messen. Als Indikator für die Spielstärke wird eine Maßzahl berechnet, die als "Deutsche Wertungszahl" bezeichnet und mit "DWZ" abgekürzt wird.

2.2 Grundlage des Spielstärkevergleichs

Die Grundlage für die Berechnung der DWZ eines Spielers bilden seine bei Schachturnieren erzielten Ergebnisse unter gleichzeitiger Berücksichtigung der Spielstärke seiner Gegner.

2.3 Verfahren zur Berechnung der DWZ

Die Berechnung der DWZ erfolgt ausschließlich nach dem aus verbindlichen Regeln bestehenden Wertungssystem, wie es in Kapitel 4 ausführlich beschrieben ist.

2.3.1 Entstehung des Wertungssystems

Das Wertungssystem wurde in Anlehnung an des von Prof. Elo stammende und vom Weltschachbund FIDE angewandte Rating-System sowie aufgrund der in den vergangenen Jahrzehnten gemachten Erfahrungen mit dem Ingo-Wertungssystem des Deutschen Schachbundes und dem Nationalen Wertzahlensystem des Deutschen Schachverbandes im Jahr 1991 entwickelt.

2.3.2 Weiterentwicklung des Wertungssystems

Auf der Grundlage früherer Erfahrungen als auch auf der neuerer theoretischer Erkenntnisse wird das Wertungssystem laufend überprüft und ggf. weiterentwickelt.

2.4 Funktionsträger

Die Berechnung, Speicherung, Übermittlung und Veröffentlichung der DWZ werden von Wertungsreferenten vorgenommen, die dem Deutschen Schachbund und seinen regional strukturierten Schachorganisationen zugeordnet sind. Oberstes exekutives Organ dieser dezentralen Organisation ist die Wertungszentrale des DSB. Als legislatives Organ fungiert diese zusätzlich mit den Wertungsreferenten aller DSB-Landesverbände und dem Vertreter der DSJ als die Kommission für Wertungen.

2.5 Kostenübernahme

2.5.1 Wertungsreferenten

Die Kosten der Wertungsreferenten tragen diejenigen Organisationen, deren Vorständen sie angehören oder denen sie zugeordnet sind. Die Kosten der Wertungszentrale mit ihren Referenten trägt der DSB entsprechend seinem jeweiligen Haushaltsplan und der Finanzordnung. Bei Zusammenkünften der Wertungskommission trägt der DSB die Fahrtkosten. Die übrigen Ausgaben sind von den Landesverbänden bzw. von der DSJ zu tragen (siehe Anhang 3 § 9 - § 52 (4)).

2.5.2 Auswertungsgebühren

Für die DWZ-Auswertung von Turnieren, bei denen ein Startgeld erhoben wird, wird den Veranstaltern für die Spieler, die mindestens 20 DM zahlen, vom Wertungsreferenten eine Gebühr in Rechnung gestellt. Für diese Spieler wird je 1,- DM als Kostenbeteiligung erhoben. Eine Verdopplung der Kosten erfolgt, wenn die Spielerdaten gemäß 7.6.1.4.1 nicht vollständig sind oder die Spielresultate gemäß 7.6.1.4.3 nicht mit zum DWZ-Wertungsprogramm kompatiblen Datenformat eingereicht werden. Der DSB und die Landesverbände können für ihre Bereiche abweichende Regelungen treffen.

3. Grundlegende Rahmenbestimmungen

3.1 DSB-Grundlagen für das Wertungssystem

3.1.1 Allgemeines

Der Deutsche Schachbund hat auf seinem Kongreß am 22.05.1993 in Ratingen durch seine Satzung der "Kommission für Wertungen" mit der zugehörigen "Wertungszentrale" die Zuständigkeit für alle Angelegenheiten der Spielstärkebewertungen der DSB-Mitglieder übertragen. Damit werden die Aufgaben der bisherigen, 1974 errichteten "Ingo-Elo-Zentrale des DSB" ohne Unterbrechung in erweitertem Umfang fortgeführt.

3. Grundlegende Rahmenbestimmungen

3.1.2 Hauptaufgaben der Wertungskommission

3.1.2.1 FIDE-Belange

Der Vorsitzende der Wertungskommission vertritt als dazu beauftragtes Mitglied des DSB-Präsidiums die Rechte und Ansprüche der dem DSB angehörenden Schachspieler gegenüber dem Weltschachbund FIDE bezüglich des internationalen FIDE-Ratings, der Normerfüllungen und der Verleihung von Schachtiteln.

Der Antrag des DSB an die FIDE zur Verleihung eines FIDE-Titels für einen Spieler wird gestellt, wenn der Spieler die von der FIDE geforderten Normen erfüllt hat und wenn die DWZ des Spielers nicht niedriger als 100 Punkte unter dem von der FIDE geforderten FIDE-Rating liegt.

Über Ausnahmen entscheidet auf schriftlich begründeten Antrag des Spielers oder des FIDE-Rating-Officers die Wertungszentrale des DSB.

3.1.2.2 DWZ-Ermittlung

Es sind die notwendigen Maßnahmen zu treffen, damit möglichst alle offiziellen Turniere des DSB und seiner Untergliederungen nach dem System der DWZ ausgewertet werden können, soweit die Turnierbedingungen den Auswertungsrichtlinien entsprechen. Dazu gehören ebenso die Veröffentlichung der errechneten DWZ wie die Weiterentwicklung der Auswertungsregeln aufgrund eigener Erfahrungen oder solcher, die das Regelwerk des FIDE-Ratings bzw. anderer nationaler Wertungssysteme beeinflussen.

3.1.2.3 Zusammenarbeit

Zur Erfüllung der gestellten Aufgaben sind insbesondere der Kontakt und die Zusammenarbeit mit den Landesverbänden des DSB, der Deutschen Schachjugend, der Kommission für Datenverarbeitung sowie der FIDE und ihren nationalen Schachföderationen - vor allem den benachbarten - zu pflegen.

3.1.3 Grundlagen

Die Arbeit der Kommission für Wertungen hat sich nach diversen Bestimmungen zu richten, die nicht nur in verschiedenen Ordnungen, sondern darüber hinaus von unterschiedlichen Gremien mit wechselnden Mehrheiten festgelegt werden. Die wichtigsten davon werden im Anhang in besonderen Kapiteln im Wortlaut wiedergegeben, soweit sie nicht Gegenstand der Kapitel 2 bis 8 sind.

3.1.3.1 Satzung, Geschäftsverteilungsplan u.a.

Der Vorsitzende der Kommission für Wertungen hat den Aufgaben nachzukommen, die für ihn im Geschäftsverteilungsplan des DSB-Präsidiums und darüber hinaus auch für die übrigen Mitglieder der Wertungszentrale in der DSB-Satzung und in der Allgemeinen Übersicht, den Grundlegenden Rahmenbestimmungen, den Berechnungsregeln, den Ergänzenden Bestimmungen und den Organisationsrichtlinien zur DWZ aufgeführt sind.

3.1.3.2 Bindende DSB-Bestimmungen

Durch die DSB-Satzung, vom DSB-Kongreß oder weiteren zuständigen DSB-Gremien festgelegte Bestimmungen - genannt seien die Geschäfts-, Finanz- und Sitzungsordnung - sind für die DWZ-Arbeit bindend. Sie können von der Kommission für Wertungen nicht selbständig geändert werden. Ein Antrag auf Änderung über das DSB-Präsidium an den DSB-Kongreß kann aber gestellt werden.

3.1.3.3 Rechenregeln und Verfahrensweisen

Die eigentlichen Rechenregeln zur Ermittlung der DWZ einschließlich der dazu gehörenden grundsätzlichen Verfahrensweisen können nur mit einer $\frac{4}{5}$ -Mehrheit von der Kommission für Wertungen geändert werden, in dringenden Fällen einvernehmlich auch auf schriftlichem Wege. Die Änderungen sind dem DSB-Präsidium und -Kongreß zur Bestätigung vorzulegen.

3.1.3.4 Ergänzende Festlegungen und Änderungsmöglichkeiten

Für den Datenaustausch, Fristenfestsetzungen, Berücksichtigung von Spielstärkezahlen anderer Wertungssysteme, Angleichungen an geänderte Turnierordnungen o.ä. sind unter 6 "Ergänzende Bestimmungen" und unter 7 "Organisationsrichtlinien" erstellt worden. Diese können mit einfacher Stimmenmehrheit von der Kommission für Wertungen geändert werden, soweit dem keine anderen höherrangigen Beschlüsse entgegenstehen. Solche Abstimmungen können einvernehmlich auch auf schriftlichem Wege erfolgen.

3.2 Grundsätzliche Wertungsrichtlinien

3.2.1 DWZ-Skala

Die DWZ werden auf einer Intervallskala dargestellt, sind in der Regel 4-stellig (auch 3-stellig ist möglich) und sind mit zunehmender Spielstärke ansteigend. Die Entwicklung der DWZ-Verteilung auf dieser Skala ist zu

3. Grundlegende Rahmenbestimmungen

beobachten und ggf. durch allgemeine oder regionale Anpassungen bzw. durch Änderungen der Wertungsbestimmungen zu korrigieren.

3.2.2 Anlaß zur Berechnung der DWZ

Jeweils nach Beendigung eines Turniers wird für jeden beteiligten Spieler, sofern die dafür notwendigen Voraussetzungen erfüllt sind, eine neue DWZ berechnet. Die Auswertung der offiziellen Turniere des DSB und der DSJ sowie deren Unterorganisationen ist obligatorisch.

3.2.3 Gesamtauswertung

Turniere werden immer als Ganzes ausgewertet. Eine Auswertung nur für einzelne Turnierteilnehmer ist nicht gestattet.

3.2.4 Reihenfolge der Auswertungen

Die Auswertung der Turniere ist grundsätzlich in chronologischer Reihenfolge kontinuierlich (und nicht periodisch) vorzunehmen. Als maßgeblicher Zeitpunkt für diese Reihenfolge gilt das Datum der Kalenderwoche, in der die letzte Runde des Turniers ausgetragen wird. Bei einem verzögerten Turnierende oder bei Stichkämpfen gilt das Datum der letzten angesetzten Runde als Turnierende.

3.2.5 Ergebnisberücksichtigung

Es sind sämtliche Ergebnisse (auch zurückgetretener Spieler) unter deutlicher Kennzeichnung kampflöser Entscheidungen anzugeben. Nur am Brett erzielte Partieergebnisse dürfen ausgewertet werden, also keine kampflös entstandenen Resultate. Nachträglich von einer Schiedsinstanz zugesprochene Ergebnisse bleiben unberücksichtigt und die ursprünglich erspielten Resultate bleiben bestehen, wenn die Partien ordnungsgemäß am Brett beendet wurden. Wurde eine Partie regelwidrig abgebrochen oder nach ordnungsgemäßem Abbruch nicht oder falsch fortgesetzt, so gelten die nach der jeweiligen Turnierordnung dafür in Anwendung gebrachten Resultate bzw. die einer Schiedsinstanz.

3.2.6 DWZ-Index

Den eigentlichen Wertungszahlen wird nach einem Bindestrich ein numerischer Index angefügt. Dieser beträgt "1" nach der ersten Auswertung und wird nach jeder weiteren Auswertung um "1" erhöht. Spielstärkewerte, die dem FIDE-Rating entstammen, werden als Ausgangszahl mit dem Index "6", solche aus einem vergleichbaren nationalen Wertungssystem mit dem Index "0" versehen (siehe dazu die Anmerkung bei 4.9.2 bezüglich E-Begrenzung).

3.2.7 Überprüfung von Auswertungen

Wenn ein Spieler den begründeten Verdacht hat, daß eine seiner letzten Auswertungen fehlerhaft ist oder diese ganz fehlt, so wendet er sich an seinen zuständigen Basis-Wertungsreferenten oder über diesen an den Auswerter (siehe jedoch 6.3). Er ist über eine eventuelle Korrektur zu informieren. Liegt eine fehlerhafte Ergebnisangabe eines inoffiziellen Turniers vor, so muß der Spieler selbst beim Auswerter beantragen, daß dieser nach Möglichkeit für eine ordnungsgemäße Auswertung Sorge trägt.

3.2.8 Schlichtungen und Sanktionen

Ein Spieler bzw. Veranstalter/Verein, der wissentlich durch falsche Angaben zur eigenen Person bzw. zu den Turnierteilnehmern oder durch falsche Ergebnismeldungen eine inkorrekte DWZ-Auswertung in Kauf nimmt oder herbeiführen will, muß mit Sanktionen je nach Schwere des Falles rechnen. Ebenso wie bei allen anderen Streitfällen im Wertungsbereich, die nicht gütlich beizulegen sind, muß in den Landesverbänden und Unterorganisationen nach den dort bestehenden Ordnungen durch die dafür vorgesehenen Gremien entschieden werden. Richten sich Vorwürfe gegen Mitglieder der Kommission für Wertungen oder der Wertungszentrale, so ist das DSB-Schiedsgericht zuständig.

3.2.9 Regelwidriges Wertungsverhalten

Berechnet ein Landesverband in seinem Bereich die DWZ abweichend von der Wertungsordnung bzw. einschließlich der vorgesehenen Datenübermittlungen nur teilweise, verspätet oder gar nicht, so kann dadurch die DWZ-Zusammenarbeit im Deutschen Schachbund erheblich beeinträchtigt werden. Wird dies vom Vorsitzenden der Kommission für Wertungen in Übereinstimmung mit den Mitgliedern der Wertungszentrale und der Wertungskommission festgestellt, so kann er die Anerkennung der in diesem Verband berechneten DWZ und ihre Verwendung im Deutschen Schachbund verweigern, wenn der Verband nicht innerhalb eines halben Jahres nach einer schriftlichen Benachrichtigung seines Präsidenten Abhilfe schafft.

4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems

4.1 Ziel der Ausgestaltung des Wertungssystems

Die Ausgestaltung des Wertungssystems hat zum Ziel, die Spielstärke der Schachspieler möglichst genau in den DWZ abzubilden. Dabei muß das Wertungssystem einen Kompromiß eingehen zwischen der Stabilität der DWZ, basierend auf den früheren Turnierresultaten, und der Aktualität der DWZ, die sich in der aktuellen Turnierleistung widerspiegelt.

4.2 Die Auswertungskomponenten

Die folgenden Komponenten und die dafür angegebenen Abkürzungen werden bei den DWZ-Berechnungen verwendet:

R_o		alte Wertungszahl (DWZ) vor dem Turnier	{rating old}
R_o'		berichtigte (korrigierte) Ausgangswertung	
R_n		neue Wertungszahl (DWZ) nach der Auswertung	{rating new}
R_c		Durchschnitt der Gegner-DWZ / Gegner-Niveau	{average rating of competitors}
R_h		von R_o unabhängige Turnierleistung	{rating "H-Zahl"}
R_p		von R_o abhängige Erfolgszahl als Zwischenwert	{performance rating}
D	ΔR	eine Wertungsdifferenz, z.B. $R_o - R_c$	
P		allgemeine Gewinnwahrscheinlichkeit $P \times 100 =$ durchschnittlich zu erwartende Gewinnprozente	{percentage score}
$P(D)$		Gewinnerwartung als Punktanteil pro Partie, bezogen auf D gegenüber R_o des jeweiligen Gegners	
W		erzielte Punkte, Remis = 0,5	{wins}
W_e	$\Sigma P(D)$	Punkterwartung im Turnier = Summe aller einzelnen Gewinnerwartungen	{wins expected}
n		Anzahl der wertbaren Partien	{number of games}
A		Alter eines Spielers = aktuelles Jahr - Geburtsjahr	{age}
J		Alterskonstante, nach Jahrgangsstufen gegliedert	
E		Entwicklungskoeffizient (siehe Formel 4.9.2)	
f_B		Änderungsfaktor für Entwicklungskoeffizient	
K		Änderungskonstante (siehe Anhang 1.2.2 und Anhang 2.5)	

4.3 Mindestanzahl wertbarer Partien

4.3.1 Spieler mit DWZ

Nur ein Gegner mit vorhandener oder in dem gemeinsamen Turnier erworbener DWZ reicht bereits für eine Aktualisierung der Spieler-DWZ aus. Wenn keiner der Gegner eine DWZ besitzt oder erwirbt, kann keine Folge-DWZ berechnet werden.

4.3.2 Spieler ohne DWZ

Eine Erstberechnung für Spieler ohne DWZ ist nur dann möglich, wenn einschließlich eventueller Restpartien (siehe 4.4) wenigstens 5 Gegner mit Wertungszahlen - vorher vorhanden oder in dem gemeinsamen Turnier erworben - vorliegen (Ausnahme siehe 4.7.3.2).

4.4 Restpartien

Wenn die Anzahl der wertbaren Partien eines bisher DWZ-losen Spielers oder eines Spielers mit ungültig gewordener DWZ (siehe 6.1.1) unter 5 liegt und deshalb für eine erste DWZ-Berechnung nicht ausreicht, so werden die Ergebnisse und die Gegner-DWZ gesammelt. Sie werden als Restpartien bei der nächsten Auswertung eingerechnet, falls sie nicht vorher ungültig geworden sind (siehe 6.1.1).

Erzielt ein ungewerteter Spieler 0 % der möglichen Punkte, so werden die Partien dieses Turniers nicht für die Ermittlung der Erst-DZ benutzt. Dies gilt auch, wenn bereits Restpartien vorhanden sind.

4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems

4.5 Die Gewinnerwartung P(D)

Die Gewinnerwartung wird nach der Normalverteilung angenommen. Sie kann im Anhang unter Anhang 2.1 der dort nur zweistellig genauen Wahrscheinlichkeitstabelle entnommen werden, und zwar gleichzeitig für den stärkeren wie auch der Ergänzungswert für den schwächeren Spieler.

4.6 Die Punkterwartung W_e

Die Punkterwartung eines Spielers in einem Turnier errechnet sich als die Summe aller einzelnen Gewinnerwartungen P(D), die sich aus der eigenen DWZ des Spielers und den einzelnen R_o jedes Gegners ergeben. Sie gibt also an, welcher Erfolg (auf der Basis Sieg = 1, Remis = ½, Verlust = 0 Punkte) in einem Wettbewerb aufgrund der aktuellen, als konstant angesehenen DWZ des Spielers und seiner Gegner insgesamt zu erwarten ist:

$$W_e = \sum P(D)$$

Bei nur einer Partie ist die Punkterwartung natürlich gleich der Gewinnerwartung. Liegen die tatsächlich erzielten Gewinne über der Punkterwartung, so verbessert ein Spieler seine DWZ, d.h. diese erhöht sich; sind die Gewinne niedriger, so wird auch die DWZ absinken.

4.7 Die Berechnung der Punkterwartung

4.7.1 W_e für Spieler mit vorhandener DWZ

4.7.1.1 alle Gegner haben vor Turnierbeginn eine DWZ

Dies ist der einfachste Fall einer W_e -Ermittlung. Die Verfahrensweise geht aus 4.5 und 4.6 eindeutig hervor.

