

**MINŐSÍTÉSI  
SZABÁLYZAT  
MAGYAR SAKKSZÖVETSÉG**

Érvényes: 2017. 01.01-től

## 1. §

**A sakkozók minősítésének általános szabályai**

1. A MSSZ Elnökségének 2006. évi szeptemberi (szegedi) határozata alapján 2007. 01. 01-ei három évre (2009. 12. 31-ig) felfüggesztette, majd a 2009. évi határozatával 2010.01.01-től végleg megszüntette a Központi Országos Minősítő Rendszer (KOMIR) **hazai értékszám szerzés számítását**. Az MSSZ **továbbra is a KOMIR rendszerben tartja nyilván** az új versenyengedélyt kiváltó sakkozókat, valamint a későbbiekben általuk elért FIDE értékszámokat és FIDE nyilvántartási számokat (ID.No.).
2. Minden magyar sakkozóra vonatkozik a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) minősítési szabályzata, ami a FIDE kézikönyvben található:
  - B.01. Nemzetközi értékszám (szerzésének, módosításának) szabályzata
  - B.02. Nemzetközi címek (elérésének) szabályzat
3. A magyar sakkozók azokat a címeket szerezhetik meg, amelyek a FIDE szabályzatában szerepelnek. (GM, IM, FM, WGM, WIM, WFM, de igényelhetők a nem címviselői titulusok: CM, WCM, FIDE mesterjelölt címek).
- 3.1 Az 1990 előtt megszerzett hazai címek használhatók (magyar mester (NAM), illetve hallgatólagosan a mester jelölt (mj), továbbá a I.-IV.o. titulusok.).
- 3.2. Levelezési sakkozó, valamint Sakkszerzők és fejtők részére adható címek megszerzésének feltételeit a Levelezési Bizottság és a Szerzemény Bizottság SZMSZ-e szabályozza a FIDE előírásokkal harmonizálva.

## 2. §

**A Központi Országos Minősítési Rendszer (KOMIR) tartalma****Személyenként a KOMIR (bal oldali) lapon:**

1. KOMIR azonosító,
2. Név
3. Születési idő, év, hó, nap
4. Neme
5. Ország
6. KOMIR Élő-pont (2011.01.01-től azonos a FIDE Élő-ponttal)
7. FIDE azonosító
8. Versenyengedély. Egyesület
9. Vendégjátékos: Egyesület
10. Erőssorrend: Egyesület, Sorszám (az erőssorrenden)

**A FIDE (jobb oldali lapon:** az aktuális időtartam, év, hó, naptól-év, hó napig

1. FIDE azonosító
2. Név
3. Születési év
4. Neme
5. Ország
6. FIDE Élő-pont
7. FIDE cím
8. Utolsó játszmák ((a „tól-ig” játszma számok)
9. Státusz (aktív/inaktív)
10. Szorzó (10, 20, 40)

#### **KOMIR** azonosító

Minden sakkozó (vagy a sakkozással kapcsolatban álló szakember, pedagógus, munkatárs) egy - az először kiváltott versenyengedély alapján - nyilvántartási számot (KOMIR azonosító) kap. A számítógépes információk bizonylatai (Nyilvántartó lap, Versenyengedély kérő lap, Átigazolási lap stb.) ezen a számon kereshetők vissza. Az azonos nevű játékosokat ez a maximum 5 számjegyből álló azonosító különbözteti meg. Célszerű tehát a versenyzőknek, sportköröknek, megyéknek, versenyszervezőknek e számmal hivatkozni egy-egy versenyzőre, ha róluk a Magyar Sakkszövetségnél valamely információt szeretnének kapni. Ez az adat senkinél sem hiányzik.

#### **FIDE ID**

A FIDE a nála nyilvántartott versenyzőket azonosító számmal látja el. Ennek a számnak az eleje jellemző a versenyző országára, magyaroknál a FIDE azonosító általában 7-tel kezdődő, hatjegyű szám. FIDE azonosítót kap, aki egy versenyen elindul, legalább 1 játszmát teljesít értékszámok ellen. FIDE Élő értékszámot (FIDE rating) minimum 9 (esetenként 5, illetve 7) játszma alapján lehet csak kapni

#### **Szorzó(k) érték**

Konstans mutató: „**K**” (10, 20, 40), amely az előjeles teljesítménymutató számot(+W-We) „szorozza”.

