

§ 27 Die Österreichische Elo-Wertung

- 27.1 In Anlehnung an die IRL der FIDE wird eine Österreichische Elo-Liste (ÖEL) herausgegeben. Sie dient dem innerösterreichischen Leistungsvergleich und ist Grundlage für die Berechnung aller nationalen Titelnormen.
- 27.2 a. Die ÖEL wird von der Technischen Kommission des ÖSB in Zusammenarbeit mit den Elo-Referenten der LV erstellt.
- b. Die ÖEL wird **viermal** jährlich veröffentlicht.
- c. Die Stichtage für die Einreichung von Ergebnissen und für die Gültigkeit der neuen Liste werden vom Bundesvorstand des ÖSB über Vorschlag der Technischen Kommission des ÖSB festgelegt.
- 27.3 a. Für die Berechnung der ÖEL gelten die Bestimmungen zur Berechnung der IRL sinngemäß. Abänderungen sind in den Durchführungsbestimmungen für die Österreichische Elowertung (Anhang 1 der TUWO) festgehalten.
- b. Alle Turniere und Wettkämpfe, welche den in den Durchführungsbestimmungen für die Österreichische Elowertung festgelegten Bedingungen entsprechen, können in der ÖEL berücksichtigt werden.
- c. Die Elo-Punkte werden auf einen ganzen Punkt auf- oder abgerundet. Es gelten die kaufmännischen Rundungsregeln.
- d. Liegen von einem Spieler sieben Jahre lang keine auswertbaren Ergebnisse vor, wird er aus der ÖEL gestrichen. Bis zu diesem Zeitpunkt bleibt seine letzte Elozahl erhalten.
- 27.4 Zur Berechnung der ÖEL werden folgende Bewerbe herangezogen, vorausgesetzt sie erfüllen die in den Durchführungsbestimmungen zur Österreichischen Elowertung festgelegten Bedingungen:
- a. alle Bewerbe, welche der ÖSB veranstaltet oder zu denen er Spieler entsendet,
- b. alle Bewerbe, welche ein LV des ÖSB veranstaltet oder zu denen er Spieler entsendet,
- c. sonstige in Österreich veranstaltete Bewerbe, sofern die Ausschreibung eine entsprechende Bestimmung enthält. Der Veranstalter ist verpflichtet, das Turnier rechtzeitig im Internet oder bei der Technischen Kommission des ÖSB bzw. einem Elo-Referenten eines LV anzumelden und das Turnierfile über Internet einzuspielen bzw. der gleichen Stelle unmittelbar nach Beendigung des Bewerbes eine Turniertabelle mit sämtlichen Einzelergebnissen zu übermitteln.

- d. Turniere im Ausland, die offiziell vom ÖSB beschickt werden (Welt-, Europa- und EU-Meisterschaften, Mitropacup).
- e. Bewerbe im Ausland, welche vom ausländischen Veranstalter zur Berechnung in Österreich angemeldet und eingesandt werden.

Anhang 1 zur TUWO des ÖSB

Durchführungsbestimmungen für die Österreichische Elowertung

1. Berechnungszeitraum:

Die Elozahlen-Berechnung wird viermal jährlich durchgeführt. Die Stichtage für die Berechnung sind der 31. Dezember, der 31. März, der 30. Juni und der 30. September eines Jahres. Die Elozahlen sind ab 1. Jänner, 1. April, 1. Juli bzw. 1. Oktober eines Jahres gültig.

2. Voraussetzungen für die Berechnung eines Turniers:

2.1 Das Turnier muss bis zum Turnierstart verpflichtend über Internet (chess-results.com) angemeldet werden.

Die Ausschreibung muss entweder auf chess-results.com eingespielt oder an den Elo-Referenten des betreffenden Landesverbandes bzw. an die Technische Kommission des ÖSB gesendet werden.

2.2 Die Mindestspielzeit muss einer der folgenden Varianten entsprechen:

- a) 40 Züge in 2 Stunden + 30 Minuten pro Spieler bis zum Ende der Partie;
- b) alle Züge in 90 Minuten und ab dem ersten Zug zusätzlich 30 Sekunden pro Zug;
- c) **für Jugendbewerbe bis U-16:**
1 Stunde pro Spieler - es darf jedoch nicht nach den FIDE Schnellschach-Regeln gespielt werden.

2.3 Das Turnierergebnis muss innerhalb von zwei Tagen nach Beendigung der Veranstaltung mit dem Turnierfile über Internet eingespielt oder innerhalb von 10 Tagen dem zuständigen Elo-Referenten zugesandt werden.

Verspätete Meldungen werden mit einem Pönale von 30 € bestraft.