4.7.1.2 ein Teil der Gegner ist vorher ohne DWZ

Die Berechnung von W_e für solche Spieler wird zurückgestellt. Zunächst wird versucht, so viele erste DWZ für die Gegner ohne Wertung zu ermitteln, wie es nach den Regeln möglich ist (siehe 4.7.2). Erst danach wird W_e errechnet, und zwar aus den DWZ derjenigen Gegner, die bereits vor dem Turnier eine DWZ besaßen, als auch von denjenigen, die erst durch das betreffende Turnier zu einer ersten anwendbaren DWZ gekommen sind. Dazu gehören alle neu erfaßten Spieler der 1. Zusatzstufe, während die der 2. Zusatzstufe nur bei ihren unmittelbaren DWZ-Gegnern eingesetzt werden dürfen. Die Resultate gegen die übrigen Gegner ohne DWZ können nicht berücksichtigt werden.

4.7.2 W_e für bisher ungewertete Spieler

4.7.2.1 alle Gegner haben vor Turnierbeginn eine DWZ

Hierbei muß ein anderes Verfahren als vorher angewandt werden, weil unmittelbar keine Spielstärkedifferenzen gebildet werden können und auch W_e logischerweise nicht bestimmbar ist. Folgende Schritte sind erforderlich:

4.7.2.1.1 Ermittlung eines Ausgangswertes

Zu der bestimmten durchschnittlichen Gegnerspielstärke ($R_c = \sum R_o / n$) wird anhand des erzielten Ergebnisses der zugehörige Wertungsunterschied D nach Tabelle Anhang 2.2 oder Tabelle Anhang 2.3 in Anrechnung gebracht und ein erster DWZ-Näherungswert erhalten ($R_p = R_c + D$).

4.7.2.1.2 Extremresultate

Erzielt ein ungewerteter Spieler 0% oder 100% der möglichen Punkte, so ist seine Spielstärke aus diesen Turnierleistungen nicht bestimmbar.

Für solche Fälle gilt dann: $R_p = R_c - 677$ bzw. $R_p = R_c + 677$

4.7.2.1.3 Verbesserte erste DWZ durch Iteration

Die genaue Ermittlung der ersten DWZ eines Spielers erfolgt durch ein Konvergenzverfahren (Iteration). Mit dem Näherungswert (siehe Abschnitte zuvor) kann über die Wertungsdifferenzen zu den R_o der Gegner zunächst jedes einzelne P(D) und aus deren Addition W_e bestimmt werden. Dieses wird von W - den tatsächlich erzielten Gewinnen - abgewichen. Dieser Unterschied in den Punkten ($W - W_e$) wird durch die Anzahl n der Partien geteilt. Zum Ergebnis wird 0,500 addiert:

$$P(D) - \text{Durchschnitt} = (W - W_e) / n + 0,500$$

Mit Hilfe der Tabelle Anhang 2.2 wird dieser P(D) - Durchschnitt in einen mittleren Wertungsunterschied D umgewandelt, mit dem der ursprüngliche R_o -Wert des Spielers korrigiert wird:

$$R_o' = R_o + D$$

4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems

Der verbesserte Wert wird erneut demselben Rechenverfahren unterworfen, und das Ganze wird so lange wiederholt, bis W und W_e gleich sind.

Die Iteration ist dann abgeschlossen und das verbesserte erste R_0 des Spielers gefunden. Hierbei hat es sich aber nur um eine individuelle Teiliteration gehandelt, wenn vorher ungewertete Spieler als Gegner mit DWZ-Erstberechnungen berücksichtigt wurden.

4.7.2.2 Gegner erwerben im Turnier ebenfalls erste DWZ

Wenn mehrere erste DWZ ermittelt worden sind, so beeinflussen sie sich bei weiteren Rechnungen und Iterationen (siehe 4.7.2.1.3) gegenseitig. Das wird letztlich durch eine Gesamtiteration (siehe 4.7.4) ausgeglichen.

4.7.3 Abbruch der Auswertungskette

Die Möglichkeit, neu errechnete Erst-DWZ wie vorher vorhandene R_0 anderer Teilnehmer zur Ermittlung weiterer Erst-DWZ anzuwenden, wird nach zwei Stufen abgebrochen.

4.7.3.1 Erste DWZ der 1. Zusatzstufe

In der ersten Stufe bekommen nur diejenigen Spieler ohne Wertung eine DWZ, die in diesem Turnier zuzüglich eventuell gespeicherter Restpartien mindestens 5 Gegner mit etablierten DWZ aufweisen können. Diese DWZ (bzw. deren durch Korrekturen verbesserten Werte) fließen bei allen Gegnern unmittelbar in die Berechnungen ein oder werden als Restpartien gespeichert.

4.7.3.2 Erste DWZ der 2. Zusatzstufe

In der zweiten Stufe werden auch die in der ersten Stufe erhaltenen Erst-DWZ (die noch keiner Iterationsbehandlung unterzogen sein müssen) zur Auffüllung auf mindestens 5 DWZ-Gegner eingesetzt, um so weitere, zusätzliche Erst-DWZ zu erhalten. Mit deren dabei verwendeten Gegnern erfolgt wiederum eine Rückkopplung. Alle anderen Gegner der Erst-DWZ-Spieler der 2. Stufe bleiben von der Anwendung dieser DWZ ausgeschlossen; es gibt also auch keine zusätzlichen Restpartien.

4.7.4 Gesamtiteration

Für alle bisher ungewerteten Spieler, die nach 4.7.3.1 und 4.7.3.2 in der ersten bzw. zweiten Zusatzstufe eine erste DWZ erhalten können wird zum Abschluß nach dem Einbeziehen aller verwendbaren Partieresultate eine Gesamtiteration bis zur Konstanz der Einerstellen durchgeführt. Dabei können sich zunächst bei jedem Iterationsschritt die Wertungszahlen jedes einzelnen Spielers ohne DWZ ändern.

4.7.5 Vervollständigung der Auswertung

Nachdem nun alle infragekommenden DWZ vorliegen, kann auch die bei 4.7.1.2 zurückgestellte Auswertung für die Spieler mit vorhandener DWZ vorgenommen werden.

4.7.6 Restliche Spieler

Für die übrigen Spieler, die bei einer Auswertung nicht einbezogen werden können, werden die verwendbaren Spielergebnisse entsprechend 4.4 als Restpartien gespeichert, d.h. die Resultate gegen alle Gegner mit etablierten DWZ oder solchen in der 1. Zusatzstufe erworbenen. Die Ergebnisse von ungewerteten Spielern, die nur Gegner mit DWZ aus der 2. Zusatzstufe und sonst keine anderen Gegner mit gültigen DWZ hatten, bleiben unberücksichtigt und werden verworfen.

4.8 Die Berechnung der Turnierleistung R_h

Die Leistung eines Spielers in einem bestimmten Turnier wird durch eine von der alten DWZ unabhängige Leistungswertung R_h zum Ausdruck gebracht.

Für Spieler mit vorher vorhandener DWZ gilt:

- bei 100% oder 0% Erfolg wird $R_h = R_c + 677$ bzw. $R_h = R_c - 677$ angenommen (analog 4.7.2.1.2)
- bei allen anderen Ergebnissen ist ein Iterationsverfahren gemäß 4.7.2.1.1 bis 4.7.2.1.3 durchzuführen

Für Spieler ohne DWZ gilt:

- bei 100% oder 0% Erfolg wird $R_h = R_c + 677$ bzw. $R_h = R_c - 677$ angenommen (siehe 4.7.2.1.2)
- bei allen anderen Ergebnissen wurde R_h in der Gesamtiteration nach 4.7.4 errechnet

Das erhaltene R_h eines Spielers mit DWZ entspricht dem R_h eines bisher DWZ-losen Spielers. Für Spieler ohne bisherige DWZ gilt: $R_h = R_n$.

4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems

4.9 Die Berechnung der Folge-DWZ

4.9.1 Die Berechnungsformel

Bei Spielern, die bereits eine DWZ besessen haben oder auch ein FIDE-Rating bzw. eine anerkannte, vergleichbare nationale Wertung, wird die alte Wertungszahl R_o mit Hilfe der errechneten Punkterwartung W_e und einem Entwicklungskoeffizienten E in die neue $DWZ = R_n$ umgerechnet:

$$R_n = R_o + 800 \times (W - W_e) / (E + n)$$

4.9.2 Der Entwicklungskoeffizient E

Der Entwicklungskoeffizient E wird separat für jeden Spieler berechnet, und zwar variierend nach dessen Spielstärke und Alter. Er bewirkt eine stärkere Berücksichtigung der neuen Spielerfolge bei jüngeren Spielern und bei solchen mit niedriger DWZ, eine geringere in umgekehrten Fällen. Zur Verstärkung dieser Tendenz wird bei Jugendlichen bis 20 Jahre der Grundwert des Entwicklungskoeffizienten zusätzlich mit dem Beschleunigungsfaktor f_B multipliziert.

$$E = \text{Grundwert} \times \text{Beschleunigungsfaktor}$$

$$E = ((R_o / 1000)^4 + J) \times f_B$$

Hierin gilt:

<u>Alter</u>	<u>J</u>	<u>f_B</u>
Jugendliche bis 20 Jahre	5	$0.5 \leq R_o / 2000 \leq 1$
Junioren von 21 bis 25 Jahre	10	1
alle Spieler über 25 Jahre	15	1

Für E gelten folgende Begrenzungen:

Der Wert von E ist stets ganzzahlig gerundet anzusetzen. Wird der Grundwert aus der Tabelle im Anhang 2.4 entnommen, so ist er für Jugendliche bis 20 Jahre zusätzlich mit dem Faktor f_B zu multiplizieren. Der Wert von E ist abhängig vom Index, muss mindestens 5 und darf höchstens 30 betragen. Für Spieler ohne Wertungszahl wird bei der Ermittlung von E der Index = 1 verwendet. Es gilt:

$$E \geq 5 \text{ und } E \leq 30 \text{ und } E \leq 5 \times \text{Index.}$$

Sonderfall:

Nur für den Fall, daß $R_o < 1300$ und die erreichte Turnierpunktzahl W geringer als die errechnete Punkterwartung W_e ist (siehe 4.9.1), wird E unabhängig vom Alter des Spielers errechnet mit

$$E = 15 \times (4 - 3 \times R_o / 1300).$$

E ist auch hierbei stets ganzzahlig gerundet anzuwenden.

4.9.3 Erhöhung des Indexes

Zum Abschluß aller Wertungsvorgänge wird der jeder DWZ anhängende Turnierindex um 1 erhöht, selbst wenn bei einem Spieler nur eine Partie zur Anrechnung gekommen ist. Als R_o eingehende FIDE-Ratingzahlen werden vor der ersten Auswertung mit dem Index "6" gekennzeichnet. Aus anderen Fremdsystemen als R_o eingehende Werte werden vor der Auswertung mit dem Index "0" gekennzeichnet, danach mit "1" (siehe 4.9.2 E-Begrenzung). Bei bisher ungewerteten Spielern werden die berechneten R_h -Werte durch Anhängen des Indexes "1" zur ersten DWZ.

4.10 Die richtige zeitliche Einordnung

Verspätet bzw. parallel ausgewertete unterschiedliche Turniere oder die nachträgliche Berichtigung von Fehlern machen es zur Erfüllung der in 3.2.4 festgelegten richtigen Auswertungsreihenfolge notwendig, nachträglich zusätzliche oder geänderte Auswertungen einzufügen (siehe jedoch 6.3).

Dies ist nur dann in einwandfreier Weise möglich, wenn folgende Daten bekannt sind:

- Datum der letzten Runde
- R_o , das ursprünglich (zeitlich falsch) eingesetzt wurde
- n für die Anzahl der berücksichtigten Partien
- W als Anzahl der erzielten Punkte, sowie entweder W_e , das aufgrund des ursprünglichen R_o errechnet wurde oder eine Liste mit allen Einzelresultaten der letzten Zeit.

4. Berechnungsregeln des DWZ-Wertungssystems

Eine Korrekturmaßnahme für einen einzelnen Spieler führt nicht notwendigerweise zur Neuberechnung des betreffenden Turniers.

4.10.1 Verwendung von W_e

4.10.1.1 Normalfall einer Einfachkorrektur

Wenn die einzelnen Partie-Ergebnisse nicht vorliegen, muß mit Durchschnittswerten gerechnet werden, was jedoch bei den vorauszusetzenden geringeren R_o -Differenzen keine Qualitätseinbuße bedeuten wird.

Zunächst wird aus W_e / n die durchschnittliche Gewinnwahrscheinlichkeit P ($\times 100 =$ theoretisch zu erwartende Gewinnprozente) errechnet. Mit dieser erhält man aus der Tabelle Anhang 2.2 die zugehörige Wertungsdifferenz D . Addiert man D zu R_o (bei weniger als 50%igem Gewinn) oder subtrahiert man es davon (bei mehr als 50%igem Gewinn), so erhält man R_c , die durchschnittliche Spielstärke der Gegner.

Von dem neu einzusetzenden, richtigen R_o -Wert wird das errechnete R_c subtrahiert und die erhaltene Wertungsdifferenz D liefert über Tabelle Anhang 2.1 jetzt umgekehrt die korrigierte durchschnittliche Gewinnwahrscheinlichkeit P . Diese, mit n multipliziert, ergibt das neue, verbesserte W_e , mit dem dann auf die übliche Weise das nun richtige R_n bestimmt wird.

4.10.1.2 Durchführung von Folgekorrekturen

Sind nach der fehlenden oder zu korrigierenden Auswertung bereits mehrere Folgeauswertungen durchgeführt worden, so müssen diese der Reihe nach mit dem korrigierten R_o aus der jeweils davor liegenden Wertung nach dem beschriebenen Verfahren verbessert werden, bis auch die aktuelle Wertung einwandfrei ist.

4.10.1.3 Spezialfälle bei Anfangswertungen

Bei Erstausswertungen ist die Bestimmung von W_e nicht möglich.

Liegen durch Parallelberechnung zwei Anfangswerte mit jeweiligem Index = 1 vor, so bleibt die dem zuerst beendeten Turnier zugeordnete Berechnung bestehen. Mit dem hierbei erhaltenen R_o muß eine normale Neuberechnung des Folgeturniers vorgenommen werden.

Handelt es sich bei den Parallelberechnungen um Zusammenfassungen mehrerer Teilergebnisse und Restpartien, bei denen die zeitlichen Zuordnungen unbekannt oder gänzlich durcheinander geraten sind, so wird die gültige DWZ durch gewichtetes Mittel anhand der gespielten Partienzahlen $n_1, n_2 \dots n_x$ aus mehreren vorliegenden R_o bestimmt.

Wurden bei einer Erstausswertung zeitlich davorliegende, zum Auswertungstermin aber noch gültige Restpartien irrtümlich nicht mitverwendet, so muß die Erstausswertung unter Einbeziehen dieser Restpartien wiederholt werden.

5. Änderungen der Regeln

Alle unter 2 bis 4 aufgeführten Bestimmungen einschließlich der Tabellen in Anhang 2 können nur mit einer $4/5$ -Mehrheit von der Kommission für Wertungen des DSB geändert werden. Solche Änderungen sind dem DSB-Präsidium und dem DSB-Kongreß zur Bestätigung vorzulegen.

6. Ergänzende Bestimmungen

6.1 Wertungszahlen

6.1.1 Gültigkeit von DWZ und Restpartien

DWZ verlieren ihre Gültigkeit nach 5 Jahren, Restpartien werden nach 2 Jahren verworfen. Die Wertungszahlen der zentralen Datenbank für vereinslose Ausländer (7.6.2) haben nur 2 Jahre Gültigkeit.

6.1.2 Wertungszahlen anderer Systeme

Für (insbesondere ausländische) Spieler ohne DWZ können FIDE-Rating-Zahlen oder nationale Wertungszahlen aus entsprechenden aktuellen Listen unter der Voraussetzung entnommen werden, daß sie von der Wertungszentrale nach vorhergehender Prüfung als vergleichbar eingestuft wurden. Es ist in solchen Fällen darauf zu achten, ob die Wertungszentrale des DSB besondere Umrechnungsformeln vorgeschrieben hat.

R_n wird dann als DWZ weitergeführt. Bezüglich des Indexes siehe 4.9.3. Bei der zentralen Datenbank wird unter Verband 20 eine besondere Ausländerdatei mit denjenigen Spielern geführt, die an Turnieren mit DWZ-Auswertung teilgenommen haben, aber nicht Mitglied eines Vereins im DSB sind.

6.1.3 Eigenangaben

Eigenangaben von Spielern bezüglich ihrer Wertungszahl müssen überprüft werden. Ist dies nicht möglich, werden solche Spieler wie ungewertete behandelt.

6.1.4 Schachcomputer

DWZ für Schachcomputer werden nicht geführt. Partieresultate gegen Computer werden gestrichen.

6.2 Turniervoraussetzungen

6.2.1 Gebietsbegrenzung

Grundsätzlich werden nur Turniere ausgewertet, die auf dem Gebiet der Bundesrepublik Deutschland ausgetragen worden sind. Über Ausnahmen entscheidet vor Turnierbeginn die Wertungszentrale des DSB oder die Wertungsreferenten der Landesverbände. Voraussetzung ist, das die Absicht der DWZ-Auswertung den Spielern vor Turnierbeginn bekannt gegeben wurde, und die Auswertungsunterlagen vom Turnierveranstalter eingereicht werden. Außerdem werden ausländische Turniere ausgewertet, zu denen der DSB offiziell Teilnehmer entsendet.

6.2.2 Bedenkzeiten

Eine Gesamtbedenkzeit von mindestens 90 Minuten pro Spieler und Partie ist grundsätzlich Voraussetzung, unabhängig von der Festlegung der Zeitkontrollen. Hiervon sind keine Ausnahmen zugelassen.

6.2.3 Turnierarten

Neben dem Auswertungsauftrag für die unter 3.2.2 genannten Turniere sind zwei weitere Arten von besonderer Wichtigkeit.

6.2.3.1 Vereinsturniere

Die möglichst fortlaufende Auswertung von Vereinsturnieren ist dringend erwünscht. Die Entscheidung darüber treffen die Vereine selbst. Der Wertungsreferent geht davon aus, daß jedes Vorstandsmitglied eines Vereins zur Auswertungsveranlassung befugt ist und Fortsetzungen in den Folgejahren gewünscht werden. Neue Vereinsmitglieder sind über die geübte Auswertungspraxis vom Verein zu informieren (siehe 7.6.1.1).

6.2.3.2 Offene und Einladungsturniere

Über die Auswertung von offenen und Einladungsturnieren entscheiden die Veranstalter, die bereits in der Ausschreibung - jedenfalls aber rechtzeitig vor Turnierbeginn - die spätere Einreichung zur DWZ-Auswertung öffentlich bekanntzugeben haben (siehe 7.6.1.1). Sie haben sich auch an den Kosten für die DWZ-Auswertung zu beteiligen (siehe 2.5.2 und 7.3.4).

6.2.3.3 Mannschaftskämpfe

Mannschaftsmeisterschaften verschiedener Klassen, für die derselbe Wertungsreferent zuständig ist, sollen einschließlich eventueller Stichtkämpfe als ein Turnier behandelt werden, um die Berechnungsaufspaltung bei Ersatzspielern zu vermeiden.

