

Eesti reitingumäärus

0.0. Eessõna

Eesti reitingusüsteem põhineb üldjoontes FIDE reitingusüsteemile. Järgnevalt on ära toodud laiendused, mis arvestavad Eestis olevat olukorda. Käesoleva määruse sõnastus on vaba ja pigem selgitava iseloomuga.

0.1. Muudatusi Eesti reitingumääruses kinnitab Eesti Maleliidu kohtunikekogu, võimaluse korral kasutatakse selleks vastava reitinguametniku juhiseid.

0.2. Eestis on kasutusel tavamale ja kiirmale reitingud, neid hoitakse kompaktselt ühes tabelis. Vastavate reitingute arvutamise eeskirjad on samad.

0.3. Turniiri kaasamiseks Eesti reitingarvestusse tuleb selleks esitada vastav elektrooniline avaldus (vt www.maleliit.ee). Esitatud tabelid peaksid eranditult olema elektroonilisel kujul. Välisturniiridel osalemine läheb arvesse, kui nendel turniiridel osalemine on reitinguametnikule teada v talle esitatakse sellekohane taotlus.

0.4. Reitinguametnikul on õigus mingi turniiri arvestusest keelduda, kui turniir v esitatud tabelid ei vasta vajalikele nõuetele. Üldjuhul ei arvestata turniire, mis lõppesid tabelite esitamise kuupäevast üks kuu hiljem.

0.5. Alljärgnevas tekstis kasutatud väljend *alumine reitingupiir* tähistab vähimat reitingut, mida tabelites avalikustatakse. Hetkel 1. juuli 2009 on see 1200.

0.6. Kui kiirmale reiting jääb tavamale omast väiksemaks rohkem kui 300 punkti kiirmale turniiridel mitteosalemise tõttu kahe viimase aasta jooksul, siis võib reitinguametnik teha vastavad korrektuurid. Sellisel juhul tõstetakse kiirmale reitingut 200 punkti, kuid ainult juhul, kui viimase kahe aasta jooksul on tavamale reiting olnud tugeva tõusuga.

1.0. Ajakontroll

1.1. Reitinguarvestusse mineva partii jaoks on vajalik, et igal mängijal on kõigi käikude tegemiseks kasutada järgnevalt toodud minimaalne ajahulk, arvestusega, et partii kestab 60 käiku.

1.1.a. 60 käigu reegel – põhijale lisatakse juurde 60-kordne lisaeg. Kuna 60 korda x sekundit on sama, mis 60 sekundit korda x (ehk 1 minut korda x), siis 60-kordne lisaeg sekundites annab lõpptulemusena alati selle sama arvu minutites. Näiteks : 45 min + 20 sek käigule arvestatakse kui 45 min + 20 min, kokku 65 min.

1.1.b. Eestis kasutatakse reitingumuutuse läbikorrutamist koefitsiendiga Y . Viimane sõltub partiis kasutatud ajakontrollist ja turniiri kõige kõrgemast tavamale reitingust. Näiteks kui ajakontroll partiile on 45 + 45 minutit ja turniiri kõige kõrgem tavamalereiting on 2150, siis läheb turniir tavamale reitinguarvestusse koefitsiendiga 0,5. Kui selles näites turniiri kõrgeim tavamale reiting on 1576, siis läheb see turniir arvesse koefitsiendiga 0,7. Sõltumata reitingust ja võistlejate vanusest lähevad kiirmale arvestusse kõik turniirid, kus ühele mängijale antakse partiis aega 15 kuni 29 minutit.

Tabel Y kohta	1600 - ...	1200 - 1599
1 h 30 min - ...	1,0	1,0
1 h - 1 h 29 min	0,7	1,0
45 - 59 min	0,5	0,7
30 - 44 min	kiirmale	0,5
15 - 29 min	kiirmale	kiirmale

1.1.c. Kiirmale reitingumuutus korrutatakse väärtusega $Y = 2/3$. Ajakontroll 30 – 44 min läheb kiirmale arvestusse, kui turniiri kõrgeim tavamale reiting on 1600 v suurem.

1.1.d. Turniiril tuleks kasutada kõige uuemat reitingutabelit mis peakohtunikule hetkel kättesaadav on. Siiski, reitinguarvestuseks kasutatakse alati arvestamise hetkel andmebaasis olevaid väärtusi.

1.1.e. Kui mängijal on tavamale reiting ja kiirmale oma puudub, siis võib paarimise eesmärgil kiirmale reitinguna kasutada tavamale oma.

Kui mängijal on kiirmale reiting ja tavamale oma puudub, siis võib paarimise eesmärgil tavamale reitinguna kasutada kiirmale oma, millest on lahutatud 100 punkti (v reitingu alampiiri, kui tulemuseks on alampiirist väiksem arv).

FIDE reiting võetakse arvesse võrdsetel alustel Eesti reitingutega.