A K szorzó az értékszám-változás fejlődési együtthatója.

K = **40** míg egy listára újonnan felkerülő játékos versenyein a legkevesebb 30 játszmát nem éri el. (29 játszmánál a következő versenyen még végig 40 marad a szorzószám)

K = **40 marad** a versenyző **18. születésnapjáig**, vagy amíg értékszámja a **2300-at el nem éri**.

K = **20** míg egy játékos a 2400 értékszámot el nem éri. (Az első 30 játszma után, ha a K= 40 szorzóval nem éri el.)

K = **10** miután a versenyző publikált Élő pontja a 2400 pontot eléri. Ezután a K szorzó mindig 10 marad, akkor is ha pontszáma 2400 alá esik.

## A FIDE értékszám változások számítása

A FiDE Értékszám változások elvi leírását a:

- B.01. Nemzetközi értékszám (szerzésének, módosításának) szabályzata és a  
 B.02. Nemzetközi címek (elérésének) szabályzata tartalmazza.

A változásokat a FIDE Manager, illetve SWISS Master programok automatikusan szolgáltatják

Az előzőekben jelzett háromféle szorzószámot: 40, 20 és 10., valamint azok alkalmazási lehetőségei a programokba beépítésre kerültek.

Az értékszám változásokat a tárgy hónap elsejével (01-el) kiadott FIDE értékszám lista (FRL) tartalmazza.

**FÜGGELÉK** I. Gyakorlati Útmutató a B.01.(előírásával) tartalmazza.

II. Az elvárások, értékszám változások és teljesítmény mutatók (TPR) „kézi” számítási rendje, / **Egyszerűsített számítási példák** / (1-3.)

### 4. §

#### Hatályba lépés

Ez a Szabályzat 2017.01.01 1-vel lép életbe, és egyúttal érvényét veszíti a 2007. 05.01-én kiadott Minősítési Szabályzat.

### FÜGGELÉK (5-9. lapok)3.lap

#### TARTALOMJEGYZÉK:

<b>1 § A sakkozók minősítésének általános szabályai,</b>	<b>2.lap</b>
<b>2.§ A Központi Országos Minősítési Rendszer (KOMIR) tartalma</b>	<b>2-3.lapo</b>
<b>3 §.A FIDE értékszám változások számítása</b>	<b>4.lap</b>
<b>4.§ Hatályba lépés</b>	<b>4.lap</b>
<b>FÜGGELÉK</b>	<b>5-9-lapok</b>
<b><u>I, B.8.0 A FIDE értékszám rendszerének a működése, a B.01. előírásaival</u></b>	<b><u>5-8. lapok</u></b>
<b><u>II.Egyszerűsített számítási példák</u></b>	<b><u>8-9.lapok</u></b>
1.Az úgynevezett elvárás számítása.	8-9.lapok
2.A FIDE FRL (-élő) listára kerülés számítási rendje.	9.9.lapok
3.Az ideiglenes „Rating” teljesítmény (TPR) számítása	9.lap

### FÜGGELÉK

## I. Gyakorlati Útmutató a B.01. előírásával

### 8.0 A FIDE értékszám rendszerének a működése

**8.1** Az értékszámokat önkényesen 200 pont szélességű osztályokba sorolják. Az alábbi táblázatok bemutatják, hogy a p százalékos eredményt hogyan kell a dp értékszám különbséggé átalakítani. Nulla, vagy 100 %-os eredmény esetében dp szükségképpen határozatlan, ugyanakkor az egyszerűség kedvéért 800-as értéknek vesszük.

A második táblázat azt mutatja be, hogy a H magasabb értékszámú, illetve L alacsonyabb értékszámú játékos számára rendre hogyan kell a D értékszám különbséget a játszma eredményére vonatkozó PD valószínűséggé átalakítani.

#### a. A százalékos P eredménynek dp értékszám különbséggé való átalakítása

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

#### b. Az értékszámokban mutatkozó D különbség átalakítása a játszma eredményére vonatkozó PD valószínűséggé a H magasabb és az L alacsonyabb értékszámú versenyző számára.

