

EGF (Go)			ELO (Schach)		
Bezeichnungen					
RA	Rating Spieler A		RA	Rating Spieler A	
RB	Rating Spieler B		RB	Rating Spieler B	
D	Ratingdifferenz		D	Ratingdifferenz	
$e > 0$	Antideflationskonstante				
a	Varianz		a	Varianz	
k	Entwicklungskoeffizient		k	Entwicklungskoeffizient	
EA	Gewinnerwartung Spieler A		EA	Gewinnerwartung Spieler A	
EB	Gewinnerwartung Spieler B		EB	Gewinnerwartung Spieler B	
S	Spielergesamt		S	Spielergesamt	
RAn	Neues Rating Spieler A		RAn	Neues Rating Spieler A	
Formeln					
RB > RA D = RB-RA > 0 e = 0.016 (<i>Null gesetzt!</i>) a = 200 ... 70 (variabel nach Spielstärke) k = 116 ... 10 (variabel nach Spielstärke)			D = RB-RA, D <=400, normiert a = 400 k = (25), 15, 10 <i>FIDE-Staffelung nach Spielstärke (und gewerteter Partienzahl [<30])</i>		
EA = $1 / (1 + \exp(D/a)) - e/2$ EB = 1 - EA - e S = 0, 0.5, 1 RAn = RA + k*(S - EA(D,a))			EA = $1 / (1 + 10^{(D/a)})$ EB = 1 - EA = $1 / (1 + 10^{((RA-RB)/a)})$ S = 0, 0.5, 1 RAn = RA + k*(S - EA(D))		
Verhalten der Wertung im Mittelfeld (2100 Wertungspunkte)					
1dan (Rating R1) gegen 2dan (Rating R2): 1dan-Sieg: R1 + 17,5 R2 - 15,4 2dan-Sieg: R1 - 6,5 R2 + 5,6			2100er gegen 2200er: 2100er-Sieg: R1 + 9,6 R2 - 9,6 2200er-Sieg: R1 - 5,4 R2 + 5,4		
- Gewinn und Verlust von Wertungspunkten ist asymmetrisch (variabler Entwicklungskoeffizient k). - Die Aufstiegsdynamik für den schwächeren Spieler ist größer als beim ELO-System. - Die Dynamik variiert sehr stark mit der Einstufung. Ein 20kyu kann in einer Partie maximal 116 Wertungspunkte hinzugewinnen, ein 7dan nur 10!			- Gewinn und Verlust von Wertungspunkten ist symmetrisch. Asymmetrie ergibt sich nur bei Paarungen über die 2400er-Schwelle hinweg. - Die Aufstiegsdynamik für den schwächeren Spieler ist geringer als beim EGF-System. - Die Dynamik ist weitgehend konstant über die Spielstärke.		
Dynamik 1					
Angenommen die Spielstärke eines Spielers springt durch Einnahme einer Wunderpille um einen Grad, d.h. um 100 Wertungspunkte. Wieviele Partien muß er hintereinander gegen zuvor gleichstarke, jetzt um 100 Punkte schwächere Spieler gewinnen (Siegesserie in Idealgruppe), damit die Wertung seiner neuen Spielstärke entspricht, also um 100 Punkte steigt?					
EGF-Einstufung	Aktuelle Stärke	Partiezahl	ELO-Startwert	Aktuelle Stärke	Partiezahl
6 dan	2700	30	2600	2700	24
5 dan	2600	25	2500	2600	24
4 dan	2500	21	2400	2500	24
3 dan	2400	17	2300	2400	16 (10)
2 dan	2300	14	2200	2300	16 (10)
1 dan	2200	12	2100	2200	16 (10)
1 kyu	2100	11	2000	2100	16 (10)
2 kyu	2000	9	1900	2000	16 (10)
3 kyu	1900	8	1800	1900	16 (10)
4 kyu	1800	7	1700	1800	16 (10)
5 kyu	1700	6	1600	1700	16 (10)
6 kyu	1600	6	1500	1600	16 (10)
7 kyu	1500	5	1400	1500	16 (10)

8 kyu	1400	5	1300	1400	16	(10)
9 kyu	1300	5	1200	1300	16	(10)
10 kyu	1200	4	1100	1200	16	(10)
11 kyu	1100	4	1000	1100	16	(10)
12 kyu	1000	4				
13 kyu	900	3	Unter 1200 ELO fällt man aus der offiziellen Wertung.			
14 kyu	800	3				
15 kyu	700	3				
16 kyu	600	3				
17 kyu	500	3				
18 kyu	400	3				
19 kyu	300	2				
20 kyu	200	2				

Das EGF-System ist im unteren Bereich ultradynamisch. Bis zum 7kyu reicht maximal eine Handvoll Partien aus um die Wertungszahl um 100 Punkte zu steigern. Darüber nimmt die erforderliche Anzahl von Partien langsam bis auf 30 für einen 6dan zu.
Ab dem 5dan wird das EGF-System weniger dynamisch als das ELO-System. Bis zum 2dan ist es dynamischer, z.T. erheblich.