6. Ergänzende Bestimmungen

6.2.3.4 Geteilte Turniere

Vor- und Hauptrunde eines Turniers werden auswertungsmäßig wie zwei Turniere behandelt. Unterbrochene Turniere gelten auch bei längerer Zwischenpause als ein Turnier.

6.2.3.5 Zweikämpfe

Wenn beide Spieler eines Zweikampfes vorher DWZ besitzen, wird das Ergebnis in analoger Anwendung der Regeln ausgewertet. Es kann keine Berücksichtigung erfolgen, wenn einer der Gegner ungewertet war, weil der andere selbst bei jedem beliebigen Ergebnis unter Einrechnen der 1. DWZ seines Kontrahenten keine Spielstärkeänderung erfährt.

6.3 Auswertungsfristen

Turniere, deren vollständige Turnierunterlagen nicht innerhalb von drei Monaten nach Turnierende beim zuständigen Wertungsreferenten vorliegen, dürfen nicht mehr ausgewertet werden. Ergebnisse von StICKKämpfen, die nicht binnen drei Monaten nach dem Ende der letzten angesetzten Runde eingereicht werden, dürfen nicht mehr im Rahmen des Turniers ausgewertet werden. Wenn die Ergebnisse von StICKKämpfen in einem Zeitraum zwischen zwei Wochen und drei Monaten nach dem Ende der angesetzten letzten Runde eingereicht werden, liegt es im Ermessen des jeweiligen Wertungsreferenten, ob die StICKKämpfe als eigenes Turnier ausgewertet oder in das eigentliche Turnier integriert werden.

Stellt sich heraus, daß eine Auswertung aufgrund falscher bzw. veralteter Daten oder aufgrund von Eingabefehlern inkorrekt ist, so ist die Turnierauswertung nach Korrektur der entsprechenden Daten nur dann zu wiederholen, sofern die ursprünglich ermittelten neuen DWZ weniger als 8 Wochen als veröffentlicht gelten bzw. das Turnierende nicht mehr als ein Jahr zurückliegt.

7. Organisationsrichtlinien

Grundlage dieses Kapitels ist u.a. die DSB-Satzung, § 9 bis § 12 und eine Reihe der folgenden, speziell § 51.

7.1 Organe

Exekutive Organe der Wertungsorganisation sind die unter 2.4 aufgeführten Wertungsreferenten. Als legislatives Organ fungiert die Kommission für Wertungen des DSB.

7.2 Zusammensetzung, Ernennung und Funktionen der Organe

7.2.1 Die Kommission für Wertungen des DSB

Die Kommission für Wertungen ist in ihrem Zuständigkeitsbereich das oberste Organ in allen DWZ- Wertungs- und Organisationsangelegenheiten. Sie setzt sich zusammen aus den Mitgliedern der Wertungszentrale (siehe 7.2.2), den Wertungsreferenten der Landesverbände und dem der DSJ. Ihr Vorsitzender wird jeweils für die Dauer von zwei Jahren vom DSB-Kongreß gewählt.

7.2.2 Die Wertungszentrale des DSB

Dieses oberste exekutive Gremium hat folgende personelle Besetzung:

- der Vorsitzende
- der stellvertretende Vorsitzende
- der Referent für die zentrale DWZ-Datenbank
- der Referent für Systemkontrolle und Auslandskontakte

Mit Ausnahme des Vorsitzenden (siehe 7.2.1) werden die Mitglieder jeweils für die Dauer von zwei Jahren von der Kommission für Wertungen gewählt.

7.2.2.1 Der Vorsitzende

Der Vorsitz der Wertungszentrale des DSB wird gleichzeitig vom Vorsitzenden der Kommission für Wertungen wahrgenommen. Er hat das Funktionieren der Wertungsorganisation zu kontrollieren und notfalls steuernd einzugreifen. Er vertritt die Wertungsorganisation bei Kongressen und im Präsidium des DSB. Er ist gleichzeitig durch den DSB als Beauftragter für Wertungsfragen bei der FIDE (rating officer) eingesetzt. Zugehörige Aufgaben sind im Geschäftsverteilungsplan für das DSB-Präsidium (siehe Anhang 3.2) aufgeführt.

7. Organisationsrichtlinien

7.2.2.2 Stellvertretender Vorsitzender

Dieser soll dem Kreis der Wertungsreferenten der Landesverbände entstammen. Er vertritt den Vorsitzenden bei dessen Verhinderung, hat aber im DSB-Präsidium und beim DSB-Kongreß kein Stimmrecht (siehe DSB-Satzung § 9.3-27). Der Stellvertretende Vorsitzende ist außerdem im allgemeinen für das Referat Öffentlichkeitsarbeit zuständig. Dies schließt die Veröffentlichung der Wertungszahlen in regelmäßigen Abständen mit ein (7.3.1).

7.2.2.3 Referent der Zentralen DWZ-Datenbank

Dieser hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Er führt eine möglichst aktuelle und komplette DWZ-Datenbank mit allen Spielern, die einer DWZ-Wertung unterzogen wurden. Dazu sind die regelmäßig von den Landesverbänden angeforderten und gelieferten Dateien zu integrieren. Änderungen infolge von Neuauswertungen oder Korrekturen durch den Datenbankreferenten sind automatisch bekanntzumachen. Er beantwortet Anfragen der Wertungsreferenten nach aktuellen DWZ von Spielern aus anderen Bereichen.
- b) Er hat alle Turniere auf Bundesebene auszuwerten, mit Ausnahme derjenigen aus dem Jugendbereich.
- c) Er liefert auf Anforderung statistisches Material für den Vergleich der DWZ-Verteilung in den Verbänden und Bezirken.

7.2.2.4 Referent für Systemkontrolle und Auslandskontakte

Seine Hauptaufgaben sind:

- a) das Befolgen der Ordnungsbestimmungen zu kontrollieren
- b) Unzulänglichkeiten in den Ordnungsbestimmungen aufzudecken und eventuell Verbesserungsvorschläge zu formulieren
- c) die Entwicklung in der DWZ-Verteilung auch im Vergleich der Landesverbände und Bezirke zu beobachten und ggf. Änderungen der DWZ oder der Berechnungsregeln vorzuschlagen
- d) einen Austausch von Wertungslisten mit denjenigen Nachbarföderationen vorzunehmen, die eigene nationale Wertungssysteme anwenden. Diese sind auf Verwendbarkeit im DWZ-Bereich zu überprüfen; evtl. sind Umrechnungsformeln zu erarbeiten.

7.2.3 Die Wertungsreferenten in den Landesverbänden

Die Wertungsreferenten unterhalb der DSB-Ebene sollen in die Vorstände oder andere verantwortliche Gremien ihrer Organisationen eingebunden werden und sind von der entsprechend dafür autorisierten Versammlung zu wählen. Den Wertungsreferenten obliegt es, Turniere aus ihrer Region auszuwerten, sich am vorgesehenen Datenaustausch innerhalb der Wertungsorganisation zu beteiligen und die Daten der bereichszugehörigen Spieler zu speichern und zu verwalten.

7.2.3.1 Übergeordnete Wertungsreferenten

Übergeordnete Referenten haben darüber hinaus die Aufgabe, untergeordnete Referenten in ihre Tätigkeit einzuführen, nötigenfalls steuernd einzugreifen oder sie bei kurzzeitigem Ausfall zu vertreten. Gemeinsam mit den Basisreferenten können sie für ihren Bereich ergänzende Organisationsrichtlinien festlegen. Für die DWZ-Auswertung von offenen Turnieren sind sie die nächste zuständige Stelle, wenn sich ein Basisreferent, in dessen Bereich das Turnier fällt, zur Auswertung außerstande sieht.

7.2.3.2 Basis-Wertungsreferenten

Für die korrekte Durchführung, Übernahme oder Weitergabe von Auswertungen der untersten Ebene sind die Basisreferenten zuständig. Sie wirken außerdem bei der Pflege der zugehörigen Spieler- und Vereinsdaten mit.

7.3 Veröffentlichungen

Die Auswertungsergebnisse müssen den beteiligten Spielern, Vereinen, Turnierleitern und Organisatoren in geeigneter Form zugänglich gemacht werden. Dazu eignen sich Gesamtlisten in alphabetischer Form, Bestenlisten rangmäßig oder alphabetisch, nach Vereinen oder anderen Bereichen gegliederte Listen, Turnierauswertungen. Es ist darauf hinzuweisen, daß gelegentlich durch nachträgliche Auswertungen oder Korrekturen Änderungen möglich sind.

7.3.1 DSB-Wertungsspiegel

Die Kommission für Wertungen stellt in regelmäßigen Abständen Wertungszahlen in geeigneter Form für die Veröffentlichung zur Verfügung

7. Organisationsrichtlinien

- nach Alter und Geschlecht getrennte Bestenlisten des DSB und der DSJ sowie der Landesverbände;
- Darstellung der DWZ-Auswertung wichtiger Turniere
- Wiedergabe der zuletzt aktuellen FIDE-Ratings deutscher Spieler

Die Auswertung von von Turnieren wird publiziert in den Organisationsebenen, in denen sie ausgetragen werden.

7.3.2 Publikationen der Basisreferenten

Mindestens einmal im Jahr - am günstigsten nach Abschluß einer Spielsaison - soll der Basisreferent eine vollständige Liste der von ihm betreuten Spieler veröffentlichen. Diese sind nach Vereinen und innerhalb dieser möglichst alphabetisch zu ordnen. Wünschenswert ist eine Aufzählung der im letzten Wertungszeitraum berechneten Turniere sowie nach Geschlecht und Alter getrennte Bestenlisten. Ob solche Veröffentlichungen kostenlos oder gegen Entgelt abgegeben werden, muß der Basisreferent im Einzelfall mit seiner zugehörigen Organisation abklären.

7.3.3 Weitere Veröffentlichungen

Organisationsebenen, die zwischen der Basis und dem DSB liegen, können eigenständige DWZ-Veröffentlichungen vornehmen. Die DSB-Wertungszentrale kann die Möglichkeit nutzen, die DWZ aller deutschen Spieler eines bestimmten Stichtatums in die DSB-Mitgliederdatenbank der Zentralen Paßstelle (ZPS) einzuschleusen. Die Zentrale DWZ-Datenbank und die Wertungsreferenten sind in der Lage, gewünschte Listen auch auf Diskette zu liefern. Für nicht autorisierte Zwecke gilt 7.3.4 entsprechend.

7.3.4 Spezielle Zusammenstellungen

Bei besonderen Wünschen von Veranstaltern, z.B. für die Auslosungsrangliste oder zur Vergebung sog. Ratingpreise, sind wegen der unterschiedlichen Aufwendungen bezüglich Umfang und Vorinformationen auch die Kostenübernahme (siehe 2.5.2 und 7.6.3) mit dem zuständigen Wertungsreferenten vorher abzusprechen.

7.3.5 Einzelauskünfte

Persönliche Auskunftswünsche einzelner Spieler sollen grundsätzlich schriftlich beim zuständigen Basisreferenten mit detaillierten Angaben erfolgen. Für die Übermittlung der aktuellen DWZ bzw. der letzten Auswertung ist der Anfrage doppeltes Briefporto beizufügen. Verlangt ein Spieler den vollständigen Karteiausdruck mit seiner insgesamt gespeicherten Wertungsentwicklung, so ist dreifaches Briefporto beizufügen.

7.3.6 Auswertungsdarstellung

Der Ausdruck einer Turnierauswertung (insgesamt oder für einzelne Teilnehmer) enthält vom Turnier die Bezeichnung und das Endedatum bzw. den Turnier-Code und von den Spielern mindestens Nach- und Vorname und die neue DWZ. Außerdem können Platzierung, Verein (außer bei Vereinsturnieren), den Geburtsjahrgang bei Schülern, Jugendlichen und Junioren, alte DWZ, gewertete Punkte und Partien, Gegnerdurchschnitt, Punkterwartung W_e , Leistungswertung R_h und Entwicklungsfaktor E bereitgestellt werden.

7.4 Computeranwendung

Die Berechnung, Speicherung und Übermittlung der im Rahmen der DWZ-Auswertung notwendigen Daten erfolgt grundsätzlich auf elektronischem Wege. Auskünfte können schriftlich oder telefonisch übermittelt werden. Alle Wertungsreferenten haben einheitlich dasselbe Computerprogramm anzuwenden. Dieses "EloBase"-Programm wurde vom DSB seinen Landesverbänden zur Verfügung gestellt. Diese sind berechtigt, allen in ihrem Bereich tätigen Wertungsreferenten Kopien dieses umfangreichen Berechnungs- und Verwaltungsprogrammes zukommen zu lassen. Die Weitergabe an sonstige Personen oder Organisationen ist - ausgenommen bei Zustimmung des Programmautors Wolfgang Zahn, München - untersagt und wird der Überlassung bzw. Verwendung von Raubkopien gleichgesetzt. Ausscheidende Wertungsreferenten haben das Programm vollständig ihrem Nachfolger zu übergeben.

7.4.1 Schreibweisen

Namen oder Bezeichnungen werden in Groß/Kleinschreibung dargestellt. Umlaute werden nicht aufgelöst, und "ß" wird nicht als "ss" geschrieben. Spielernamen werden in der Form "Name,Vorname,Titel" aufgeführt, also ohne Leerstelle, aber mit Kommata zwischen Nach- und Vornamen und Vornamen und Titel.

Beispiel: von Droste-Hülshoff,Karl Werner,Dr.

Ist für ausländische Namen eine Transkription vorzunehmen, so ist wie bei der FIDE die englische Version zu verwenden. Die meisten ausländischen Namenszusätze werden vor dem Nachnamen belassen.

Beispiele: van der Biest,Dennis oder De la Costa,Carlos

7.5 Turniercode

Jedem auszuwertenden Turnier ist vom Auswertungsprogramm oder seinem Auswerter ein Turniercode zuzuordnen, der über den Termin und die Art des Turniers sowie über die zugehörige Organisationsebene Auskunft gibt.

7.5.1 Turniertermin

Nach 3.2.4 ist für Auswertungszwecke das Turnierende maßgebend. Dies wird im Code durch die ersten vier Stellen festgehalten:

- die beiden ersten Stellen beinhalten das Jahr (ohne Hunderter)
- die 3. und vierte Stelle gibt die Kalenderwoche des Turnierendes an
- danach folgt ein Trennungsstrich

7.5.2 Organisationsebene

Mit den nächsten drei Stellen wird durch einen verkürzten ZPS-Schlüssel angezeigt, auf welcher Ebene das Turnier stattgefunden hat und welcher Wertungsreferent demnach für die Auswertung zuständig war.

Für die obersten Ebenen von DSB und DSJ ist "000" einzutragen. Die Landesverbandskennziffern werden ab 10 mit A, B, C usw. abgekürzt.

7.5.3 Art des Turniers

Mit Trennungszeichen folgen dreistellige Symbole zur Kennzeichnung der Turnierart und -form (siehe Anhang 5.2). Die Symbole sind für die Reihenfolge der Auswertung der Turniere mit gleichem Turnierende von Bedeutung (alphabetische Sortierung).

7.6 Datenerfassung und Datenaustausch

7.6.1 Richtlinien für Turnierveranstalter

Um eine schnelle und korrekte DWZ-Auswertung eines Turniers zu gewährleisten, müssen alle Turnierveranstalter/Turnierleiter die dazu als erforderlich aufgestellten Regeln beachten.

7.6.1.1 Ankündigung der DWZ-Auswertung

Die Auswertung aller offiziellen Turniere auf allen Ebenen ist obligatorisch und braucht nicht angekündigt zu werden. Gleichgesetzt sind Vereinsturniere, sofern sie eingereicht, in der Folge nicht widerrufen wurden oder die Vereinsregularien eine DWZ-Auswertung vorsehen (siehe 6.2.3.1).

Bei offenen Turnieren muß der Veranstalter vorher - möglichst schon in der Ausschreibung oder Einladung - darauf hinweisen, daß eine DWZ-Auswertung erfolgt (siehe 6.2.3.2).

7.6.1.2 Einreichungstermin

Die Turnierunterlagen sollen spätestens zwei Wochen nach der letzten angesetzten Runde/Partie beim zuständigen Wertungsreferenten eingegangen sein (siehe 6.3 Auswertungsfristen).

7.6.1.3 Zuständiger Wertungsreferent

Prinzipiell ist für eine DWZ-Auswertung der Wertungsreferent desjenigen Bereiches zuständig, in dem das Turnier stattgefunden hat. Im einzelnen gilt: alle Resultate von Einzel- und Mannschaftswettbewerben auf DSB-Ebene sind dem Referenten der Zentralen DWZ-Datenbank zuzusenden, die auf DSJ-Ebene dem Wertungsreferenten der DSJ. Vereinsturnierunterlagen erhalten die Basis-Wertungsreferenten. Bei offenen Turnieren ist eine vorherige Absprache erforderlich, beginnend beim Basisreferenten und dann in der Hierarchie der Referenten aufsteigend (siehe 7.2.3.1).

7.6.1.4 Turnierunterlagen

7.6.1.4.1 Teilnehmerdaten

Die Spielerdaten sollen bereits bei der Anmeldung der Spieler zum Turnier vom Veranstalter erfaßt werden. Erforderlich sind Name, Vorname, Geburtsdatum und bei Spielern aus verschiedenen Kreisen/Bezirken/Unterverbänden die PKZ, der Verein mit ZPS-Nr. oder wenigstens die zugehörige unterste Organisationsebene. Wohnortangaben helfen nur in Ausnahmefällen. Bei Ausländern genügt das Herkunftsland. (siehe Formblatt Anhang 5)

7.6.1.4.2 Turnierdaten

Bezeichnung, Spielort, Anfangs- und Enddatum sowie die Bedenkzeitregelung des Turniers ist anzugeben.

7. Organisationsrichtlinien

7.6.1.4.3 Turnierergebnisse

Die Spielresultate müssen vollständig in geeigneter Form (z.B. Kreuztabelle, Liste mit Gegnernummer- und Ergebnisfolge) übermittelt werden. Zurücktreter dürfen nicht gestrichen werden, aber die kampfflos entstandenen Resultate sind unbedingt als solche zu kennzeichnen, z.B. mit "+" oder "-". Schachcomputer müssen ebenfalls als solche kenntlich gemacht werden.

Abgeschlossene oder noch vorgesehene StICKKämpfe müssen angegeben werden.

Die Turnierunterlagen sind von einem dafür Verantwortlichen mit seinem Namen und seiner Unterschrift zu versehen.

7.6.1.4.4 Einreichung der Turnierunterlagen

Alle relevanten Daten müssen in einer für den Wertungsreferenten geeigneten Form übermittelt werden.