Ein Turnierergebnis, das nicht über Internet eingespielt wird, muss folgende Daten enthalten:

- Personennummer des Spielers
- Zuname, Vorname, Endrang
- Auslosungsnummer, Losnummern der Gegner, Resultat.
- Kampflos entschiedene Partien müssen gesondert gekennzeichnet sein.
- Zusätzlich bei Spielern, welche in Österreich keine Personennummer haben: die FIDE-Elozahl (wenn vorhanden) das Geburtsdatum, das Geschlecht und das Land.
- Zusätzlich bei Turnieren, die bei der FIDE zur Berechnung angemeldet wurden:
 - FIDE-Identnummer, FIDE-Elozahl, Nationalität
 - Schachtitel (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, CM, WCM)
 - bei Spielern, welche noch keine FIDE-Elozahl haben, auch das Geburtsdatum und das Geschlecht.

2.4 a) Den Eloreferenten der Landesverbände obliegt es, die bei ihnen angemeldeten und zur Berechnung eingereichten Turnierergebnisse zu kontrollieren und auf die Erfüllung der Punkte 2.1 - 2.3 zu achten.

- b) Wenn Turnierergebnisse unvollständig beim Elo-Referenten eines Landesverbandes bzw. bei der Technischen Kommission des ÖSB eintreffen, werden nur jene Spieler gewertet, die eindeutig einer Person in der Meldekartei zugeordnet werden können. Ist ein Spieler noch nicht in der Meldekartei enthalten, wird er nur dann gewertet, wenn neben dem Nach- und dem Vornamen auch das Geburtsdatum und die Staatsbürgerschaft eingetragen sind.
- c) Für die Berechnung der neuen Elozahlen werden alle Turniere berücksichtigt, welche bis 31. Dezember, 31. März, 30. Juni bzw. 30. September bis 18 Uhr auf chess-results.com eingespielt bzw. in einem geeigneten Dateiformat (Text oder Excel-File) beim Bundeseloreferenten vorliegen.

2.5 Ein Thematurnier kann dann in die Österr. Elowertung aufgenommen werden, wenn

- a) höchstens die ersten fünf Eröffnungszüge beider Spieler vorgegeben sind,
- b) die Züge von den Spielern selbst ausgeführt werden.

2.6 Partien, welche entgegen den Bestimmungen der §§ 2.2 und 2.3 TUWO gespielt werden, können nicht zur Eloberechnung herangezogen werden.

2.7 Das Turnier kann nur dann ausgewertet werden, wenn es im Swiss-Manager Format (Herzog) vorliegt. Es genügt, wenn das Endergebnis auf chess-results.com eingespielt wurde bzw. eine Kreuztabelle als Text oder Excel-File mit allen unter 2.3 definierten Feldern eingereicht wurde.

3. Kampflös entschiedene Partien:

Kontumazpartien müssen gesondert gekennzeichnet werden und werden nicht zur Elowertung herangezogen. Nachträglich kontumazierte Partien (z.B. ein Spieler war nicht spielberechtigt) werden mit dem ursprünglich am Brett erzielten Ergebnis berechnet.

4. Elozahl - Untergrenze:

Die Untergrenze beträgt 800 Punkte. Ein Spieler, der unter diese Grenze fiel, bleibt auf der Elo-Untergrenze.

5. Berechnungsmodus:

5.1 Einstiegswert R_u :

Für Spieler ohne Elozahl wird vor der eigentlichen Berechnung ein Einstiegswert ermittelt. Hat ein Spieler, der noch keine Elozahl aufweist, weniger als sieben Partien gegen Gegner mit Elozahl gespielt, so wird keine Elozahl berechnet und die Ergebnisse werden für die nächste(n) Periode(n) aufgehoben.

Bei U14 Turniere werden alle Spieler, die keine Elozahl haben bzw. Einstiegselozahl bekommen mit 800 gewertet.

Um einen Einstiegswert zu erhalten, muss ein Spieler aus mindestens 5 Partien 0,5 Punkte erreichen bzw. 7 Partien gegen Gegner mit Elozahl gespielt haben (exclusive U14 Partien) bzw. muss ein Spieler aus mindestens 7 Partien 1 Punkt erreichen bzw. mindesten 9 Partien gegen Gegner mit Elozahl gespielt haben (inklusive U14 Partien).

Bestimme zuerst den Wertungsdurchschnitt seines Turniers R_c , dies ist einfach der Wertungsdurchschnitt seiner Gegner.

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

Wenn er mehr als 50 % erzielt hat, dann ist $R_u = R_c + 15$ für jeden halben Punkt über 50 %.

Wenn er weniger als 50 % erzielt hat, dann gilt: $R_u = R_c + d_p$.

d_p wird der folgenden Tabelle entnommen

Ist der Einstiegswert kleiner als die Elo-Untergrenze, dann wird er mit der Elo-Untergrenze festgesetzt.