D	PD	D	PD	D	PD	D	PD	D	PD	D	PD	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Di	H	L	Rtg Dif	H	L	
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11	
4-10	.51	.49	99-106		.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113		.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121		.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129		.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137		.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145		.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153		.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162		.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170		.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179		.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188		.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197		.75	.25	329-344	.88	.12			

**8.2** Adott versenyen az addig értékszám nélküli versenyzőhöz rendelt Ru értékszám meghatározása

8.21 Ha egy értékszám nélküli játékos első versenyén 1/2-nél (0,5-nél) kevesebb pontot ér el, az nem lesz regisztrálva. Minden további FIDE verseny valamennyi játszmája elszámolásra kerül.

Először a versenyző ellenfeleinek átlagos  $R_c$  értékszámát határozzuk meg

(a) Svájci versenyen ez egyszerűen az ellenfelek értékszámának az átlaga.

(b) Körversenyen (round robin) mind az értékszámmal rendelkező, mind pedig az értékszám nélküli játékosok eredményét figyelembe kell venni.

Az értékszámmal nem rendelkező játékosok esetében a saját mezőny  $R_c$  átlagos értékszámát megegyezik a verseny  $R_a$  átlagos értékszámával és a következők szerint kell meghatározni

I. Meghatározzuk az értékszámmal rendelkező játékosok  $R_{ar}$  átlagos értékszámát.

II. Meghatározunk  $p$  értékét az összes értékszámmal rendelkező játékos összes ellenfelére. Ezután  $e$  játékosok mindegyikére  $d_p$  értékét határozzuk meg. Záró lépésként ezen  $d_p$  értékek  $d_{pa}$  átlagát vesszük.

III. Jelölje  $n$  az ellenfelek számát  $R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n / (n+1)$

8.22 Ha a játékos 50%-ot ért el, akkor  $R_u = R_a$

8.23 Ha az eredmény 50%-nál jobb, akkor  $R_u = R_a + 15$  minden 50% felett elért fél pont után

8.24 Ha az eredmény 50%-nál gyengébb, akkor a svájci, vagy csapatversenyeken  $R_u = R_c + d_p$

8.25 Ha az eredmény 50%-nál gyengébb, akkor körversenyen  $R_u = R_a + d_p \times n / (n+1)$

**8.3** Az értékszámmal nem rendelkező játékos számára tehát az  $R_n$  értékszám úgy kerül meghatározásra, mintha a játékos az összes játszmáját egyetlen versenyen játszotta volna. Az induló értékszám kiszámításához fel kell használni a játékos összes ellenféllel szembeni eredményét.

8.31 Amikor a játékos első teljesítménye (performance) az aktuális értékszám-küszöbnél kevesebb, akkor az eredményt, vagy eredményeket figyelmen kívül kell hagyni.

8.32 A FIDE értékszám listájában (FRL) az  $R_n$  értékeket a legközelebbi 1 vagy 0-ra végződő számra kell kerekíteni. A 0,5 felfelé kerekítendő.

8.33 Csak az  $R_n$  a verseny időpontjában érvényes értékszám-küszöb szerinti értékek vehetők figyelembe.

8.34 Példa a számításra

Egy értékszámmal nem rendelkező játékos egy versenyen 3 játszmát váltott értékszámmal rendelkező játékosok ellen, ellenfelei értékszám-átlaga 2220, 1 pontot szerzett; ezután egy másik versenyen 5 játszmát váltott értékszámmal rendelkező játékosok ellen, akiknek értékszám-átlaga 2150, és 3 pontot szerzett, majd egy harmadik versenyen 4-ből 2,5 pontot ért el 2200 értékszám-átlagú ellenfelek ellen.

E játékos induló értékszámát úgy számítjuk, mintha 12 játszmából 6,5 pontot szerzett volna.

Az ellenfelek értékszámának átlaga:  $(3 \times 2220 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$

A elért pontszáma 6,5 ez 50%-nál jobb eredményt jelent.