7.6.2 Spieleridentifizierung

Die Identität eines Spielers wird erkannt an seinem Namen und Vornamen (siehe 7.4.1), an seinem Geburtsdatum, seiner ZPS-Nummer oder PKZ (persönliche Kennziffer), an seiner Vereins- und Bezirkszugehörigkeit. Diese Daten werden im allgemeinen den Mitgliederlisten der Zentralen Paßstelle des DSB entnommen. Bei Vereinsturnieren genügen exakte Namensangaben, und wenn der Spieler ungewertet ist, muß das Geburtsdatum hinzugefügt werden. Dasselbe gilt für Turniere auf Kreis- oder Bezirksebene, doch muß hier auch der Verein angegeben werden. Vereinslose deutsche Spieler und Ausländer werden jeweils separat geführt.

7.6.3 Anfordern der DWZ

Alle Wertungsreferenten können ihre gepflegten und ständig aktualisierten Datenbestände unmittelbar für DWZ-Berechnungen benutzen. Werden jedoch auf derselben Ebene im selben Organisationsbereich DWZ von Spielern anderer Nachbarreferenten benötigt, so müssen diese beim gemeinsam zuständigen Referenten der nächst höheren Ebene oder bei der Zentralen DWZ-Datenbank angefordert werden. Diese ist auch in allen anderen Fällen zuständig. Anfrage unter Angabe der relevanten Spielerdaten und Antwort erfolgen am zweckmäßigsten per E-Mail. Unmittelbarer Datenaustausch zwischen den Landesverbänden, Unterverbänden und Bezirken ist aus Gründen der Datensicherheit unerwünscht. Bei kostenpflichtigen Auswertungen oder Auskünften erhält die Auskunft erteilende Stelle einen Anteil der in Betracht kommenden Gebühren (siehe 7.3.4 und Anhang 5.1)

7.6.4 Auswertung und Übermittlung des Ergebnisses

Spätestens eine Woche nach dem Vorliegen sämtlicher für die Auswertung notwendiger Daten (einschließlich der DWZ, siehe 7.6.3) sollte die Auswertung vorgenommen werden.

7.6.4.1 Informieren der am Turnier Beteiligten

Bei allen Turnieren, bei denen die Veranstalter die Auswertungskosten mitzutragen haben, gehört die Übersendung eines Gesamtausdrucks der DWZ-Auswertung obligatorisch zum Service. Bei Vereinsturnieren muß ebenfalls eine Möglichkeit gegeben sein, daß der Verein die Berechnungsergebnisse erhält. Ob dies automatisch und kostenlos durch den Basisreferenten geschieht oder nur auf Anforderung und gegen Kostenbeteiligung, muß auf der jeweiligen Organisationsebene festgelegt werden. Die Auswertungsergebnisse von offiziellen Einzelmeisterschaften müssen den betreffenden Spiel- bzw. Turnierleitern übermittelt werden, evtl. auch den Ausrichtern für eine Veröffentlichung im Turnierbulletin. Es besteht keine Verpflichtung zur direkten Information der Vereine über die umfangreichen Auswertungen bei Mannschaftskämpfen. Das zu den Vereinsturnieren gesagte gilt analog.

7.6.4.2 Informieren der Wertungsreferenten

Das Computerprogramm speichert die Turnierauswertung und überträgt die Ergebnisse auf alle von ihm verwalteten Teilnehmer. Stellt der das Turnier auswertende Referent fest, daß auch Spieler außerhalb seines Bereichs beteiligt sind (Parallelbereiche oder darunterliegende), so müssen alle Einzelheiten der Auswertung auf dem umgekehrten Wege, wie die Anforderung der alten DWZ erfolgt ist, wieder zurückgemeldet werden. Dies kann bei dem allgemeinen regelmäßigen Datenaustausch (siehe nächsten Punkt) automatisch miterledigt werden.

7.6.5 Allgemeiner Datenaustausch

Die schnelle Verfügbarkeit aller relevanten Daten wird durch einen regelmäßigen Datenaustausch zwischen den Wertungsreferenten gewährleistet. Der Datenaustausch der Landesverbände mit der Zentralen DWZ-Datenbank findet im monatlichen Rhythmus statt. Jeweils bis zum 15. eines Monats müssen die aktuellen Daten - seien es neue oder unveränderte - bei der Zentralen DWZ-Datenbank eingegangen sein. Diese schickt den

7. Organisationsrichtlinien

Landesverbänden bis zum 1. eines Monats die betreffenden Auswertungsdateien zu. Nehmen an einem Turnier lediglich Spieler zweier Landesverbände teil, so erfolgt der Austausch der zur Auswertung notwendigen Daten direkt zwischen den Landesbearbeitern. Der Datenaustausch innerhalb der Landesverbände wird in den Landesverbänden geregelt.

8. Änderung der Richtlinien

Die unter 6 aufgeführten "Ergänzenden Bestimmungen" und unter 7 aufgeführten "Organisationsrichtlinien" können - soweit sie nicht satzungabhängig sind - mit einfacher Stimmenmehrheit von der Kommission für Wertungen geändert werden.

Anhang 1 Auswertungsbeispiele

Anhang 1.1 Auswertungsbeispiele mit den verschiedenen Varianten

Anhang 1.1.1 Vorliegende Unterlagen sichten und ergänzen

Die ursprüngliche Tabelle eines im Jahre 2000 unregelmäßig gespielten Turniers wurde zur DWZ-Auswertung eingereicht und mit den Ergänzungen auf der rechten Seite versehen.

Los	Teiln	Jahrg.	DWZ	D	M	K	I	H	F	B	E	P	S	C	T	L	G	N	A	U	R	O	DWZ Gegner	Rest- part.	für 1. Zu- satzstufe	Gegner 1. Zusatzstufe	für 2. Zu- satzstufe
1	D	1976	1950	■		1	1				1	1		0	½	½		0			0						
2	M				■							0		1	0	0					½	1	+4	=5			
3	K			0	■				0	0		½	1		½						0	3	+3	=6			
4	I			0			■	1			1		1	½			1					4	0	=4			
5	H						0	■	0	0	0		1	½		½	1					5		=5			
6	F	1957	1800			1		1	■		½			1			0	0	0		0						
7	B	1972	2100			1		1		■	½			½			1	0			0						
8	E	1981	1900	0			0	1	½	½	■	1					0	0			0						
9	P			0	1	½					0	■		½							0	2	0		+2	=4	
10	S					0	0	0					■		0						0	0			5	=5	
11	C	1980	2000	1	0	½	½	0	½	½				■				1	0		0						
12	T					½						½			■	1	½				0	0	+2		2		
13	L			½	1			½					1		0	■	0	½			0	2	+3	=5			
14	G	1984	1500	½			0	0	1	0	1					1	■	½	0								
15	N				1				1					0	½	½	½	■		1	1	3			+3	=6	
16	A	1960	2300	1					1	1	1			1			1		■								
17	U										1	1		1		0				■	0	0			0		
18	R			1					1	1	1		1	1			0				■	5		=5			
19	O				½	1										1					1	■	0	+3		+2	=5

■ bedeutet: es handelt sich um Ergebnisse gegen Gegner mit DWZ

Folgende Restpartien (RP) sind vor Turnierbeginn gespeichert:

Spieler	RP1	RP2	RP3	RP4	Bemerkung
I	0 / 1500				Restpartie bleibt unberücksichtigt
K	1 / 1200	½ / 1400	0 / 1500		
L	0 / 1300	1 / 1350	1 / 1450		
M	0 / 1700	0 / 1800	0 / 1600	1 / 1500	
O	½ / 1500	½ / 1550	0 / 1650		
P	0 / 1200				Restpartie bleibt unberücksichtigt
T	0 / 1300	½ / 1000			

Restpartien aus Turnieren mit 0 Punkten wurden dabei nicht berücksichtigt.

Anhang 1.1.3 Ermitteln der ersten DWZ aus 1. Zusatzstufe aufgrund von Gegnern mit etablierten DWZ (A bis G) und Restpartien

Dies ist der erforderliche Anfang des Rechenprozesses. Zunächst wird eine Näherungswertung zur Bestimmung von R_p nach 4.7.2.1.1 bzw. 4.7.2.1.2 durchgeführt. Es schließt sich unter Anhang 1.1.5 eine Iterationsrechnung nach 4.7.2.1.3 an, bei der sowohl die neuen Werte der 1. Zusatzstufe als auch die nach Anhang 1.1.4 erhaltenen Werte der nachfolgenden 2. Zusatzstufe unmittelbar zum Erhalt des $R_h = R_n$ zusätzlich mit eingesetzt werden.

Spieler							Σ	$\Sigma DWZ / n = R_c$	+D	= R_p	
H	Gegner	B	C	E	F	G	5				
	DWZ	2100	2000	1900	1800	1500	9300	1860	-149	1711	
	Ergebnis	0	½	0	0	1	1,5				
I	Gegner	C	D	E	G		4				
	DWZ	2000	1950	1900	1500		7350	1838	+90	1928	
	Ergebnis	½	0	1	1		2,5				
K	Gegner	RP1	RP2	RP3	B	D	F	6			
	DWZ	1200	1400	1500	2100	1950	1800	9950	1658	-193	1465
	Ergebnis	1	½	0	0	0	0	1,5			
L	Gegner	RP1	RP2	RP3	D	G		5			
	DWZ	1300	1350	1450	1950	1500		7550	1510	+0	1510
	Ergebnis	0	1	1	½	0		2,5			
M	Gegner	RP1	RP2	RP3	RP4	C		5			
	DWZ	1700	1800	1600	1500	2000		8600	1720	-72	1648
	Ergebnis	0	0	0	1	1		2			

Anhang 1.1.4 Ermitteln der DWZ aus 2. Zusatzstufe aufgrund von Gegnern mit etablierten DWZ (A bis G), mit ersten DWZ der 1. Zusatzstufe (H bis M) und Restpartien.

Zunächst wird eine Näherungswertung zur Bestimmung von R_p nach 4.7.2.1.1 bzw. 4.7.2.1.2 durchgeführt. Es schließen sich unter Anhang 1.1.5 Iterationsrechnungen zur Bestimmung von $R_h = R_n$ an.

Bestimmen der Näherungswerte von 2. Zusatzstufe:

Spieler							Σ	$\Sigma DWZ / n = R_c$	+D	= R_p	
N	Gegner	C	F	G	L	M	5				
	DWZ	2000	1800	1500	1510	1648	8458	1692	+72	1764	
	Ergebnis	0	1	½	½	1	3				
O	Gegner	RP1	RP2	RP3	K	L	M	6			
	DWZ	1500	1550	1650	1465	1510	1648	9323	1554	+57	1611
	Ergebnis	½	½	0	1	1	½	3,5			

Anhang 1.1.5 Iterationsläufe

Bei den Iterationen nach 4.7.2.1.3 und 4.7.4 werden die Spielstärke-Erstwertungen zusätzlich berücksichtigt, die bei den R_p -Ermittlungen nach Anhang 1.1.3 (1. Zusatzstufe) und Anhang 1.1.4 (2. Zusatzstufe) neu entstanden sind. Das gilt uneingeschränkt für Spieler mit vorheriger DWZ und die der 1. Zusatzstufe. Die R_p der Spieler der 2. Zusatzstufe erfahren nur mit denjenigen Gegnern eine Rückkopplung, die unmittelbar an der Errechnung dieses R_p beteiligt waren. Das bedeutet, daß die R_p - bzw. R_n -Werte aus der 2. Zusatzstufe für alle anderen Gegner desselben Turniers ungültig sind und deshalb hier nicht weiter eingesetzt werden können (siehe 4.7.3.2), wohl aber bei nachfolgenden, anderen Turnieren.

Das verwendete " R_x " kann entweder DWZ (bzw. R_o), R_p oder R_h (bzw. R_n) bedeuten.

Anhang 1 Auswertungsbeispiele

1. Iterationslauf:

Spieler										Σ	$(W - W_0) / n$	+D	R_h	
											+ 0,5			
H 1711	Gegner	B	C	E	F	G	I	L		7				
	Ergebnis	0	½	0	0	1	0	½		2				
	R_x	2100	2000	1900	1800	1500	1928	1510						
	D	-389	-289	-189	-89	+211	-217	+201			0,41	-65	1646	
	P(D)	0,09	0,16	0,25	0,38	0,77	0,22	0,76		2,63				
I 1928	Gegner	C	D	E	G	H				5				
	Ergebnis	½	0	1	1	1				3,5				
	R_x	2000	1950	1900	1500	1711								
	D	-72	-22	+28	+428	+217					0,58	+57	1985	
	P(D)	0,40	0,47	0,54	0,93	0,78				3,12				
K 1465	Gegner	RP1	RP2	RP3	B	D	F	O		7				
	Ergebnis	1	½	0	0	0	0	0		1,5				
	R_x	1200	1400	1500	2100	1950	1800	1611						
	D	+265	+65	-35	-635	-485	-335	-146			0,38	-87	1378	
	P(D)	0,82	0,59	0,45	0,01	0,04	0,12	0,30		2,33				
L 1510	Gegner	RP1	RP2	RP3	D	G	H	M	N	O	9			
	Ergebnis	0	1	1	½	0	½	1	½	0	4,5			
	R_x	1300	1350	1450	1950	1500	1711	1648	1764	1611				
	D	+210	+160	+60	-440	+10	-201	-138	-254	-101		0,59	+65	1575
	P(D)	0,77	0,71	0,58	0,06	0,51	0,24	0,31	0,19	0,36		3,73		
M 1648	Gegner	RP1	RP2	RP3	RP4	C	L	N	O	8				
	Ergebnis	0	0	0	1	1	0	0	½	2,5				
	R_x	1700	1800	1600	1500	2000	1510	1764	1611					
	D	-52	-152	+48	+148	-352	+138	-116	+37		0,35	-110	1538	
	P(D)	0,43	0,30	0,57	0,70	0,11	0,69	0,34	0,55		3,69			
N 1764	Gegner	C	F	G	L	M				5				
	Ergebnis	0	1	½	½	1				3				
	R_x	2000	1800	1500	1510	1648								
	D	-236	-36	+264	+254	+116					0,51	+7	1771	
	P(D)	0,20	0,45	0,82	0,81	0,66				2,94				
O 1611	Gegner	RP1	RP2	RP3	K	L	M			6				
	Ergebnis	½	½	0	1	1	½			3,5				
	R_x	1500	1550	1650	1465	1510	1648							
	D	+111	+61	-39	146	+101	-37				0,51	+7	1618	
	P(D)	0,65	0,58	0,45	0,70	0,64	0,45			3,47				

Anhang 1 Auswertungsbeispiele

2. Iterationslauf:

Spieler										Σ	$(W - W_0)/n$	+D	R_n'	
											+ 0,5			
H 1646	Gegner	B	C	E	F	G	I	L		7				
	Ergebnis	0	½	0	0	1	0	½		2				
	R_x	2100	2000	1900	1800	1500	1985	1575						
	D	-454	-354	-254	-154	+146	-339	+71			0,49	-7	1639	
	P(D)	0,06	0,11	0,19	0,29	0,70	0,12	0,60		2,07				
I 1985	Gegner	C	D	E	G	H				5				
	Ergebnis	½	0	1	1	1				3,5				
	R_x	2000	1950	1900	1500	1646								
	D	-15	+35	+85	+485	+339					0,50	0	1985	
	P(D)	0,48	0,55	0,62	0,96	0,88				3,49				
K 1378	Gegner	RP1	RP2	RP3	B	D	F	O		7				
	Ergebnis	1	½	0	0	0	0	0		1,5				
	R_x	1200	1400	1500	2100	1950	1800	1618						
	D	+178	-22	-122	-722	-572	-422	-240			0,45	-36	1342	
	P(D)	0,73	0,47	0,33	0,01	0,02	0,07	0,20		1,83				
L 1575	Gegner	RP1	RP2	RP3	D	G	H	M	N	O				
	Ergebnis	0	1	1	½	0	½	1	½	0				
	R_x	1300	1350	1450	1950	1500	1646	1538	1771	1618				
	D	+275	+225	+125	-375	+75	-71	+37	-196	-43		0,49	-7	1568
	P(D)	0,83	0,78	0,67	0,09	0,60	0,40	0,55	0,25	0,44		4,61		
M 1538	Gegner	RP1	RP2	RP3	RP4	C	L	N	O					
	Ergebnis	0	0	0	1	1	0	0	½					
	R_x	1700	1800	1600	1500	2000	1575	1771	1618					
	D	-162	-262	-62	+38	-462	-37	-233	-80			0,50	0	1538
	P(D)	0,29	0,18	0,41	0,55	0,05	0,45	0,21	0,39		2,53			
N 1771	Gegner	C	F	G	L	M								
	Ergebnis	0	1	½	½	1								
	R_x	2000	1800	1500	1575	1538								
	D	-229	-29	+271	+196	+233						0,49	-7	1764
	P(D)	0,21	0,46	0,83	0,75	0,79					3,04			
O 1618	Gegner	RP1	RP2	RP3	K	L	M							
	Ergebnis	½	½	0	1	1	½							
	R_x	1500	1550	1650	1378	1575	1538							
	D	+118	+68	-32	+240	+43	+80					0,47	-21	1597
	P(D)	0,66	0,59	0,46	0,80	0,56	0,61				3,68			

Anhang 1 Auswertungsbeispiele

3. Iterationslauf:

Spieler										Σ	$(W - W_0)/n$	+D	R_n^*	
											+ 0,5			
H 1639	Gegner	B	C	E	F	G	I	L		7				
	Ergebnis	0	½	0	0	1	0	½		2				
	R_x	2100	2000	1900	1800	1500	1985	1568						
	D	-461	-361	-261	-161	+139	-346	+71			0,50	0	1639	
	P(D)	0,05	0,10	0,18	0,29	0,69	0,11	0,60		2,02				
I 1985	Gegner	C	D	E	G	H				5				
	Ergebnis	½	0	1	1	1				3,5				
	R_x	2000	1950	1900	1500	1639								
	D	-15	+35	+85	+485	+346					0,50	0	1985	
	P(D)	0,48	0,55	0,62	0,96	0,89				3,50				
K 1342	Gegner	RP1	RP2	RP3	B	D	F	O		7				
	Ergebnis	1	½	0	0	0	0	0		1,5				
	R_x	1200	1400	1500	2100	1950	1800	1597						
	D	+142	-58	-158	-758	-608	-358	-255			0,48	-14	1328	
	P(D)	0,69	0,42	0,29	0,00	0,02	0,05	0,19		1,66				
L 1568	Gegner	RP1	RP2	RP3	D	G	H	M	N	O	9			
	Ergebnis	0	1	1	½	0	½	1	½	0	4,5			
	R_x	1300	1350	1450	1950	1500	1639	1538	1764	1597				
	D	+268	+218	+118	-382	+68	-71	+30	-196	-29		0,49	-7	1561
	P(D)	0,83	0,78	0,66	0,09	0,59	0,40	0,54	0,25	0,46				
M 1538	Gegner	RP1	RP2	RP3	RP4	C	L	N	O	8				
	Ergebnis	0	0	0	1	1	0	0	½	2,5				
	R_x	1700	1800	1600	1500	2000	1568	1764	1597					
	D	-162	-262	-62	+38	-462	-30	-226	-59			0,49	-7	1531
	P(D)	0,29	0,18	0,41	0,55	0,05	0,46	0,21	0,42		2,57			
N 1764	Gegner	C	F	G	L	M				5				
	Ergebnis	0	1	½	½	1				3				
	R_x	2000	1800	1500	1568	1538								
	D	-236	-36	+264	+196	+226						0,50	0	1764
	P(D)	0,20	0,45	0,82	0,75	0,79					3,01			
O 1597	Gegner	RP1	RP2	RP3	K	L	M			6				
	Ergebnis	½	½	0	1	1	½			3,5				
	R_x	1500	1550	1650	1342	1568	1538							
	D	+97	+47	-53	+255	+29	+59					0,49	-7	1590
	P(D)	0,63	0,57	0,43	0,81	0,54	0,58				3,56			

Anmerkung: Bis zur Konstanz sind einige weitere Iterationsläufe erforderlich, die hier jedoch nicht mehr aufgeführt werden. Alle Zwischenwerte und das Endergebnis der weiter fortgesetzten Iteration sind in der Tabelle bei Anhang 1.1.7 zu finden.