Tabelle zur Umwandlung von Prozentpunkten p in Wertungsdifferenzen d_p .

p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p
.49	-7	.39	-80	.29	-158	.19	-251	.09	-383
.48	-14	.38	-87	.28	-166	.18	-262	.08	-401
.47	-21	.37	-95	.27	-175	.17	-273	.07	-422
.46	-29	.36	-102	.26	-184	.16	-284	.06	-444
.45	-36	.35	-110	.25	-193	.15	-296	.05	-470
.44	-43	.34	-117	.24	-202	.14	-309	.04	-501
.43	-50	.33	-125	.23	-211	.13	-322	.03	-538
.42	-57	.32	-133	.22	-220	.12	-336	.02	-589
.41	-65	.31	-141	.21	-230	.11	-351	.01	-677
.40	-72	.30	-149	.20	-240	.10	-366	.00	

5.2 Faktorberechnung:

Faktor = $(3400 - \text{eigene Elozahl})^2 / 100000$.

Für Spieler mit einer Elozahl von 2400 und mehr ist der Faktor konstant gleich 10.

Der maximale Faktor für alle Spieler beträgt 50.

5.3 Gewinn- /Verlustberechnung:

Jede Partie wird einzeln ausgewertet. Die Wertungsveränderung ergibt sich als Summe der einzelnen Änderungswerte jeder einzelnen Partie.

Die Wertungsveränderung ΔR wird wie folgt berechnet:

$$\Delta R = K \cdot \text{Summe aller } (W - W_e)$$

K ist der Faktor aus 5.2

W ist das erreichte Ergebnis

W_e ist das erwartete Ergebnis und entspricht dem Wert P_D aus der folgenden Tabelle

D ist die Wertungsdifferenz

$$D = R - R_a$$

R ist die veröffentlichte Wertung eines Spielers mit Wertung

R_a ist die Wertung des Gegners

Ein Wertungsunterschied von mehr als 450 Punkten wird für Wertungszwecke so betrachtet als seien es 450 Punkte.

Partien gegen Spieler ohne Wertung, die auch im Turnier keinen Einstiegswert erreichen, werden nicht gewertet. (Ausnahme: Alle Spieler die in U14/U12/U10/U8 Turnieren teilnehmen und am Periodenende keinen Einstiegswert erreichen, werden für diese Turniere mit der Elo-Untergrenze gewertet.)

Für Partien gegen ausländische Gegner ohne österreichische Elozahl gilt:

- (a) hat der Gegner eine FIDE-Elozahl, dann wird die zum Zeitpunkt seiner ersten Partie gültige FIDE-Elozahl als provisorischer Einstiegswert verwendet.
- (b) hat der Gegner keine FIDE-Elozahl, dann wird ein provisorischer Einstiegswert nur dann berechnet, wenn das gesamte Turnier in Österreich ausgewertet wird.
- (c) hat der Gegner keine FIDE-Elozahl und werden aus einem Turnier nur einzelne Spieler ausgewertet, dann wird die Partie nicht gewertet.

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

D	P_D		D	P_D		D	P_D	
WtgDif	H	L	WtgDif	H	L	WtgDif	H	L
0 - 3	.50	.50	107-113	.65	.35	236-245	.80	.20
4 -10	.51	.49	114-121	.66	.34	246-256	.81	.19
11-17	.52	.48	122-129	.67	.33	257-267	.82	.18
18-25	.53	.47	130-137	.68	.32	268-278	.83	.17
26-32	.54	.46	138-145	.69	.31	279-290	.84	.16
33-39	.55	.45	146-153	.70	.30	291-302	.85	.15
40-46	.56	.44	154-162	.71	.29	303-315	.86	.14
47-53	.57	.43	163-170	.72	.28	316-328	.87	.13
54-61	.58	.42	171-179	.73	.27	329-344	.88	.12
62-68	.59	.41	180-188	.74	.26	345-357	.89	.11
69-76	.60	.40	189-197	.75	.25	358-374	.90	.10
77-83	.61	.39	198-206	.76	.24	375-391	.91	.09
84-91	.62	.38	201-215	.77	.23	392-411	.92	.08
92- 98	.63	.37	216-225	.78	.22	412-432	.93	.07
99-106	.64	.36	226-235	.79	.21	433-450	.94	.06

- 5.4 Spieler welche drei Jahre keine wertbaren Partien gespielt haben, werden als "inaktiv" bezeichnet, und mit " I " hinter der aktuellen Elozahl gekennzeichnet. Spieler welche 7 Jahre keine wertbaren Partien gespielt haben werden aus der ÖEL gestrichen und können nur mit der Einstiegswert-Berechnung gemäß Pkt. 5.1 wieder in die ÖEL aufgenommen werden.