A példabeli játékos induló értékszámát tehát  $2184 + 15 = 2199$

**8.4** Ha az fordulna elő, hogy az adott versenyen értékszám nélkülinek tekintett versenyző közben felkerül az értékszám listára (FRL), akkor az ő teljesítményét az aktuális értékszám alapján kell értékelni, az adott versenyen azonban az ellenfeleinek az értékelésekor őt értékszám nélküliként kell figyelembe venni.

**8.5** Az értékszám változás meghatározása (értékszámossal versenyző esetén):

8.51 Minden egyes értékszámmal rendelkező ellenfél elleni játszma esetében meg kell határozni a játékos és ellenfele értékszám közötti  $D$  különbséget.

8.52 Amennyiben egy ellenfél nem rendelkezik értékszámval, úgy körmérkőzés esetén az értékszám-változás kiszámítására csak a verseny végén kerülhet sor (lásd: 8.21b bekezdés). Svájci versenyeken az értékszámval nem rendelkező játékosok ellen váltott játszmák nem kerülnek értékelésre.

8.53 Az értékszámval nem rendelkező játékosok korábbi versenyeken szerzett ideiglenes értékszámát (provisional rating) nem szabad figyelembe venni.

8.54 Az értékszámban mutatkozó 400 pontnál nagyobb különbséget úgy kell értékelni, mintha az 400 pont lenne.

8.55 Számítás („b” táblázat)

(a) A játszma eredményére vonatkozó PD valószínűségérték kiszámításához használjuk a 8.1b bekezdésben található táblázatot.

(b)  $R$  = az elért eredmény - PD. Minden játszma esetében az elért eredmény 1, vagy 0,5, vagy 0 lehet. A  $\Delta R$  az értékszám változását jelenti.

(c)  $\Delta R \times K$  = az értékszám változása egy adott versenyen, illetve egy egész értékszám-periódusban.

8.56.  $K$  az értékszám változás együtthatója.

$K=40$  az újonnan beiratkozó játékosokra az első 30 játszma vonatkozóan,

$K=20$  mindaddig, amíg a játékos értékszáma 2400 alatt marad,

$K=10$ , ha a játékos egyszer már elérte a publikált 2400-as értéket.

$K=40$  minden játékosnak 18.-dik születésnapjáig, amíg értékszáma 2300 alatt marad

8.57  $R_n$  értékét a legközelebbi 1-re vagy 0-ra kell kerekíteni. 0,5-től felfelé kell kerekíteni. (akár negatív, akár pozitív)

8.58 Az értékszám-változás meghatározása körversenyek esetében

Amennyiben értékszámval nem rendelkező játékosok is részt vesznek a körversenyen, úgy értékszáma fokozatos közelítéssel, iterációval határozható meg. Az így keletkező új értékszámot használjuk fel az értékszámval rendelkező játékosok értékszám változásának megállapításához. Az  $R_u$ -t (új értékszámot) tehát már megszerzett, hivatalos értékszámként kell kezelni, így a  $\Delta R$  érték minden értékszámval rendelkező játékos esetében minden játszma után meghatározásra kerül. \_\_

Példa

játékos	R	W	p	dp	Rc	Ru	Rcúj	Ru új	We	Kchg
A	2600		8	.89	351				7.36	+12.8
B	2500		7	.78	220				6.48	+10.4
C	U		7		2348	2423	2348	2423		
D	2400		6	.67	25				5.40	+12.0
E	U		6		2348	2393	2348	2393		
F	2150		4	.44	-43				2.55	+44.3
G	2300		3	.33	-125				4.21	-36.3
H	U		2		2348	2150	2342	2144		
I	U		1		2348	2032	2322	2006		
J	2300		1	.11	-351				4.21	-96.3

(rövidítések: R = értékszám, W = a ténylegesen elért eredmény, We = várt eredmény, Kchg = végleges értékszám változás, U = értékszámval nem rendelkező játékos; angolul: rate, win, expected win, development coefficient, change)

$$Rar = (2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300) / 6$$

$$Rar = 2375$$

$$dpa = (351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351) / 6$$

$$dpa = 29.5$$

$$Ra = 2375 - (29.5 \times 9/10)$$

$$Ra = 2348$$

C játékos számára

$$Ru = 2348 + 5 \times 15 = 2423$$

E játékos számára

$$Ru = 2348 + 3 \times 15 = 2393$$

H játékos számára

$$Ru = 2348 - 220 \times 0.9 = 2150$$

$$I \text{ játékos számára } Ru = 2348 - 351 \times 0.9 = 2032$$

**9.** Minden nemzetközi verseny eredményét meg kell küldeni értékszám-elszámolásra, kivéve, ha a résztvevőket a hivatalos meghívóban, illetve versenykiírásban, valamint a verseny kezdete előtt személyesen is tájékoztatták arról, hogy a versenyt a FIDE nem értékeli.