Anhang 1.1.6 Nicht wertbare Spieler und Restpartien

Spieler P hat zwar 6 Partien gespielt. Davon aber zwei gegen T und U, die nicht wertungsfähig sind. Somit ist die für den Erhalt einer Wertungszahl erforderliche Mindestpartienzahl von 5 nicht erreicht. Die 4 wertbaren Partien werden als Restpartien gespeichert.

Der Spieler R hat gegen fünf Spieler mit DWZ und den Spieler S gewonnen und gegen den Spieler N verloren. Da er zum Zeitpunkt der Ermittlung der Spieler der 1. Zusatzstufe 100% aufweist, kann in diesem Turnier keine DWZ ermittelt werden. Die fünf Siege gegen die Spieler mit DWZ werden als Restpartien gespeichert.

Der Spieler S hat in diesem Turnier sechs Niederlagen zu verzeichnen. Die Speicherung als Restpartien unterbleibt.

Für den Spieler T, der aus einem vorhergehenden Turnier zwei Restpartien vorweisen kann (0 gegen 1300 und ½ gegen 1000), sind auch in diesem Folgeturnier nur zwei Partien wertungsfähig, nämlich ½ gegen K mit 1359 und 1 gegen L mit 1547. Da die Mindestanzahl von 5 Partien noch nicht vorliegt, werden die Ergebnisse gegen K und L ebenfalls als Restpartien gespeichert, deren Anzahl demnach dann also vier beträgt.

Der Spieler U hat zwar 5 Partien gespielt, aber ausschließlich gegen Angehörige der 2. Zusatzstufe bzw. Spieler ohne Wertung. Deshalb kann er weder gewertet werden, noch fallen Restpartien für ihn an.

Anhang 1.1.7 Zusammenfassung der Iterationsrechnungen (Spieler der 1. und 2. Zusatzstufe)

R_h - Werte nach den Iterationsläufen (letzter Wert = R_n)

Spieler	H	I	K	L	M	N	O
R_p	1711	1928	1465	1510	1648	1764	1611
1. Iteration	1646	1985	1378	1575	1538	1771	1618
2.	1639	1985	1342	1568	1538	1764	1597
3.	1639	1985	1328	1561	1531	1764	1590
4.	1639	1985	1321	1561	1531	1764	1583
5.	1639	1985	1314	1554	1531	1764	1583
6.	1632	1985	1314	1554	1531	1757	1583
7.	1632	1985	1314	1554	1524	1757	1583
8.	1632	1985	1314	1554	1524	1757	1583
9.	1632	1985	1314	1554	1524	1757	1583
10. Iteration	1632	1985	1314	1554	1524	1757	1583

Im Gegensatz zum Programm EloBase, daß sogar eine Tabelle mit 3-stelligen Werten benutzt, wurde im Beispiel mit der Tabelle Anhang 2.1 gearbeitet. Durch die vorgegebene 2-stellige Genauigkeit der Gewinnwahrscheinlichkeiten ist es nicht in jedem Fall möglich für jeden Spieler die Summe der Einzelwahrscheinlichkeiten $P(D)$ in der letzten Stelle exakt mit der Summe der erzielten Punkte abzugleichen. Die verwendete Iteration versucht, diese beiden Werte aneinander anzugleichen. Die Differenzen zum EloBase-Programm sind trotz der vereinfachten Tabelle nur gering.

Das Ergebnis der 8. Iteration ergibt keine Differenzen mehr zur 7. Iteration. Daher kann an dieser Stelle die weitere Berechnung abgebrochen werden. Der Deutlichkeit halber sind in der obigen Tabelle auch die Ergebnisse der 9. und 10. Iteration aufgeführt.

Anhang 1.1.8 W_e -Berechnung für die Spieler mit DWZ.

In dieser Hauptstufe können nun leicht nach 4.6 die erforderlichen W_e für die etablierten Spieler mit vorher vorhandener DWZ (A bis G) ermittelt werden, und zwar aufgrund der Ergebnisse gegen ihresgleichen sowie gegen die Spieler mit Erst-DWZ aus der 1. und 2. Zusatzstufe.

Spieler										W_e
	Gegner	B	C	D	E	F	G			
A	R_x	2100	2000	1950	1900	1800	1500			
2300	D	+200	+300	+350	+400	+500	+800			
	P(D)	0,76	0,85	0,89	0,92	0,96	1,00	5,38		
	Gegner	A	C	E	G	H	K			
B	R_x	2300	2000	1900	1500	1633	1314			
2100	D	-200	+100	+200	+600	+468	+786			
	P(D)	0,24	0,64	0,76	0,98	0,95	1,00	4,57		
	Gegner	A	B	D	F	H	I	M	N	
C	R_x	2300	2100	1950	1800	1632	1985	1524	1757	
2000	D	-300	-100	+50	+200	+368	+15	+476	+243	
	P(D)	0,15	0,36	0,57	0,76	0,90	0,52	0,95	0,80	
	Gegner	A	C	E	G	I	K	L		
D	R_x	2300	2000	1900	1500	1985	1314	1554		
1950	D	-350	-50	+50	+450	-35	+636	+396		
	P(D)	0,11	0,43	0,57	0,94	0,45	0,99	0,92		
	Gegner	A	B	D	F	G	H	I		
E	R_x	2300	2100	1950	1800	1500	1632	1985		
1900	D	-400	-200	-50	+100	+400	+268	-85		
	P(D)	0,08	0,24	0,43	0,64	0,92	0,83	0,38		
	Gegner	A	C	E	G	H	K	N		
F	R_x	2300	2000	1900	1500	1632	1314	1757		
1800	D	-500	-200	-100	+300	+168	+486	+43		
	P(D)	0,04	0,24	0,36	0,85	0,72	0,96	0,56		
	Gegner	A	B	D	E	F	H	I	L	N
G	R_x	2300	2100	1950	1900	1800	1632	1985	1554	1757
1500	D	-800	-600	-450	-400	-300	-132	-485	-54	-257
	P(D)	0,00	0,02	0,06	0,08	0,15	0,32	0,04	0,42	0,18

Anhang 1.1.9 DWZ-Veränderung für die etablierten Spieler

Die neuen DWZ (R_n) für die Spieler mit vorheriger DWZ (R_o) werden nun nach 4.9.1 mit der Formel

$$R_n = R_o + 800 \times (W - W_e) / (E + n)$$

errechnet. Dabei wird E nach 4.9.2 unter Beachtung der vorgeschriebenen Begrenzungen bestimmt oder aus der Tabelle in Anhang 2.4 entnommen. Der Auswertungsindex wird um jeweils "1" erhöht.

Spieler	Alter	Jahrgang	R_o	f_B	$+ 800 \times (W - W_e)$	$/ (E + n)$	$= R_o + D$	$= R_n$
A	40	60	2300 - 31	1,00	$+ 800 \times (6,0 - 5,38)$	$/ (30 + 6)$	$= 2300 + 14$	$= 2314 - 32$
B	28	72	2100 - 9	1,00	$+ 800 \times (4,0 - 4,57)$	$/ (30 + 6)$	$= 2100 - 13$	$= 2087 - 10$
C	20	80	2000 - 15	1,00	$+ 800 \times (3,5 - 5,01)$	$/ (21 + 8)$	$= 2000 - 42$	$= 1958 - 16$
D	24	76	1950 - 20	1,00	$+ 800 \times (4,0 - 4,41)$	$/ (24 + 7)$	$= 1950 - 11$	$= 1939 - 21$
E	19	81	1900 - 7	0,95	$+ 800 \times (2,0 - 3,52)$	$/ (17 + 7)$	$= 1900 - 51$	$= 1849 - 8$
F	43	57	1800 - 26	1,00	$+ 800 \times (3,5 - 3,73)$	$/ (25 + 7)$	$= 1800 - 6$	$= 1794 - 27$
G	16	84	1500 - 2	0,75	$+ 800 \times (4,0 - 1,27)$	$/ (8 + 9)$	$= 1500 + 128$	$= 1628 - 3$

Anhang 1.1.10 Ermittlung der Turnierleistung R_h

Zur Vervollständigung müssen für Vergleichsmöglichkeiten zwischen den Spielern mit ursprünglichen DWZ noch deren von der eigenen Spielstärke unabhängigen Turnierleistungen R_h bestimmt werden. Hierbei wird jeder einzelne Spieler einem Iterationsverfahren unterworfen. Im Gegensatz zur Iterationsmethode nach Anhang 1.1.5 bleiben dabei jedoch die R-Werte der Gegner konstant. Es ist zweckmäßig, mit dem nach Anhang 1.2.1 bestimmten R_p als Näherungswert zu starten. Bei 100%igem Gewinn (Verlust) führt eine Iteration zu unsinnigen Resultaten, weshalb sie im Beispiel für den Spieler A unterbleibt. In diesem Fall gelten R_h und der ermittelte Überschlagswert ($R_c \pm 677$) als identisch.

Spieler								Σ					
	Gegner	A	C	E	G	H	K	n = 6					
B	DWZ	2300	2000	1900	1500	1632	1314						
	Ergebnis	0	½	½	1	1	1	W = 4					
									$(W - W_c) / n + 0,5$	D	R_h		
R_p	D	-276	+24	+124	+524	+392	+710						
2024	P(D)	0,17	0,53	0,67	0,97	0,92	1,00	4,26	0,46	-29	1995		
R_h	D	-305	-5	+95	+495	+363	+681						
1995	P(D)	0,14	0,49	0,63	0,96	0,90	0,99	4,11	0,48	-14	1981		
R_h'	D	-315	-15	+85	+485	+353	+671						
1981	P(D)	0,14	0,47	0,61	0,95	0,89	0,99	4,05	0,49	-7	1974		
R_h''	D	-326	-26	+74	+474	+342	+660						
1974	P(D)	0,13	0,46	0,60	0,95	0,88	0,99	4,01	0,50	0	1974		

Bei der Iteration wurde wieder versucht die Summe der Einzelwahrscheinlichkeiten den erzielten Punkten anzugleichen, wenn $D=0$ erreicht wurde. Um sich diesem Wert schneller anzugleichen, wurde die Differenz zwischen $\Sigma P(D)$ und W mit 100 multipliziert und zu R_h addiert, bis die Differenz Null wurde bzw. sich nicht mehr verkleinern ließ.

Spieler										Σ					
	Gegner	A	B	D	F	H	I	M	N	n = 8					
C	DWZ	2300	2100	1950	1800	1632	1985	1524	1757						
	Ergebnis	0	½	1	0	½	½	0	1	W = 3,5					
											$(W - W_c) / n + 0,5$	D	R_h		
R_p	D	-441	-241	-91	+59	+227	-126	+335	+102						
1859	P(D)	0,06	0,20	0,38	0,58	0,79	0,33	0,88	0,64	3,86	0,46	-29	1830		
R_h	D	-470	-270	-120	+30	+198	-155	+306	+73						
1830	P(D)	0,05	0,17	0,34	0,54	0,76	0,29	0,86	0,60	3,61	0,49	-7	1823		
R_h'	D	-477	-277	-127	+23	+191	-162	+299	+66						
1823	P(D)	0,05	0,17	0,33	0,53	0,75	0,29	0,85	0,59	3,56	0,49	-7	1816		
R_h''	D	-484	-284	-134	+16	+184	-169	+292	+59						
1816	P(D)	0,05	0,16	0,32	0,52	0,74	0,28	0,85	0,58	3,50	0,50	0	1816		

Für die übrigen Spieler D bis G wird R_h auf die gleiche Weise bestimmt (Ergebnisse siehe Anhang 1.1.11).

Es ist nicht unbedingt erforderlich, daß als Ausgangswert R_p verwendet wird. Statt dessen könnte ein beliebiger Schätzwert eingesetzt werden oder einfach R_0 , vor allem bei Computeranwendung.

Anhang 1.1.11 Auswertungsdarstellung

Die Gesamtdarstellung der Turnierauswertung, in der alle in den vorhergehenden Kapiteln ermittelten Werte enthalten sind, erfolgt tabellarisch nach 7.3.6, insbesondere auch bei Computerauswertungen mit dem Elobase-Programm.

Rang [']	Spieler	Jahrg. "	Alter ^{'''}	R _o DWZ alt	W Punkte ^{''''}	n Partien	davon R Restp.	W _e Punkterw.	R _n Leistung	E- Faktor	R _n DWZ neu	R _c Geg.- Ø ^{'''''}
1	A		(40)	2300 - 31	6,0	6		5,38	2552	30	2314 - 32	1875
2	R				5,0	5		(5 RP: 1/2100; 1/2000; 1/1950; 1/1900; 1/1800)				
3	N				3,0	5			1757		1757 - 1	1676
4	D	76	24	1950 - 20	4,0	7		4,41	1900	24	1939 - 21	1793
5	I				3,5	5			1985		1985 - 1	1796
6	B		(28)	2100 - 9	4,0	6		4,57	1974	30	2087 - 10	1774
7	O				3,5	6	3		1583		1583 - 1	1515
8	F		(43)	1800 - 26	3,5	7		3,73	1765	25	1794 - 27	1772
9	L				4,5	9	3		1554		1554 - 1	1561
10	G	84	16	1500 - 2	4,0	9		1,27	1826	8	1628 - 3	1886
11	C	80	20	2000 - 15	3,5	8		5,01	1816	21	1958 - 16	1881
12	U				0,0	0					-----	
13	H				2,0	7			1632		1632 - 1	1834
14	E	81	19	1900 - 7	2,0	7		3,52	1677	17	1849 - 8	1895
15	T				2,0	4	2	(2 RP: ½/1314; 1/1554)				
16	P				1,5	4		(4 RP: 0/1950; 0/1900; ½/1314; 1/1524)				
17	K				1,5	7	3		1314		1314 - 1	1648
18	M				2,5	8	4		1524		1524 - 1	1687
19	S				0,0	4					-----	

Erläuterungen:

- ' lt. Turniertabelle; ohne Restpartien, aber mit nicht wertbaren Ergebnissen
- " keine Angabe, wenn > 25 Jahre
- ''' diese Angaben sind nicht erforderlich und werden üblicherweise nicht ausgedruckt
- '''' nur aus Partien gegen wertbare Gegner
- ''''' R_c wurde für alle Spieler speziell errechnet

Geringfügige Abweichungen zwischen der obigen Tabelle und einer Auswertung mit dem Berechnungsprogramm sind zurückzuführen auf numerische Rundungen bei der manuellen Berechnung.

Anhang 1.2 Alternativberechnung von R_n

Anhang 1.2.1 Unter Verwendung des Zwischenwertes R_p

Außer nach 4.9.1 kann auch mit der nachstehend aufgeführten Formel ein identischer DWZ-Folgewert errechnet werden:

$$R_n = (R_o \times E + R_p \times n) / (E + n)$$

Der in der Formel verwendete Zwischenwert R_p - die sogenannte Erfolgszahl - ähnelt der Turnierleistung R_t , ist aber nicht wie diese von dem eigenen R_o des Spielers unabhängig. Er ist als rechnerische Zwischengröße bzw. Ausgangswert für Iterationen erforderlich (Anhang 1.1.5 und Anhang 1.1.10).

Nachdem W_e nach 4.7 im Einzelfall errechnet worden ist, ergibt sich R_p daraus nach:

$$R_p = R_o + 800 \times (W - W_e) / n$$

Rechenbeispiel für Spieler B aus Anhang 1.1.9, dessen W_e 4,57 betrug:

$$R_p = 2100 + 800 \times (4,0 - 4,57) / 6 = 2100 + 800 \times (-0,57) / 6 = 2100 - 76 = 2024$$

$$R_n = (2100 \times 30 + 2024 \times 6) / (30 + 6) = (63000 + 12144) / 36 = 75144 / 36 = 2087$$

(identisch mit Ergebnis aus Anhang 1.1.9)

Anhang 1.2.2 Unter Verwendung der Änderungskonstante K

Wie mit den Formeln nach 4.9.1 und Anhang 1.2.1 kommt man auch mit der weiteren folgenden Formel zum selben DWZ-Folgewert:

$$R_n = R_o + (W - W_e) \times K$$

Die Änderungskonstante K ist vom Entwicklungskoeffizienten E (also vom Alter und dem R_o des Spielers, siehe 4.9.2), sowie von der Anzahl n der gespielten Partien abhängig:

$$K = 800 / (E + n) \text{ bzw. } E = 800 / K - n$$

Analog zum E gibt es für K entsprechende Begrenzungen:

$$K > 800 / (5 \times \text{Index} + n) \text{ bzw. } 800 / (5 + n) \geq K \geq 800 / (30 + n)$$

Die Änderungskonstante K ist in einer Tabelle im Anhang 2.5 aufgeführt. Im Gegensatz zum Entwicklungskoeffizienten E wird sie mit mehreren Dezimalstellen angegeben.

Rechenbeispiel für Spieler B aus Anhang 1.1.9, der ein E von 30 hatte:

$$K = 800 / (30 + 6) = 800 / 36 = 22,22$$

$$R_n = 2100 + (4 - 4,57) \times 22,22 = 2100 - 0,57 \times 22,22 = 2100 - 13 = 2087$$

(auch dieser Wert stimmt mit dem ursprünglich errechneten überein)

Anhang 1.3 Überschlagsrechnungen

Ohne Computeranwendung sind die korrigierenden Iterationsrechnungen ziemlich aufwendig, also nur mit erheblichem Zeitaufwand von Hand durchführbar. Es lassen sich aber für nicht offizielle Zwecke einfachere - allerdings weniger präzise - Überschlagsrechnungen durchführen, insbesondere dann, wenn die DWZ-Unterschiede zwischen den Gegnern nicht übergroß sind, und wenn die Punktausbeute zwischen etwa 20 bis 80 Gewinn-% liegt. Außerdem wird statt mit den DWZ-Einzeldifferenzen zwischen den Gegnern mit dem DWZ-Durchschnittswert R_c der Gegner gerechnet. Spieler, deren erste DWZ erst in der regulären Auswertung ermittelt werden können, müssen jedoch unberücksichtigt bleiben.

Als maximale DWZ-Differenz zwischen zwei Gegnern wird 350 zugelassen. Ist dieser Wert höher, wird er also auf 350 begrenzt.