Kui mängijal on mõne teise riigi kehtiv reiting, siis võib seda paarimisel kasutada võrdsetel alustel Eesti reitingutega. Turniiri reitingute arvestamisel võetakse seda väärtust arvesse juhul, kui mängija esinemisreiting ei erine sellest väärtusest rohkem kui 200 punkti, vastasel juhul kasutatakse teistele võistlejatele reitingumuutuse arvutamisel mängija esinemisreitingut.

2.0. Mängureeglid

2.1. Mängud peavad olema vastavuses Eestis kehtiva Malekoodeksiga.

3.0. Voorude arv päevas

3.1. Mänguaega kokku mitte rohkem kui 12 tundi päevas.

4.0. Turniiri kestus

4.1. Reitingutena kasutatakse väärtusi, mis on olemas andmebaasis reitingute arvutamise hetkel.

5.0. Mängimata partiid

5.1. Arvesse ei lähe partiid, mis on lõppenud loobumisevõidu v mõnel muul sarnasel põhjusel. Iga partii, kus kumbki mängija on teinud vähemalt ühe käigu, läheb reitinguarvestusse.

6.0. Turniiri koosseis

Vt FIDE reitingumäärus artikkel 6.0.

Reitingut mitteomava mängija jaoks on vajalikud vähemalt 3 reitinguga vastast. Erijuhtudel pöörduda reitinguametniku poole.

7.0. Ametlik Eesti reitingunimekiri

7.1. Nimekirja täiendatakse nii tihti kui võimalik. Vahetulemused avaldatakse iga kahe kuu tagant.

7.2. Uus mängija lisatakse reitingunimekirja, kui

7.21. Tal on minimaalselt kokku 7 arvestuslikku partiid ja lõpptulemus ületab alumise reitingupiiri.

7.22. Minimaalselt võib olla 5 partiid, tulemusega vähemalt 50 %.

8.0. Reitingute arvutamise eeskiri

vt FIDE reitingusüsteem artikkel 8.0.

Kui reiting langeb alla alumise reitingupiiri, siis võetakse reiting võrdseks alumise reitingupiiriga, mängijat tabelist välja ei jäeta.

9.0. Esitamise protseduur

9.1. Turniiriaruanne tuleb registreerida ja saata elektroonilisel kujul Eesti Maleliidule. Üldjuhul sobib iga tabel, mis on koostatud mõne levinud paarimisprogrammiga.

9.2. Tabelis peab olema mängija ees- ja perenimi ning võistluse hetkel teadaolev reiting.

9.3. Igat tabelit on võimalik esitada tavalises tekstiredaktoris, kus mingis voorus on tulemus kirjutatud kujul

(vastase nr) (koolon) (tulemus)

ehk näiteks

3:1 14:= 1:0 5:+ 23:W 6:1/2 11:- 9: 10:L

10.0. Märkused

10.1. Mängija *esinemisreiting* võrdub reitingut omavate vastaste keskmise reitinguga, millele on juurde liidetud d_p , viimane saadakse tabelist 8.1.a.

Näiteks kui mängija vastaste keskmine reiting on 1600 ja ta kogus 3 punkti 7-st reitingut omavate mängijate vastu ($p=3/7=0,43$ ja $d_p = -50$), siis tema esinemisreiting on $1600 - 50 = 1550$. Kui ta kogus 7 punkti 7-st, siis esinemisreiting on $1600 + 800 = 2400$.

10.2. Reitingut omavale mängijale arvutatakse *reitingumuutus* igas partiis eraldi (turniiri vältel tema reiting ei muutu, arvutuseks kasutatakse turniiri algul olevat väärtust). Esiteks leitakse mängija ja tema vastase reitingu vahe D . Seejärel saadakse tabelist 8.1.b. vastav ootetulemus. Partiis saadud punktidest lahutatakse ootetulemus ja saadud resultaata korrutatakse läbi koefitsiendiga K .

Näiteks olgu mängija $K = 15$ ja tema reiting 2200. Kui ta mängib vastasega, kelle reiting on 2400, siis $D = 2200 - 2400 = -200$. Tabelist 8.1.b. saame, et väärtusele 198-206 vastab ootetulemus nõrgemale poolele 0,24 ja tugevamale poolele 0,76.

Mängija võidu korral $\Delta R = (1,0 - 0,24) \times 15 = +11,4$.

Mängija viigi korral $\Delta R = (0,5 - 0,24) \times 15 = +3,9$.

Mängija kaotuse korral $\Delta R = (0,0 - 0,24) \times 15 = -3,6$.

Tema vastasel on $K = 10$ ja selle vastase tulemused on järgmised :

Vastase võidu korral $\Delta R = (1,0 - 0,76) \times 10 = +2,4$.

Vastase viigi korral $\Delta R = (0,5 - 0,76) \times 10 = -2,6$.

Vastase kaotuse korral $\Delta R = (0,0 - 0,76) \times 10 = -7,6$.