6. Diverses

- 6.1 Ausländer, die erstmals in Österreich spielen, übernehmen ihre zum Zeitpunkt der ersten gespielten Partie gültige FIDE-Elozahl (aktiv oder inaktiv) nach Österreich. Wenn keine FIDE-Elozahl vorhanden ist wird, ein fiktiver Einstiegswert nach 5.1 berechnet.
- 6.2 Ausländer mit Elozahl werden erst in die ÖEL aufgenommen, wenn sie mindestens eine (1) Partie in Österreich gespielt haben.

- 6.3 Ausländer (Staatsbürgerschaft ungleich Österreich), die zwei Jahre nicht in Österreich gespielt haben, werden aus der ÖEL gestrichen. Wenn sie später wieder in Österreich spielen, gilt Punkt 6.1.
- 6.4 Bei allen Welt- und Europameisterschaften und bei EU-Turnieren wird für die Gegner der österreichischen Spieler ausschließlich die FIDE Elozahl verwendet. Bei der Anlage eines derartigen Turniers ist eine entsprechende Kennzeichnung vorzunehmen.
- 6.5 Eine per 1.1., 1.4., 1.7. oder 1.10. veröffentlichte Elozahl kann nur innerhalb der folgenden sechs Wochen beim zuständigen Elo-Referenten eines Landesverbandes oder beim Elo-Referenten des ÖSB beeinsprucht werden. Erfolgt in diesem sechswöchigen Zeitraum kein Einspruch, dann bleibt die veröffentlichte Elozahl gültig.
- 6.6 Die Technische Kommission des ÖSB behält sich das Recht vor bereits publizierte Elozahlen im Nachhinein zu ändern, wenn ausreichende Begründungen vorliegen.
- 6.7 Ausländische Turniere können auch komplett zur österreichischen Elowertung angemeldet werden. Dies muss in der offiziellen Ausschreibung stehen. Es werden dann alle Spieler gewertet, die eine österreichische Elozahl besitzen. Die Gebühr für die Auswertung beträgt mindestens 100 €.

Anhang 7 zur TUWO des ÖSB

Die Rechte und Pflichten eines Mannschaftsführers

Die Rolle des Mannschaftsführers während eines Wettkampfes ist grundsätzlich eine administrative. Entsprechend den Bestimmungen des betreffenden Turnieres ist der Mannschaftsführer verpflichtet, zu einer bestimmten Zeit eine schriftliche Liste mit den Namen der Spieler seiner Mannschaft abzuliefern, welche an jeder einzelnen Runde teilnehmen, seine Spieler über deren Gegner zu informieren, am Ende des Wettkampfes den Bericht mit den Ergebnissen zu unterschreiben, usw.

Wenn ein Mannschaftsführer mit einem seiner Spieler sprechen will, dann sollte er es nur über den Schiedsrichter oder in dessen Anwesenheit machen und eine Sprache verwenden, welche der Schiedsrichter auch versteht.

Ein Mannschaftsführer ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben, sofern die Bestimmungen des Bewerbes nichts anderes festlegen. Er muss sich darauf beschränken, nur einen kurzen Hinweis abzugeben, welcher ausschließlich auf den Wettkampf betreffenden Umständen beruht.

Er darf zu einem Spieler sagen "Biete remis an", "Nimm remis an" oder "Gib die Partie auf". Wenn er zum Beispiel von einem Spieler gefragt wird, ob dieser ein Remisangebot annehmen sollte, sollte der Mannschaftsführer "ja" oder "nein" antworten, oder die Entscheidung dem Spieler selbst überlassen.

Der Mannschaftsführer darf einem Spieler keine Information betreffend die Stellung auf dem Schachbrett und/oder den Zeiten auf den Uhren geben und auch keine andere Person befragen und/oder einen Computer verwenden, um die Stellung einer Partie zu beurteilen. Ein Mannschaftsführer muss jede Einmischung in eine laufende Partie vermeiden.

Für Spieler gelten dieselben Verbote. Wenn auch bei einem Mannschaftswettkampf ein gewisser Teamgeist vorhanden ist, der über die eigene Partie eines Spielers hinausgeht, ist eine Schachpartie grundsätzlich ein Wettkampf zwischen zwei Spielern. Daher muss der Spieler selbst die endgültige Entscheidung über den Verlauf seiner eigenen Partie haben. Wenn auch der Rat eines Mannschaftsführers für den Spieler schwerwiegend sein sollte, ist der Spieler nicht unbedingt gezwungen, diesen Rat anzunehmen. Ebenso kann der Mannschaftsführer nicht ohne Wissen und Zustimmung des Spielers im Namen des Spielers und seiner Partie tätig werden.

Ein Mannschaftsführer sollte seine Mannschaft immer dazu anhalten, sowohl den Wortlaut als auch den Sinn des Artikel 12 der FIDE Schachregeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen. Mannschaftswettkämpfe sollten im Geiste höchster Sportlichkeit durchgeführt werden.