Hat man die Tabelle der Gewinnwahrscheinlichkeiten nicht zur Hand, so kann man innerhalb des genannten Prozentbereichs folgendermaßen zu brauchbaren Werten kommen:

$$D = (W / n - 0,5) \times 800 \text{ oder } D = (\text{Gewinn \%} - 50) \times 8 \text{ oder } D = (100 \times W / n) \times 8 - 400$$

Zwei Beispielrechnungen:

a) Ein Spieler X mit der Ausgangs-DWZ 1855 hat nachstehende Resultate erzielt:

Gegner	DWZ	DWZ, z.T. begrenzt	Resultat
Jonas	1820	1820	½
Arno	1217	1505	1
Jens	2055	2055	0
Heike	1319	1505	½
Nils	1634	1634	½
Lutz	1472	1505	1

$$\Sigma = 10024 \quad 3,5 / 6$$

$$10024 / 6 = R_c = 1671$$

Man stellt fest, daß in drei Fällen eine Begrenzung der Gegner-DWZ vorgenommen werden muß und ermittelt dann die durchschnittliche Gegnerspielstärke R_c . Als Differenz zur Spielstärke von X ergibt sich:

$$D = R_o - R_c = 1855 - 1671 = +184$$

$D = +184$ entspricht lt. Tabelle einem $P(D)$ von 0,74. Um W_e zu erhalten, muß dieser Wert mit der Anzahl der Gegner multipliziert werden:

$$W_e = n \times P(D) = 6 \times 0,74 = 4,44$$

Daraus ergibt sich nun die neue Wertungszahl für einen Senior mit bisher mehr als 5 Wertungen nach der Gleichung:

$$R_n = R_o + 800 \times (W - W_e) / (E + n) = 1855 + 800 \times (3,5 - 4,44) / (27 + 6) = 1855 - 22 = 1833$$

Ist die Tabelle der Gewinnwahrscheinlichkeiten nicht verfügbar, kann man mit einem angenäherten Wert arbeiten, der sich aus der o.g. Formel $D = (\text{Gewinn \%} - 50) \times 8$ durch Umstellen ableiten läßt:

$$\text{Gewinn \%} = 50 + D / 8 = 50 + 184 / 8 = 50 + 23 = 73, \text{ entspricht } P(D) = 0,73$$

Jetzt ergibt sich: $W_e = n \times P(D) = 6 \times 0,73 = 4,38$ und R_n wird 1834.

Bei Anwendung der korrekten Regeln kommt man übrigens zu $W_e = 4,44$ und $R_n = 1833$.

Ohne die Begrenzung auf einen Maximalabstand $D = 350$ wäre W_e stark abweichend zu 4,98 und R_n zu 1819 geworden.

b) Der Spieler Y hat noch keine DWZ und weist folgende Ergebnisse auf:

Gegner	DWZ	DWZ, z.T. begrenzt	Resultat
Ralf	1208	1208	1
Udo	1763	1763	0
Sven	1584	1584	½
Michael	2190	1906	0
Boris	1972	1906	0
Guntram	1151	1206	1
Eugen	1426	1426	½

$$\Sigma \quad 11294 \quad 10999 \quad 3 / 7$$

$$/ 7 = R_c = \quad 1613 \quad 1571$$

$$D = \quad - 57 \quad - 57$$

$$R_p = \text{ca.} \quad 1556 \quad 1514$$

$P(D) = W / n = 3 / 7 = 0,42$; nach Anhang 2.2 ergibt sich dann $D = -57$

Hierbei kann man zunächst nur R_p nach $R_p = R_c + D$ ausrechnen und dieses dann wie R_n anwenden. Diese Wertungszahl von 1556 muß korrigiert werden, da sie gegenüber der von Guntram zu stark nach oben und gegenüber Michael als auch Boris zu stark nach unten abweicht, was 1514 ergibt.

Die korrekte Berechnung hätte für Y eine erste DWZ von 1507 ergeben.

Anhang 2 Tabellen**Anhang 2.1 Wahrscheinlichkeitstabelle**

Die unten aufgeführte Wahrscheinlichkeitstabelle für Gewinnerwartungen P(D) beruht auf der sog. Normalverteilung. Sie ist mit der von der FIDE verwendeten Tabelle identisch.

Die DWZ-Differenzen ergeben sich aus dem Absolutwert der Differenz zwischen eigener und gegnerischer DWZ. Ist der zu berechnende Spieler besser als sein Gegner, so findet man die Gewinnerwartung P(D) in der Spalte "besser", im umgekehrten Fall in der Spalte "schlechter".

DWZ-Differenz	P(D) besser	P(D) schlechter	DWZ-Differenz	P(D) besser	P(D) schlechter
0-3	0,50	0,50	189-197	0,75	0,25
4-10	0,51	0,49	198-206	0,76	0,24
11-17	0,52	0,48	207-215	0,77	0,23
18-25	0,53	0,47	216-225	0,78	0,22
26-32	0,54	0,46	226-235	0,79	0,21
33-39	0,55	0,45	236-245	0,80	0,20
40-46	0,56	0,44	246-256	0,81	0,19
47-53	0,57	0,43	257-267	0,82	0,18
54-61	0,58	0,42	268-278	0,83	0,17
62-68	0,59	0,41	279-290	0,84	0,16
69-76	0,60	0,40	291-302	0,85	0,15
77-83	0,61	0,39	303-315	0,86	0,14
84-91	0,62	0,38	316-328	0,87	0,13
92-98	0,63	0,37	329-344	0,88	0,12
99-106	0,64	0,36	345-357	0,89	0,11
107-113	0,65	0,35	358-374	0,90	0,10
114-121	0,66	0,34	375-391	0,91	0,09
122-129	0,67	0,33	392-411	0,92	0,08
130-137	0,68	0,32	412-432	0,93	0,07
138-145	0,69	0,31	433-456	0,94	0,06
146-153	0,70	0,30	457-484	0,95	0,05
154-162	0,71	0,29	485-517	0,96	0,04
163-170	0,72	0,28	518-559	0,97	0,03
171-179	0,73	0,27	560-619	0,98	0,02
180-188	0,74	0,26	620-735	0,99	0,01
			>735	1,00	0,00

Statt dieser Tabelle kann für Überslagsrechnungen auch die folgende Näherungsformel verwendet werden:

$$P(D) = 1 / (1 + 10^{-D/400})$$

Hier gilt: D = Differenz zwischen eigener und gegnerischer DWZ.

Anhang 2.2 Wertungsdifferenzen abhängig von den Gewinnprozenten P

Der Gewinnanteil P (percentage score) ergibt sich aus $P = W / n$ (= Gewinnprozente / 100), mit W = Summe der erzielten Punkte und n = Anzahl der Partien.

Diese Tabelle ist lediglich die Umkehrung der Wahrscheinlichkeitstabelle Anhang 2.1. Sie wird nur bei der Auswertung von Spielern ohne Wertungszahl zur Ermittlung von R_p benötigt.

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

Anhang 2.3 Wertungsdifferenzen abhängig vom Punkte-/Partienverhältnis

Diese Tabelle ist noch bequemer als Anhang 2.2, weil sie keinerlei Rechnungen verlangt.

Punkte	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Punkte
0,5	-191	-274	-325	-362	-391	-414	-434	-451	-465	-478	-490	-500	-510	-519	-527	-534	-542	-548	-554	0,5
1	0	-122	-191	-238	-274	-302	-325	-345	-362	-378	-391	-403	-414	-425	-434	-443	-451	-458	-465	1
1,5	191	0	-90	-148	-191	-224	-251	-274	-293	-310	-325	-339	-351	-362	-373	-382	-391	-399	-407	1,5
2		122	0	-72	-122	-160	-191	-216	-238	-257	-274	-289	-302	-314	-325	-336	-345	-354	-362	2
2,5		274	90	0	-60	-104	-138	-167	-191	-212	-230	-246	-260	-274	-286	-297	-307	-316	-325	2,5
3			191	72	0	-51	-90	-122	-148	-171	-191	-208	-224	-238	-251	-263	-274	-284	-293	3
3,5			325	148	60	0	-44	-80	-109	-134	-155	-174	-191	-206	-220	-232	-244	-254	-264	3,5
4				238	122	51	0	-40	-72	-99	-122	-142	-160	-176	-191	-204	-216	-228	-238	4
4,5				362	191	104	44	0	-36	-65	-90	-112	-131	-148	-164	-178	-191	-203	-214	4,5
5					274	160	90	40	0	-32	-60	-83	-104	-122	-138	-153	-167	-179	-191	5
5,5					391	224	138	80	36	0	-30	-55	-77	-96	-114	-130	-144	-157	-169	5,5
6						302	191	122	72	32	0	-27	-51	-72	-90	-107	-122	-136	-148	6
6,5						414	251	167	109	65	30	0	-25	-47	-67	-85	-101	-115	-128	6,5
7							325	216	148	99	60	27	0	-24	-44	-63	-80	-95	-109	7
7,5							434	274	191	134	90	55	25	0	-22	-42	-60	-76	-90	7,5
8								345	238	171	122	83	51	24	0	-21	-40	-56	-72	8
8,5								451	293	212	155	112	77	47	22	0	-20	-37	-53	8,5
9									362	257	191	142	104	72	44	21	0	-19	-36	9
9,5									465	310	230	174	131	90	67	42	20	0	-18	9,5
10										378	274	208	160	122	90	63	40	19	0	10
10,5										478	325	246	191	148	114	85	60	37	18	10,5
11											391	289	224	176	138	107	80	56	36	11
11,5											490	339	260	206	164	130	101	76	53	11,5
12												403	302	238	191	153	122	95	72	12
12,5												500	351	274	220	178	144	115	90	12,5
13													414	314	251	204	167	136	109	13
13,5													510	362	286	232	191	157	128	13,5
14														425	325	263	216	179	148	14
14,5														519	373	297	244	203	169	14,5
15															434	336	274	228	191	15
15,5															527	382	307	254	214	15,5
16																443	345	284	238	16
16,5																534	391	316	264	16,5
17																	451	354	293	17
17,5																	542	399	325	17,5
18																		458	362	18
18,5																		548	407	18,5
19																			465	19
19,5																			554	19,5

Anhang 2.4 Der Entwicklungskoeffizient E

Der Entwicklungskoeffizient wird abhängig von drei Altersstufen und der Spielstärke nach den Formeln a, b oder c berechnet, wobei R_o gleich der DWZ zu Beginn des Turniers ist:

a) $E = ((R_o / 1000)^4 + 5) \times f_B$ für Jugendliche (bis 20 Jahre), hierfür gilt:

$$f_B = R_o / 2000$$

Der Wert von f_B muß dabei mindestens 0,5 und darf höchstens 1,0 betragen.

b) $E = ((R_o / 1000)^4 + 10) \times f_B$ für Junioren (21 bis 25 Jahre)

c) $E = ((R_o / 1000)^4 + 15) \times f_B$ für Senioren (ab 26 Jahre)

Für Junioren und Senioren ist $f_B = 1,0$ zu setzen

Die sich daraus ergebenden Werte von E unterliegen nach oben und unten Begrenzungen:

$5 \leq E \leq 30$ und $E \leq 5 \times \text{Index}$ (hierbei wird für Spieler ohne DWZ Index = 1 gesetzt).

In den nachstehenden Tabellenwerten ist der Beschleunigungsfaktor $f_B = 1$ enthalten. Für Jugendliche bis 20 Jahre ist der gefundene Tabellenwert mit f_B zu multiplizieren.

R_o bis 20 Jahre	R_o für 21 bis 25 Jahre	R_o für > 25 Jahre	Index : 1 E=	2	3	4	5	>5
1 - 840			5	5	5	5	5	5
841 - 1106			5	6	6	6	6	6
1107 - 1257			5	7	7	7	7	7
1258 - 1367			5	8	8	8	8	8
1368 - 1456			5	9	9	9	9	9
1457 - 1531	1 - 840		5	10	10	10	10	10
1532 - 1596	841 - 1106		5	10	11	11	11	11
1597 - 1654	1107 - 1257		5	10	12	12	12	12
1655 - 1707	1258 - 1367		5	10	13	13	13	13
1708 - 1755	1368 - 1456		5	10	14	14	14	14
1756 - 1800	1457 - 1531	1 - 840	5	10	15	15	15	15
1801 - 1841	1532 - 1596	841 - 1106	5	10	15	16	16	16
1842 - 1880	1597 - 1654	1107 - 1257	5	10	15	17	17	17
1881 - 1916	1655 - 1707	1258 - 1367	5	10	15	18	18	18
1917 - 1951	1708 - 1755	1368 - 1456	5	10	15	19	19	19
1952 - 1984	1756 - 1800	1457 - 1531	5	10	15	20	20	20
1985 - 2015	1801 - 1841	1532 - 1596	5	10	15	20	21	21
2016 - 2045	1842 - 1880	1597 - 1654	5	10	15	20	22	22
2046 - 2073	1881 - 1916	1655 - 1707	5	10	15	20	23	23
2074 - 2101	1917 - 1951	1708 - 1755	5	10	15	20	24	24
2102 - 2127	1952 - 1984	1756 - 1800	5	10	15	20	25	25
2128 - 2153	1985 - 2015	1801 - 1841	5	10	15	20	25	26
2154 - 2177	2016 - 2045	1842 - 1880	5	10	15	20	25	27
2178 - 2201	2046 - 2073	1881 - 1916	5	10	15	20	25	28
2202 - 2224	2074 - 2101	1917 - 1951	5	10	15	20	25	29
>2224	>2101	>1951	5	10	15	20	25	30

Anhang 2.5 Die Änderungskonstante K

	N = 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
E = 5	K=133	114	100	89	80	73	67	62	57	53	50
6	114	100	89	80	73	67	62	57	53	50	47
7	100	89	80	73	67	62	57	53	50	47	44
8	89	80	73	67	62	57	53	50	47	44	42
9	80	73	67	62	57	53	50	47	44	42	40
10	73	67	62	57	53	50	47	44	42	40	38
11	67	62	57	53	50	47	44	42	40	38	36
12	62	57	53	50	47	44	42	40	38	36	35
13	57	53	50	47	44	42	40	38	36	35	33
14	53	50	47	44	42	40	38	36	35	33	32
15	50	47	44	42	40	38	36	35	33	32	31
16	47	44	42	40	38	36	35	33	32	31	30
17	44	42	40	38	36	35	33	32	31	30	29
18	42	40	38	36	35	33	32	31	30	29	28
19	40	38	36	35	33	32	31	30	29	28	27
20	38	36	35	33	32	31	30	29	28	27	26
21	36	35	33	32	31	30	29	28	27	26	25
22	35	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24
23	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	24
24	32	31	30	29	28	27	26	25	24	24	23
25	31	30	29	28	27	26	25	24	24	23	22
26	30	29	28	27	26	25	24	24	23	22	22
27	29	28	27	26	25	24	24	23	22	22	21
28	28	27	26	25	24	24	23	22	22	21	21
29	27	26	25	24	24	23	22	22	21	21	20
30	26	25	24	24	23	22	22	21	21	20	20

Ist $W - W_e = 1$ (+ oder -), so gibt K unmittelbar an, um welchen Betrag sich R_o zum R_n hin ändert. Bei anderen Punktunterschieden ist der Änderungsbetrag entsprechend.

Anhang 3 Auszüge aus DSB-Satzung und DSB-Geschäftsordnung

Anhang 3.1 DSB-Satzung

Die nachfolgenden Auszüge aus der DSB-Satzung enthalten nur diejenigen Teile mit ihren Original-Gliederungsnummern, die unmittelbaren Bezug zur Kommission für Wertungen, zu ihrem Vorsitzenden und zur Wertungszentrale haben.

3. Bestimmungen für Organe, Kommissionen und Ausschüsse

§ 9 Funktionsträger

- (1) Die Mitglieder des Präsidiums und die Vorsitzenden der Ständigen Kommissionen nehmen die ihnen durch die Satzung übertragenen Aufgaben des Bundes in eigener Verantwortung im Rahmen der Geschäftsordnung wahr.
- (2) Die Mitglieder des Präsidiums sind verpflichtet, grundsätzliche Fragen ihres Zuständigkeitsbereiches dem Präsidium vorzulegen und andere Mitglieder des Präsidiums an der Entscheidungsfindung zu beteiligen, wenn deren Zuständigkeitsbereich berührt wird.

§ 10 Beschlüsse

- (1) Die Organe nach 13 Nr. 1 - 4, die Kommissionen und die Ausschüsse sind bei ordnungsgemäßer Einberufung ohne Rücksicht auf die Zahl der Anwesenden beschlußfähig.
- (2) Sie entscheiden, soweit nichts anderes bestimmt ist, mit einfacher Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen; Stimmenthaltungen zählen nicht mit. Bei Stimmengleichheit ist ein Antrag abgelehnt.
- (3) Sofern eine qualifizierte Mehrheit erforderlich ist, berechnet sich diese nach der Anzahl der durch die anwesenden Stimmberechtigten vertretenen Stimmen.
- (4) Beschlüsse können im Präsidium, im Geschäftsführenden Präsidium, in Kommissionen und Ausschüssen im Umlaufverfahren gefaßt werden, wenn kein Mitglied widerspricht.

§ 11 Wahlen

- (1) Wahlen sind geheim durchzuführen, wenn dies ein Wahlberechtigter oder ein Kandidat verlangt.
- (2) Erhalten bei einer Einzelwahl mehr als zwei Kandidaten Stimmen, so ist im ersten Wahlgang nur derjenige gewählt, der die absolute Mehrheit der abgegebenen gültigen Stimmen erhalten hat, wobei Stimmenthaltungen nicht mitgezählt werden. Andernfalls muß eine Stichwahl zwischen den beiden Kandidaten stattfinden, die die meisten Stimmen erhalten haben. Erhalten bei der Stichwahl beide Kandidaten die gleiche Anzahl von Stimmen, so wird die Stichwahl wiederholt. Sollte auch dabei Stimmengleichheit eintreten, so entscheidet das Los.
- (3) Wird durch vorzeitiges Ausscheiden oder Nichtbesetzung einer Funktion eine Nachwahl notwendig, so wird nur für die restliche Amtszeit gewählt.

§ 12 Protokoll

- (1) Über jede Sitzung der Organe, der Kommissionen und Ausschüsse ist Protokoll zu führen.
- (2) Das Protokoll muß eine Liste sämtlicher Anwesenden, die eingereichten Anträge und die Beschlüsse mit Abstimmungsergebnis enthalten.
- (3) Das Protokoll ist vom Protokollführer und vom Vorsitzenden der Sitzung zu unterzeichnen und den Mitgliedern des jeweiligen Gremiums innerhalb von zwei Monaten zu übersenden. Die Mitglieder können innerhalb von zwei Monaten Einwände erheben. Werden innerhalb dieser Frist keine Einwände geltend gemacht, ist das Protokoll damit genehmigt. Einwände müssen der nächsten Versammlung des Gremiums vorgelegt werden, das über sie entscheidet und das Protokoll abschließend genehmigt.