## II. Egyszerűsített számítási példák az „elvárás”, az FRL listára kerülés és a TPR esetekre

### 1. Az úgynevezett elvárás számítása.

Elvárás és értékszám változás számítása 10 fordulós versenyen.

Ellenfelek átlaga: 2300

A két kérdéses játékos Élője 2145 és 2388

2145 esetén a különbség:  $dp=155$ . A konverziós tábla szerint az elvárás 154-162 Dp. („b” táblázat) intervallumban 29%. Tehát az elvárás 2.9 pont lesz 10 mérkőzésből.

4 elért pont esetén az elért élő változás a következő lesz:

$$K=40 \text{ esetén } (4-2.9) \times 40 = +44$$

$$K=20 \text{ esetén } (4-2.9) \times 20 = +22$$

$K=10$  nem valószínű (de +11 lenne a nyert Élő pontok száma).

2388 esetén  $Dp=88$  a 84-91 intervallumban az elvárás 62%.

Ez 6.2 pont 10 partiból

4 elért pont esetén az Élő változás a következő lesz:

$$K=40 \text{ esetén: } (4-6.2) \times 40 = -88$$

$$K=20 \text{ esetén: } (4-6.2) \times 20 = -44$$

$$K=10 \text{ esetén: } -22$$

### 2. A FIDE FRL (-élő) listára kerülés számítási rendje.

Felkerülés a listára (Élő nélküli játékos esetén): számítás az „a” táblázattal

Ellenfelek átlaga: 1766

5 mérkőzésből valaki fél pontot ér el. Ez 10%

50% alatt az új Élő és TPR megegyezik. A konverziós táblázatból látjuk, hogy **10%-hoz** mínusz 366 pont tartozik. A játékos 1400 ponttal felkerül a FIDE listára.

Valaki egy periódusban csak 3 partit játszik. Ezzel egy részírást szerez. A következő hónapi listához újabb 12 partit játszik. 15 ellenfelének Élő átlaga 1900 pont volt 12 pontot szerez. Ez 80%-os teljesítmény. 50% felett nem a TPR lesz az új Élő (a TPR 2140 lenne, mert  $dp+240$ ). Az új Élő  $1900+40 \times 4.5$  (az 50% feletti pontok száma) = 2080. Szorzója további 15 játszmában 40 marad.

50% esetén az új Élő az ellenfelek átlaga lesz. (Itt a TPR is ennyi)

### **3.Az ideiglenes „Rating” teljesítmény (TPR) számítása.**

Számításánál az ellenfelek átlagából indulunk ki. Ez a tájékoztató szám (TPR) azt mutatja meg, hogy elért pontszámunk mekkora Élővel rendelkező játékos elvárt teljesítménye lenne. Ez az új Élővel csak az elvárás pontos teljesítése esetén, illetve új játékosnál 50% vagy ez alatti teljesítmény esetén azonos programok TPR mutatóival. (Egy versenyt feltételezve egy periódusban.) Más esetekben a TPR nem azonos a játékos új Élőjével.

Tegyük fel, hogy Élő pontunk pont 2300. Ellenfeleink átlaga is 2300.

TPR számítása a következő esetekre:

10 mérkőzés, 4 elért pont	40% (konverziós „a” táblázat)	TPR=2300-72=2228
10 mérkőzés, 5 elért pont	50%	TPR=2300+(-)0=2300
10 mérkőzés, elért 6 pont	60%	TPR=2300+72=2372
10 mérkőzés, elért 8 pont	80%	TPR=2300+240=2540

A számításokhoz „a” p (dp) táblázatot alkalmazzuk.

\*\*\*\*\*