Das ELO-System ist dagegen ultrademokratisch. Unter 2400 ELO benötigt man stets 16 Partien um seine Wertung um 100 Punkte zu erhöhen. Sind weniger als 30 Partien bisher gewertet worden, so sind es lediglich 10 Partien. Ab 2400 ELO werden 24 Partien erforderlich.

Dynamik 2

Angenommen die Spielstärke eines Spielers springt durch Einnahme zweier Wunderpillen um zwei Grade, d.h. um 200 Wertungspunkte. Wieviele Partien muß er hintereinander gegen zuvor gleichstarke, jetzt um 200 Punkte schwächere Spieler **spielen** (reale Gewinnwahrscheinlichkeit im jeweiligen Modell), damit die Wertung um 100 Punkte steigt?

EGF-Einstufung	Aktuelle Stärke	Partiezahl	ELO-Startwert	Aktuelle Stärke	Partiezahl
			2600	2800	56
5 dan	2700	31	2500	2700	56
4 dan	2600	26	2400	2600	56
3 dan	2500	23	2300	2500	37
2 dan	2400	19	2200	2400	37 (22)
1 dan	2300	17	2100	2300	37 (22)
1 kyu	2200	15	2000	2200	37 (22)
2 kyu	2100	14	1900	2100	37 (22)
3 kyu	2000	12	1800	2000	37 (22)
4 kyu	1900	11	1700	1900	37 (22)
5 kyu	1800	10	1600	1800	37 (22)
6 kyu	1700	10	1500	1700	37 (22)
7 kyu	1600	9	1400	1600	37 (22)
8 kyu	1500	9	1300	1500	37 (22)
9 kyu	1400	8	1200	1400	37 (22)
10 kyu	1300	8	1100	1300	37 (22)
11 kyu	1200	7	1000	1200	37 (22)
12 kyu	1100	7	900	1100	37 (22)
13 kyu	1000	7			
14 kyu	900	6			
15 kyu	800	6			
16 kyu	700	6			
17 kyu	600	6			
18 kyu	500	6			
19 kyu	400	5			
20 kyu	300	5			

Die unter Dynamik 1 konstatierten Relationen gelten hier in schärferer Form.

Zusammenfassung			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Über die Dynamik braucht man sich als Kyu-Spieler beim EGF-Rating nicht zu beklagen. 2. Die Asymmetrie beim EGF-Rating mutet eigentümlich an. Die Wertungen der wertungshöheren Spieler werden dadurch nach unten und oben stabilisiert. (oder andersherum: Die wertungsschwächeren Spieler werden besonders gefördert). Wächst dadurch nicht die Punktsomme im System (Inflation)? 			
Empfehlung			
<p>Die Entwicklung des EGF-Rating eines Go-Spielers hängt stark von der Gewinnquote und damit der Einstufung ab. Je geringer die Einstufung, desto höher die zu erwartende Gewinnquote und damit der Rating-Zugewinn über eine Serie von Partien. Spieler mit dem Eindruck, die Entwicklung ihrer EGF-Wertung habe nicht die „richtige“ Dynamik, sollten prüfen, ob sie sich nicht zu hoch eingestuft haben.</p>			
Nachbemerkung			
<p>Wenn man sich vor Augen führt, daß zum einen das EGF-Rating eines 9pro-Go-Spielers bei 2940 liegen soll und die ELO-Wertung der weltbesten Schachspieler bei ca. 2820 steht und daß desweiteren das ELO-Rating eine Untergrenze von 1200 hat (man fällt aus der Wertung, wenn die Wertungszahl unter diese Schwelle sinkt), kann man die Frage stellen, inwieweit die Wertungszahlen der beiden Ratingsysteme überhaupt vergleichbar sind. Die Antwort ist: Im Spitzen- und im Bodenbereich ist die direkte Vergleichbarkeit mäßig, im Mittelbauch, wo sich die meisten Spieler befinden jedoch ganz gut.</p>			
Turnieraktivität in Berlin			
Wieviele Wertungspartien kann man in Berlin im Jahr spielen?			
Kranich	5	Berliner Mannschaftsmeisterschaft	9
4-Jahreszeitenturnier	16 (4x4)	Berliner Einzelmeisterschaft	9
Japanischer Botschafter Cup	5	Offenes Qualifikationsturnier	9
Baduk Botschafter Cup	5	Berliner Pokal Mannschaftsm.	1 - 5
China Cup	5	Berliner Pokal Einzelmeisterschaft	1 - 7
Berliner Meisterschaft	[5]	Vereinsmeisterschaft	9 (+)
Go to Innovation 1	8	Vereinspokal	1 - 5
Go to Innovation 2	8	Berlin Open	9
SanssouciSei	5		
Potsdamer Panda	5		
Σ	62 + [5]	Σ	48 – 60
		Für Jugendspieler kommen noch Jugendturniere dazu.	
Bedenkzeitregelung:	unterschiedlich	Bedenkzeitregelung:	einheitlich FIDE
Auswertung:	EGF	Auswertung:	DWZ, teilweise ELO
Gegnerspektrum: homogen einstufigs-gleichstark aufgrund von MacMahon oder Vorgaben (Dmax \approx 300 seltener)		Gegnerspektrum:	heterogen (Dmax = 400, normiert)