4. Bundeskongreß

§ 18 Anträge

- (1) Anträge können von Mitgliedsorganisationen, von Mitgliedern des Präsidiums sowie vom Präsidium und den Ständigen Kommissionen gestellt werden. Mitglieder des Präsidiums und die Ständigen Kommissionen sollen Anträge zuvor dem Präsidenten zur Stellungnahme zuleiten; diese ist dem Bundeskongreß zur

Kenntnis zu geben. Das Präsidium kann auch zu Anträgen von Mitgliedsorganisationen Stellung nehmen und soll insbesondere die finanziellen Auswirkungen darlegen.

- (2) Die Anträge müssen spätestens zehn Wochen vor Beginn der Sitzung des Bundeskongresses bei der Geschäftsstelle eingereicht werden. Sie sind den Mitgliedern des Bundeskongresses spätestens sechs Wochen vor Beginn der Sitzung zur Kenntnis zu bringen. Bei einem Außerordentlichen Bundeskongreß kann der Präsident die Fristen auf bis zu vier und zwei Wochen verkürzen.

§ 19 Stimmrecht

- (1) Stimmberechtigt sind:

1. mit je einer Stimme, auch bei Ausübung mehrerer Präsidiumsfunktionen, die Mitglieder des Präsidiums, die Ehrenmitglieder, der 2. Vorsitzende der DSJ und die Mitgliedsorganisationen, soweit sie nicht den Status eines Landesverbandes besitzen.

- (2) Die Mitglieder des Präsidiums sind bei Wahlen und Entlastungen nicht stimmberechtigt.

5. Erweitertes Präsidium

§ 21 Zusammensetzung

- (1) Der Erweiterte Vorstand wird gebildet aus:

1. den Vorsitzenden der Mitgliedsorganisationen oder deren mit schriftlicher Vollmacht ausgewiesenen Vertretern,
2. den Mitgliedern des Präsidiums
3. dem 2. Vorsitzenden der DSJ

§ 23 Einberufung und Stimmrecht

- (5) Der Präsident hat das Recht, Gäste zu den Sitzungen des Erweiterten Präsidiums hinzuzuladen. Mitglieder des Erweiterten Präsidiums, die Vorsitzende von Ständigen Kommissionen sind, haben das Recht, bei Verhinderung und sofern wichtige Fragen ihres Bereichs zur Beratung anstehen, den Stellvertretenden Vorsitzenden der Kommission mit ihrer Vertretung ohne Stimmrecht zu beauftragen.

6. Präsidium

§ 25 Zusammensetzung

- (1) Das Präsidium des Bundes wird gebildet aus:

13. dem Referenten für Wertungen

§ 26 Aufgaben

- (1) Dem Präsidium obliegen insbesondere folgende Aufgaben:

4. Koordinierung und Zuständigkeitszuweisung für die Mitglieder des Präsidiums, die Kommissionen und die Ausschüsse.

7. Präsident und Geschäftsführendes Präsidium

§ 29 Präsident

- (4) Er ist berechtigt, Entscheidungen oder Maßnahmen der Organe nach 13 Nr. 1 - 4, Funktionsträger, Kommissionen oder Ausschüsse, die er für rechtswidrig, satzungswidrig oder mit höherrangigen Beschlüssen nicht für vereinbar hält, binnen zwei Wochen, nachdem er von ihnen Kenntnis erhalten hat, unter Angabe der Gründe zu beanstanden. Der Präsident soll im Benehmen mit dem Bundesrechtsberater handeln. Die Beanstandung hat aufschiebende Wirkung.
- (5) Der Präsident wird allein tätig:
2. in Angelegenheiten, die in die Zuständigkeit anderer Mitglieder des Präsidiums oder von Kommissionen oder Ausschüssen fallen, soweit die Angelegenheit dringlich ist und eine Entscheidung des zuständigen Mitglieds des Präsidiums oder Vorsitzenden der Kommission oder des Ausschusses trotz nachdrücklicher Bemühungen nicht rechtzeitig eingeholt werden kann; der Zuständige ist in diesem Falle unverzüglich zu unterrichten.

§ 31 Aufgaben

Dem Geschäftsführenden Präsidium obliegt die Beratung und Beschlußfassung über Fragen der allgemeinen laufenden Verwaltung des Bundes, soweit nicht die Satzung die Zuständigkeit für die Entscheidung einer Kommission oder einem Ausschuß übertragen hat oder der Präsident nach der Satzung allein tätig wird.

8. Schiedsgericht

§ 34 Zuständigkeit

- (1) Das Schiedsgericht entscheidet:
1. bei Verstößen gegen die Satzung des Bundes
 2. in Streitfällen, die über den Rahmen einer Mitgliedsorganisation hinausgehen, insbesondere, wenn Mitglieder eines Organs des Bundes oder der DSJ oder Angehörige verschiedener Mitgliedsorganisationen beteiligt sind.
- (3) Hält das Schiedsgericht das Bundesturniergericht für zuständig, gibt es das Verfahren an dieses ab. Die Abgabe ist bindend.

§ 38 Amtshilfe

Dem Schiedsgericht ist Amtshilfe zu leisten. Es ist bei der Durchführung seiner Aufgaben zu unterstützen. Seine Beschlüsse sind auszuführen.

9. Bundesturniergericht

§ 40 Zuständigkeit und Verfahren

- (1) Das Bundesturniergericht entscheidet in Fragen, die den Spielbetrieb betreffen, sowie in den ihm durch das Satzungs- und Ordnungsrecht des Bundes und der DSJ zugewiesenen Fällen endgültig. Hält das Bundesturniergericht das Schiedsgericht für zuständig, gibt es das Verfahren an dieses ab. Das Schiedsgericht entscheidet über die Zuständigkeit endgültig.

10. Ständige Kommissionen

- (1) Zur Beratung des Bundes und insbesondere des Präsidiums und zur Stärkung der Zusammenarbeit zwischen dem Bund und den Landesverbänden werden als ständige Arbeitsgremien eingesetzt:
9. die Kommission für Datenverarbeitung
 10. die Kommission für Wertungen
- (2) Soweit die Satzung oder ein Beschluß des Bundeskongresses, Des Erweiterten Präsidiums oder des Präsidiums nicht ausdrücklich Entscheidungsrechte zuweisen, haben die Kommissionen beratende, planende, koordinierende und organisatorische Aufgaben und müssen für Entscheidungen den Beschluß des zuständigen Organs beantragen.
- (3) Die Vertreter der Landesverbände und der DSJ in den Kommissionen sollen im Vorstand des Landesverbandes oder der DSJ eine der Kommissionsaufgabe entsprechende Funktion wahrnehmen.

(5) Der Stellvertretende Vorsitzende wird aus der Mitte der Kommission gewählt.

§ 50 Kommission für Datenverarbeitung

(1) Die Kommission für Datenverarbeitung besteht aus:

1. dem Referenten für Datenverarbeitung als Vorsitzendem
2. dem Schatzmeister
3. einem Vertreter der DSJ
4. einem Vertreter der Kommission für Wertungen
5. je einem Vertreter der Landesverbände

(2) Die Kommission für Datenverarbeitung ist zuständig für alle mit dem Einsatz von Datenverarbeitung zusammenhängenden Fragen, insbesondere für die Zusammenarbeit des Bundes mit den Mitgliedsorganisationen auf diesem Gebiet. Dazu gehören insbesondere:

1. das Verfahren zur An- und Abmeldung der Spieler und zum Ausstellen, Ändern und Löschen der Spielgenehmigungen (Spielerpässe),
2. die Einrichtung, Führung und Löschung von Dateien in der Geschäftsstelle,
3. die statistische Auswertung der gespeicherten Daten,
4. die Nutzung und Veröffentlichung der Daten und Statistiken, insbesondere für und durch die Mitgliedsorganisationen
5. der Datenschutz.

(3) Für die Ausarbeitung der notwendigen Ordnungen und Empfehlungen bildet die Kommission einen Ausschuß für Datenverarbeitung; diesem gehören an der Vorsitzende, der Stellvertretende Vorsitzende, der Schatzmeister, ein Vertreter der DSJ und der Vertreter der Kommission für Wertungen.

§ 51 Kommission für Wertungen

(1) Die Kommission für Wertungen besteht aus:

1. Dem Referenten für Wertungen als Vorsitzendem
2. einem Vertreter der DSJ
3. je einem Vertreter der Landesverbände
4. zwei nach Abs. 3 gewählten Mitarbeitern
5. dem Referenten für internationale Titel und FIDE-Wertung, der vom Präsidenten auf Vorschlag des Referenten für Wertungen eingesetzt wird.

(2) Die Kommission für Wertungen ist zuständig für die Entwicklung und laufende Verbesserung eines einheitlichen deutschen Wertungszahlensystems , insbesondere für:

1. ein Verfahren zur ordnungsgemäßen Erfassung der Wertungszahlen
2. eine Regelung zur zentralen Bereitstellung der aktuellen Wertungszahlen
3. ein Überprüfungsverfahren bei Beanstandungen wegen unrichtiger Wertungszahl
4. die Entwicklung von Umrechnungsformeln für ausländische nationale Wertungszahlen sowie für erforderlich werdende Anpassungen an die Elo-Zahlen der FIDE.

(3) Für die organisatorischen und durchzuführenden Aufgaben bildet die Kommission die Wertungszentrale; dieser gehören an der Vorsitzende, der Stellvertretende Vorsitzende, der Referent für internationale Titel und FIDE-Wertung sowie zwei von der Kommission gewählte Mitarbeiter, von denen einer die Datenbank der Wertungszentrale führt.

(4) Die Kommission für Wertungen hat die Befugnis, die Richtlinien für die Berechnungsweise der nationalen Wertungszahl mit einer Mehrheit von vier Fünfteln der vertretenen Stimmen weiterzuentwickeln.

§ 52 Arbeit der Ständigen Kommissionen

(1) Die Ständigen Kommissionen treten in der Regel alle zwei Jahre zu einer Arbeitstagung zusammen, die vom Vorsitzenden einberufen und geleitet wird. Weitere Arbeitstagungen können stattfinden, wenn die Finanzierung gesichert ist.

(2) Für die Erledigung der laufenden Arbeiten ist der Vorsitzende zuständig. Die Kommissionen können einen Ausschuß einsetzen, der zwischen den Sitzungen ihre Aufgaben wahrnimmt und den Vorsitzenden bei den laufenden Arbeiten berät. Für die Sitzungen des Ausschusses gilt Abs. 1 Satz 2 entsprechend. In Ausnah-

mefällen kann mit Zustimmung des Schatzmeisters ein weiterer Ausschuß mit bestimmten Aufgaben eingesetzt werden.

- (3) Der Vorsitzende hat das Recht, Gäste zu den Tagungen hinzuzuladen.
- (4) Die Kosten der Technischen Kommission, der Bundesspielkommission und der Kommission für Damenschach trägt der Bund. Für Arbeitstagungen der übrigen Kommissionen sind die Übernachtungs- und Verpflegungskosten für die Vertreter der DSJ und der Landesverbände von der jeweils entsendenden Organisation zu tragen; die übrigen Kosten trägt der Bund.

14. Übergangsbestimmung und Inkrafttreten

§ 65 Übergangsbestimmung

- (1) Mit dem Inkrafttreten der Satzung enden alle Wahlfunktionen, Beauftragungen, Kommissionen und Ausschüsse nach der bisherigen Satzung.
- (2) Soweit Bestimmungen in Ordnungen im Widerspruch zu dieser Satzung stehen, sind sie insoweit unwirksam. Das Präsidium ist berechtigt, für eine Übergangszeit bis zum Bundeskongreß 1995 Ersatzregelungen für die unwirksam gewordenen Bestimmungen zu erlassen, wenn dafür ein dringender Bedarf besteht. Der Bundeskongreß 1995 entscheidet endgültig.

§ 68 Inkrafttreten

Diese Satzung wurde durch den Bundeskongreß am 22. Mai 1993 in Ratingen beschlossen und tritt an diesem Tage in Kraft.

Anhang 3.2 Der Geschäftsverteilungsplan

(Auszüge aus dem Geschäftsverteilungsplan für das Präsidium)

Das Präsidium gibt sich gemäß § 25 Abs. 2 der Satzung eine Geschäftsordnung, die zugleich für das geschäftsführende Präsidium, die Kommissionen und die Ausschüsse verbindlich ist. Gemäß § 9 Abs. 1 der Satzung nehmen die Mitglieder des Präsidiums die Ihnen durch die Satzung übertragenen Aufgaben des Bundes in eigener Verantwortung im Rahmen der Geschäftsordnung wahr. Die Mitglieder des Präsidiums sind verpflichtet, grundsätzliche Fragen ihres Zuständigkeitsbereiches dem Präsidium vorzulegen und andere Mitglieder des Präsidiums an der Entscheidungsfindung zu beteiligen, wenn deren Zuständigkeitsbereich berührt wird (§ 9 Abs. 2 der Satzung).

Geschäftsverteilung im Präsidium

XV. Bereich Referent für Wertungen

Nr. Aufgabe

1. Allgemeine Fragen eines einheitlichen Deutschen Wertungszahlensystems
2. Leitung der Wertungszentrale
3. Rating-Officer (für die Verbindungen zur FIDE)
Registrierung der Normen und Beantragung der Titel bei der FIDE

Nr. Mitgliedschaften Funktion

1. Kommission für Wertungen Vorsitz
2. Wertungszentrale Vorsitz

Anhang 4 Anwendung am Beispiel des Landesverbandes NRW

Vorbemerkung: Der Originaltext des SB NRW-Referenten Egon Lück wurde an wenigen Stellen etwas abgewandelt, ohne den sachlichen Inhalt zu verändern. Solche Abschnitte wurden weggelassen, deren Inhalte in der vorstehenden Wertungsordnung bereits geregelt wurden.

Anhang 4.1 Handbuch und Update-Text

Diese werden bei jeder neuen Version von EloBase als Textdateien mitgeliefert. Oberste Grundlage der Arbeit mit EloBase sind die Dokumentation (Handbuch) und der Update-Text. Hier sollte man immer nachschauen, wenn bei der Bedienung Fehler auftreten, oder wenn man einmal Näheres über eine Funktion wissen möchte.

Anhang 4.2 DTA - Datenaustausch

- am 1. jeden Monats: Bezirksreferenten an Verbandsreferenten
- am 10. jeden Monats: Verbandsreferenten an SB NRW-Referent
- am 15. jeden Monats: SB NRW-Referent an Zentrale DWZ-Datenbank des DSB und an die Verbandsreferenten
- am 20. jeden Monats: Verbandsreferenten an Bezirksreferenten

Bei der Übernahme sollte der Import jeweils ohne Rückrechnung erfolgen und die Option "vollständig ersetzen" angegeben werden (in Zweifelsfällen vorher Statussicherung machen). Die Bezirksreferenten und entsprechend die Verbandsreferenten sollen im Regelfall den Export mit der Schlüsseleinschränkung durchführen (z.B. 6.1.3.--- bzw. 6.1.--,---), damit auch nur Bearbeiter- und Vereinsdaten ihrer Bereiche nach oben gelangen.

Im Falle von Datenträgerversand sind die Daten-Disketten bitte in folgender Verzeichnisanordnung an den SB NRW-Referenten zu schicken:

- Hauptverzeichnis (Root) - Begleitbrief und Briefe/Mitteilungen der Bezirke, Einzelprogramme etc.
- \EXPORT - DBF-Dateien des eigenen Verbandes oder Bezirkes
- \TURNIERE - Turnierfiles des eigenen Verbandes oder Bezirkes
- \TRANS - Transfer-Daten (EB-Format, sonst im Hauptverzeichnis oder einem Sonderverzeichnis)
- \xyz - Sonderverzeichnis für besondere Lieferungen, z.B. MCAFEE für neue Version des Virenschutzes

Für Begleitbrief und Mitteilungen unter den DWZ-Referenten hat sich im SB NRW eine Dateinamenskonvention bewährt: aaaeejj.mml; dabei gilt:

- aaa = Absender (z.B. 600 = DWZ-Referent SB NRW, Landesverband 6)
- eee = Empfänger (z.B. G00 = DWZ-Ref. Sachsen-Anhalt, Landesverband 16; GX0 = für alle Unterverbände / Bezirke im LV 16)
- jj = Jahr
- mm = Monat
- l = laufende Nr. im Monat

Im Falle des Datenversandes mittels elektronischer Systeme bitte folgende Konventionen am Beispiel des Bezirkes 613 beachten:

- D613jjww.zip - Export der Bezirks-Datenbank
- I613jjww.zip - Export der Inaktiven-Datenbank
- L613jjww.zip - Export der Datenbank gelöschter Spieler (wenn in D6139947 nicht enthalten)
- T613jjww.zip - Export von Transferdaten
- w613jjww.zip - weiterzuleitende Turnierfiles
- S613jjww.zip - Sondersendung

Dabei bedeuten jj das Kalenderjahr und ww die Kalenderwoche. Für das Kalenderjahr 2000 ist a0, 2001 a1, 2010 b0 einzusetzen. Als Packer können PKZIP, ARJ und WINRAR verwendet werden.

Alle Referenten werden gebeten, beim Austausch der Datenbanken- von oben nach unten gilt dies besonders auch für die Bearbeiterdateien (BEA), aber auch für Turniere - einen gewissenhaften Import durchzuführen, damit aktuelle Berichtigungen oder auch Erweiterungen nicht durch einen folgenden Austausch veralteter Dateien wieder verloren gehen.

Aus Gründen der Systemkontrolle müssen in den Spielerkarteien die Turniere mindestens ab 1993 enthalten sein.

Anhang 4.3 Passive Spieler

unterscheiden sich für EloBase, wenn man von dem "P" absieht, in keiner Weise von den aktiven Spielern. Sie werden beim Verein geführt und können mit Ausnahme der offiziellen Meisterschaften auch bei Turnieren (vorwiegend Vereinsturnieren) auftreten.

Eine Nichtführung in der aktuellen Datenbank nebst evtl. getrennter Führung in der LP-Datei ist dann angebracht, wenn das "passiv" nur noch eine Heimatverbundenheit dokumentiert, und der Spieler in einem anderen Bezirk eine aktive Spielberechtigung hat. Bei Passiven wird die Aktiven-ZPS-Nr. in die Turnierdatei eingetragen. Ist das die ZPS-Nr. eines anderen Bezirks, wird die Turnierdatei zur nächsten Organisationsebene weitergeleitet.

Anhang 4.4 Abgemeldete Spieler

Für alle abgemeldeten Spieler wird Status „L“ vergeben. Sie werden in der Bezirks-Datenbank weiter verwaltet, solange sie nicht anderweitig neu angemeldet wurden. Die Anweisung zur Entfernung eines gelöschten Spielers erfolgt von einer der nächsthöheren Organisationsebenen nach Übernahme der Daten.

Die Daten gelöschter Spieler können auch in einer eigenen Bezirks-Lösch-Datenbank verwaltet werden, die mit dem monatlichen Datenaustausch an die nächsthöhere Organisationsebene zu senden ist.

Anhang 4.5 Mivis-Datenangleichung

Jeder DWZ-Referent erhält nach dem jeweiligen Mitgliedsmeldelauf des Deutschen Schachbundes einen kompletten Datensatz entweder auf CD oder per E-Mail oder Diskette einen Datensatz zum Update seiner Daten. Mit der Elobase-Funktion „Import/Mivis-Datenangleichung“ kann die DWZ- Datenbank aktualisiert werden. Wenn der Abgleich manuell durchgeführt werden soll, muß „nur Protokoll“ gewählt werden. Treten Differenzen bei der Schreibweise der Namen oder des Geburtsdatums zwischen den Mivis-Daten und der DWZ-Datenbank auf, sind in Zusammenarbeit mit Spielleiter, Bezirks-ZPS-Referent und Verein die richtigen Daten zu ermitteln und unverzüglich der zuständigen ZPS schriftlich zu melden.

Anhang 4.6 Spielerwechsel

In den Protokollen der Mivis-Datenangleichung sind alle notwendigen Änderungen gelistet. Aus dem Protokoll der Zugänge sind alle Mitglieder ersichtlich, die neu im jeweiligen Bereich angemeldet wurden. Die Karteien der Neulinge sind von der nächsthöheren Organisationsebene anzufordern.

Anhang 4.7 Inaktive Spieler

Als Inaktive werden deutsche Spieler bezeichnet, die nicht in der Mivis-Datenbank des Deutschen Schachbundes enthalten und nicht nachgemeldet sind. Sie treten bei offenen und privaten Turnieren mehr oder weniger häufig oder regelmäßig auf. Spätestens wenn ein solcher Spieler eine Wertung erzielt, sollte die Kartei dieses Spielers zusammen mit der monatlichen Datensendung zur nächsthöheren Ebene geleitet werden. Die Karteien der Inaktiven werden gesammelt und auf DSB-Ebene zu einer Inaktiven-Datenbank zusammengeführt, die monatlich an die Bezirke weitergegeben wird.

Die ZPS-Nr. eines Inaktiven beginnt grundsätzlich mit I, danach folgt die dreistellige ZPS-Nr. des Bezirks in dem der Inaktive erstmalig auftaucht. Zeichen 5 wird mit 0 belegt solange weniger als 800 Inaktive verwaltet werden, danach mit 1. Die letzten drei Zeichen stellen eine lfd. Nr. dar. Die ZPS-Nr. I6630-123 läßt erkennen, dass es sich um einen Inaktiven handelt, der erstmalig in Köln an einem Turnier teilnahm.

Anhang 4.8 Die PKZ

Die PKZ - ein unveränderliches Kennzeichen für einen Spieler – ist achtstellig und wird aus zwei Teilen gebildet. Die Ziffern 1 bis 5 kennzeichnen das Geburtsdatum eines Spielers, die restlichen drei Ziffern differenzieren alle Spieler gleichen Geburtsdatums. Die letzten drei Ziffern beginnen mit 1, wenn der Spieler neu in die Datenbank aufgenommen wird und mit 2, wenn der Spieler aus einer Turnierdatei übernommen wurde. Die endgültige Vergabe der letzten drei Ziffern erfolgt zentral während des Mitgliedsmeldelaufes des Deutschen Schachbundes.

Anhang 4.9 Bearbeiterdatei

Bitte übernehmen Sie die bisweilen von mir übersandte Bearbeiterdatei BEA.DBF in Ihre Datenbank nach vorherigem Löschen Ihrer BEA.DBF und BEA.NTX. Pflegen Sie anschließend ausschließlich Ihren Bereich. Tip für die Verbandsreferenten: Schließen Sie beim IMPORT Ihrer Bezirke die BEA aus; machen Sie danach

erneut IMPORT mit nur BEA und führen diesen mit manueller Betätigung aus, wobei Sie nur den betreffenden Bezirk übernehmen, wenn nötig. (Die automatische Übernahme bei der Import-Funktion ignoriert nämlich Bereichsbeschränkungen bei der BEA.)

Sie sollten ausschließlich Groß/Kleinschreibung benutzen und das Namensfeld in der Reihenfolge <Vorname Nachname> erfassen.

Anhang 4.10 Archivierung von Karteieinträgen

Wer die Turnier-Historie nicht bis zu Ingo-Zeiten verfolgen kann und eine entsprechend große TURNIER.DBF vorhalten will, sollte beachten, daß bei der Auswertung eines neuen Turniers für einen Spieler, dem alle Karteikarten wegarchiviert wurden, EloBase automatisch eine falsche DWZ 0 - 0 statt wenigstens "- - -" ermittelt. In solchen Fällen müssen Sie "manuell" den Spieler über Ihre Archiv-Datei richtigstellen. Aus Gründen von sich im Laufe der Jahre möglichen Änderungen der DBF-Strukturen empfehle ich, auf Archivierungen zu verzichten.

Anhang 4.11 Turnierauswertungen

Die verantwortlichen Turnierleiter reichen innerhalb von 14 Tagen die notwendigen Unterlagen oder auf Diskette erfaßte Daten mit einem ausgefüllten und unterschriebenen Anmeldeformular beim örtlich zuständigen DWZ-Referenten ein. Das Formular ist sowohl bei der SB NRW-Geschäftsstelle als auch beim DWZ-Referenten erhältlich.

Turniere mit nicht eindeutig zu identifizierenden Teilnehmern (z. B. ohne Geburtsdatum oder gar ohne Vornamen) werden nicht ausgewertet.

Benötigte Unterlagen:

- Ausreichend ausgefülltes und unterschriebenes Anmeldeformular(s.o. und 4.13).
- Alphabetische Liste aller Teilnehmer mit folgenden Daten: Name, Vorname, Geburtstag und Verein. Bei fremden Spielern zusätzlich: Bezirk und Verband. Bei Ausländern: Föderation und evtl. FIDE-Elo-Rating. Falls bekannt: DWZ (mit Turnierindex), PKZ (Personenkennzahl) und ZPS-Nr. (Meldenummer der Zentralen Paßstelle).
- Teilnehmerliste nach Startnummern sortiert ist zusätzlich wünschenswert.
- Alle Paarungen und Ergebnisse der einzelnen Runden oder eine Kreuz- bzw. Fortschrittstabelle.

Ein Unkostenbeitrag von DM 1,- je Spieler wird verlangt bei Privattournieren und Turnieren, bei denen ein Startgeld erhoben wird und maschinenlesbare Turnierergebnisse eingereicht werden, andernfalls DM 2,-..

Bei (bezirksübergreifenden) Turnieren hat der Referent des austragenden Bezirks den Austausch der Turnierfiles in die Wege zu leiten. Alle beteiligten übergeordneten Ebenen - die auf dem umgekehrten Weg zur Rückmeldung verpflichtet sind - müssen erreicht werden, bis alle Teilnehmer abgedeckt sind. In Einzelfällen kann ein Referent bei nur wenigen Teilnehmern anderer Bereiche zur Beschleunigung die aktuellen Werte auch auf andere Weise beschaffen. Gleichwohl muß er das Turnier noch nach oben geben; es kann aber sofort die abschließende Rückgabe nach unten eingeleitet werden. Nach Rückerhalt des Turniers und Übernahme mit Rückrechnung ist Vorsicht am Platze, insbesondere wenn zwischenzeitlich Änderungen an der Datenbank vorgenommen wurden. Abhilfe: zwischen der Abgabe eines Turniers bis zur Rückübernahme keine Änderungen durchführen oder entsprechende Fälle nicht automatisch behandeln.

Bei der Aufnahme unbewerteter Spieler ist besonders zu beachten, daß bei der DWZ nicht 0 - 0 erfaßt wird, sondern das Feld gelöscht ist (Anzeige "- - -"). Gleiches gilt für FIDE- und ausländische Elo-Ratings: der Index darf nicht 0 sein. Auch nach Rückerhalt eines Turniers muß diese Ausgangslage wegen evtl. Neuberechnung / Rückrechnung gewährleistet sein (am besten Karteieintrag vorher löschen).

Anhang 4.12 Turniercode bei Neuaufnahme

Nicht immer kann man bei der Erfassung von neuen Spielern auf die Karteikarteneinträge der Transferdatei (Vereinswechsler) zurückgreifen, wenn der Spieler bereits eine DWZ besitzt. Die Manuelle Eingabe der DWZ soll in jedem Falle mit einem Turniercode erfolgen, nämlich mindestens mit dem Jahr und der Woche der Erfassung durch den Wertungsreferenten, wenn dieser das Datum der letzten DWZ nicht kennt. Sonst können evtl. erforderliche Rückrechnungen zu falschen Ergebnissen führen. Es ist darauf zu achten, daß niemals "0 - 0" eingetragen wird, wenn ein Spieler keine DWZ besitzt (z. B. beim Löschen einer fälschlich erfaßten Zahl das Feld nur mit der Del- / Entf-Taste leeren).

Anhang 4.13 Anmeldeformular

Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V.

Joachim Fleischer • Wertungsreferent • Lübecker Str. 20 • 53797 Lohmar • Ruf:02246/2178

Anmeldung zur DWZ - Bewertung

Turnier: _____

Ausrichter: _____
Verein/Bezirk/Verband/Privatausrichter mit Anschrift und Telefon

Turnierleiter _____
Name, Anschrift, Telefon

Turnierende: _____ Datum der letzten Runde
Es wird ein Startgeld erhoben: _____ ja/nein

Turnierart: _____ Einzelturnier
_____ Mannschaftsturnier
Turniertyp: _____ Vollrundiges Turnier
_____ Schweizer System o.ä.
_____ Pokalturnier

Turnierdaten: _____ Anzahl Runden
_____ Anzahl Turnierteilnehmer bzw. Mannschaften
_____ Anzahl Bretter pro Mannschaft (nur bei Mannschaftsturnier)
_____ Stunden Bedenkzeit für _____ Züge (mind. 2 Stunden pro Partie)

Eventuell anfallende Gebühren werden von mir übernommen.

Eingereicht: _____ Datum
Unterschrift: _____

Zur Beachtung:

- Nach dem Turnier umgehend alle Paarungen und Ergebnisse der einzelnen Runden, eine Kreuztabelle oder eine Fortschrittstabelle einreichen.
- Alphabetische Liste aller Teilnehmer mit dieser Anmeldung möglichst bei Turnierbeginn einreichen
- Teilnehmerliste nach Startnummern sortiert ist zusätzlich wünschenswert
- Zu jedem Spieler sind folgende Daten erforderlich: Name, Vorname, Geburtstag, Verein. Bei fremden Spielern zusätzlich Bezirk und Verband. Bei Ausländern: Nationalität und evtl. Elo-Zahl. Falls bekannt: DWZ (mit Turnierindex), PKZ (Personenkennzahl) und ZPS-Nr. (Meldenummer der Zentralen Paßstelle des DSB).
- Nach dem Turnier umgehend entweder alle Paarungen und Ergebnisse der einzelnen Runden oder eine Fortschrittstabelle einreichen. Kampflös erzielte Resultate unbedingt kennzeichnen!
- Die Turnierunterlagen müssen vollständig spätestens 2 Wochen nach Turnierende beim DWZ-Referenten eingegangen sein. Für später eingehende Turnierunterlagen besteht kein Anspruch auf Auswertung!

- Privatturniere und Turniere, für die ein Startgeld erhoben wird, sind gebührenpflichtig!

Anhang 5 Hinweise, Erläuterungen, Ergänzungen

Anhang 5.1 Finanzielle Angelegenheiten

An verschiedenen Stellen der vorhergehenden Kapitel ist von Kosten und Gebühren sowie von deren Übernahme die Rede. In einigen Fällen sind weitere Erläuterungen angebracht.

zu 2.5.1: "Die Kosten der Wertungsreferenten tragen diejenigen Organisationen, denen sie zugeordnet sind." Ein wesentlicher Punkt hierbei ist die Computergestellung. Wird der Computer nebst zugehörigen Peripheriegeräten vom Verband, Bezirk oder Kreis angeschafft und zur Benutzung übergeben, gibt es keine Probleme. Anders ist es, wenn der Wertungsreferent selbst den Computer gekauft hat. Als Richtschnur kann er dann erwarten, daß er jährlich etwa eine 10%-ige Abschreibung seiner Organisation in Rechnung stellen darf. Wenn die Geräte allerdings gleichzeitig auch für private Zwecke, den eigenen Verein o.ä. benutzt werden - was häufig der Fall sein dürfte -, oder nicht mehr neuwertig sind, sind entsprechende Abschläge unvermeidlich.

Dazu kommen die laufenden Kosten für Porti, Telefonate, Disketten, Strom oder DWZ-Listen. Dies kann pauschal oder mit einer Einzelaufstellung plus Belegen abgerechnet werden. Jedes Verfahren hat seine Vorteile, richtet sich aber auch danach, ob die empfohlene Integration des Wertungsreferenten in den Vorstand vollzogen wurde. Der Wertungsreferent kann auch veranlaßt sein oder werden, seine Kosten durch Verkauf der DWZ-Spiegel seines Bereichs zu mindern (siehe auch 7.3.2). Evtl. läßt sich hierbei der Kassenwart hilfreich einschalten (Einzug der Kosten mit den Beiträgen zusammen). Möglicherweise gibt man den DWZ-Spiegel auch nur kostenlos an diejenigen Vereine ab, die wenigstens ein bedeutendes Vereinsturnier in der letzten Wertungsperiode zur Auswertung eingereicht haben, während die übrigen bezahlen müssen.

Gebühren für die Auswertung von Vereinsturnieren sollen keinesfalls erhoben werden, ausgenommen Turniere nach 2.5.2 für diejenigen Teilnehmer, die Fremdbereichen angehören.

In jedem Fall sollte die abgesprochene Verfahrensweise schriftlich festgehalten werden (Versammlungs- oder Vorstandsprotokoll, Finanzordnung).

zu 2.5.2: Einem Basis-Referenten, der ein Open mit mehr oder weniger großer überregionaler Beteiligung auswertet, bleibt es unbenommen, für die Spieler seines eigenen Bereichs keine Auswertungsgebühren zu erheben. Die Veranstalter offener Turniere können die Auswertungskosten (siehe auch 6.2.3.2) leicht halbieren, wenn sie eins der Auslosungsprogramme für Schweizer-System-Turniere verwenden, das die Spielerdaten und -ergebnisse automatisch im kompatiblen Format für das EloBase-Programm liefert (siehe 7.6.1 und 7.6.2). Dazu ist es erforderlich, Spielerdaten bereits im Vorfeld abzufragen, z.B. auf Art der folgenden Anmeldekarte:

TURNIERANMELDUNG

für das offene Turnier des SV Musterstadt vom 28.12.1994 bis zum 05.01.1995

7 Runden nach Schweizer System

Nachname: _____ Straße u. Hausnummer: _____
Vorname: _____ Postleitzahl u. Ort: _____
Geburtsdatum: _____ Telefon: _____
Nationalität: _____ Telefax: _____

Verein: _____ falls bekannt ZPS-Nr. des DSB oder PKZ
Bezirk / Verband: _____ (Personenkennziffer): _____

aktuelle DWZ mit Turnierindex: _____ FIDE-Rating: _____ Titel: ____
andere nationale Wertung: _____ bisher ungewertet: _____ (ankreuzen)

Das Turnier ist sowohl bei der FIDE als auch zur DWZ-Auswertung angemeldet worden.

Das Startgeld von 50,- DM ist von mir auf das Konto Nr. 7654321 bei der Sparbank Musterstadt, BLZ 38950120, überwiesen worden. Mir ist bekannt, daß eine Rückzahlung bei Nichtantritt zum Turnier nicht erfolgt.

Die in der Ausschreibung genannten Turnierbedingungen erkenne ich an.

Unterschrift: _____ Datum und Ort: _____

zu 7.3.1: Der für die Öffentlichkeitsarbeit zuständige Referent der Wertungszentrale kündigt rechtzeitig vorher das Erscheinen eines neuen DSB-Wertungsspiegels in allen deutschen Schachzeitschriften an. Dabei gibt er gleichzeitig Bestelungs- und Zahlungshinweise.

zu 7.3.2 und 7.3.4: Die Kostenhöhe kann nicht grundsätzlich von der Anzahl der übermittelten Datensätze abgeleitet werden. Das Kopieren einer kompletten Bezirksliste ist weniger aufwendig als die Begrenzung auf einen speziellen Spielertyp. In solchen Fällen ist der Zeitaufwand ein besserer Maßstab. Zugrundegelegt werden sollte etwa ein z.Zt.. geltender Netto-Durchschnittsstundenlohn von 40 DM einschließlich der anteiligen Gerätekosten. Hiervon unberührt sind die unter 2.5.2 aufgeführten Auswertungskosten.

zu 7.3.5: Telefonische Auskünfte sollten auf Anfragen von DWZ-Referenten beschränkt werden, einmal um ein Ausufern, dann aber auch, um Mißverständnisse zu vermeiden. Hat die Anfrage eine Fehlberechnung zur Ursache, so dürfen dem Anfrager keine Kosten entstehen.

zu 7.6.3: Ein Anteil der Gebühren ist an die Zentrale DWZ-Datenbank zu überweisen. Dieser Anteil hängt von der Arbeitsteilung zwischen Landesverband und DWZ-Wertungszentrale ab.

zu 7.6.4.1: Will ein Veranstalter die Turnierauswertung noch in seinem Schlußbericht oder Bulletin aufführen, dann hat er natürlich alle Vorkehrungen zu treffen, damit die Teilnehmer- und Ergebnisdaten unmittelbar nach Turnierende beim auswertenden Referenten vorliegen.

Anhang 5.2 Art des Turniers und entsprechende Turniercodes

Die Turnierkennzeichnung bei 7.5.3 sollte auf sinnvolle Weise geschehen. So ist zum Beispiel eine fortlaufende Numerierung ohne Informationsgehalt. Deshalb wird folgender Vorschlag zur Vereinheitlichung der Abkürzungen gemacht.

1. Buchstabe für die Turnierart:

V	-	Vereinsturniere
S	-	Stadtmeisterschaft
K	-	Kreismeisterschaft
B	-	Bezirksmeisterschaft
U	-	Unterverbandsmeisterschaft
L	-	Landes-(verbands-)meisterschaft
M	-	Mannschaftskämpfe (-meisterschaft)
P	-	Pokalkämpfe
O	-	Offenes Turnier
E	-	Einladungsturnier

2. Buchstabe für Altersklassen:

A bis F	-	Jugend (U20, U18, U16, U14, U12, U10)
J	-	Jugend allgemein
M	-	Erwachsene, männlich
W	-	Erwachsene, weiblich
S	-	Senioren

Ein drittes Zeichen ermöglicht eine weitere Differenzierung. Nicht benötigte Stellen sind durch "X" zu markieren. Durch die Angabe der ZPS-Nummer von Verband und eventuell Bezirk ist klar, auf welcher Ebene das Turnier stattgefunden hat. Wird bei Vereinsturnieren - u. U. anstelle von "V" - die Vereinsnummer eingesetzt, gibt es keine Identifizierungsschwierigkeiten bezüglich der Herkunft eines Turniers.

Diese Wertungsordnung wurde auf dem Kongreß des Deutschen Schachbundes in Leipzig am 09.05.2002 beschlossen und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.

Überarbeitet am 16.05.2002 durch J.Fleischer, Lohmar