

Überarbeitung der FIFA/Coca-Cola-Weltrangliste

Überblick

Die neue Methode zur Berechnung der FIFA/Coca-Cola-Weltrangliste (FWR) ist das Resultat einer zweijährigen Entwicklungsphase, in der diverse Algorithmen getestet und eingehend erörtert wurden.

Hauptziel dieses Überarbeitungs- und Konsultationsprozesses war es, einen Algorithmus zu entwickeln, der intuitiv, verständlich und präziser ist sowie Rückmeldungen zur früheren Methode berücksichtigt und den Teams aller Konföderationen gleiche und faire Chancen bietet, sich in der FWR zu verbessern.

Über die neue Formel

Die Elo-Berechnungsmethode addiert/subtrahiert Punkte (im Gegensatz zu Punkteschnitten) für einzelne Spiele zum/vom bestehenden Punktetotal eines Teams. Die hinzugezählten/abgezogenen Punkte werden teilweise durch die relative Stärke der beiden Teams (einschliesslich der logischen Erwartung, dass besser rangierte Teams gegen schlechter rangierte Teams besser abschneiden sollten) bestimmt.

Elo-Wertungen werden in anderen Sportarten schon seit Jahrzehnten angewendet. Eine modifizierte Version der Elo-Wertung wird bereits in der FIFA/Coca-Cola-Frauenweltrangliste verwendet.

Der neue, von der FIFA als „SUM“ bezeichnete Algorithmus, der eigens für die neue FWR entwickelt wurde, wurde u. a. aufgrund folgender FIFA-Kriterien verfeinert:

- Anpassung der Spielgewichtung, sodass:
 - o Freundschaftsspiele weniger Gewicht und Endrunden wie die FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ mehr Gewicht erhalten,
 - o bei Endrunden K.-o.-Spiele mehr Gewicht erhalten als Gruppenspiele.
- keine Wertung von Niederlagen in K.-o.-Spielen bei Endrunden

Formel für den SUM-Algorithmus:

$$P = P_{\text{alt}} + I * (W - W_e)$$

P_{alt}: Punkte vor dem Spiel

I: Gewichtung des Spiels

- I = 5 Freundschaftsspiele, die ausserhalb internationaler Fenster im Spielkalender ausgetragen werden
- I = 10 Freundschaftsspiele, die während internationaler Fenster im Spielkalender ausgetragen werden
- I = 15 Gruppenspiele bei Nations-League-Wettbewerben
- I = 25 Entscheidungs- und Finalspiele bei Nations-League-Wettbewerben
- I = 25 Qualifikationsspiele für Endrunden der Konföderationen und der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™
- I = 35 Spiele bei Endrunden der Konföderationen bis und mit Achtelfinale
- I = 40 Spiele bei Endrunden der Konföderationen ab Viertelfinale; alle Spiele des FIFA Konföderationen-Pokals
- I = 50 Spiele bei der Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ bis und mit Achtelfinale
- I = 60 Spiele bei der Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ ab Viertelfinale

Die Umrechnung erfolgte in zwei Schritten:

- 1) Die frühere FWR wurde in eine neue FWR umgewandelt, ohne die Reihenfolge der Teams zu verändern (d. h., jedes Team behielt seinen Rang). Belegten mehrere Teams denselben Rang (R), erhielt das nächstschlechter rangierte Team den nächstmöglichen Rang.

Beispiel: Belegten zwei Teams Rang 11, erhielten beide $R = 11$, während das nächstschlechter rangierte Team $R = 12$ (statt $R = 13$) erhielt.

- 2) Die Punkte für die Setzung wurden wie folgt berechnet:

$$P_{\text{Setzung}} = 1600 - (R - 1) * 4$$

Beispiele:

P_{Setzung} für Team mit $R = 1$ ergibt 1600.

P_{Setzung} für Team mit $R = 3$ ergibt 1592.

P_{Setzung} für Team mit $R = 100$ ergibt 1204.

P_{Setzung} für Team mit $R = 200$ ergibt 804.

Vorteile der neuen Formel

1. Der SUM-Algorithmus gewährleistete insbesondere eine reibungslose Umstellung von der früheren auf die neue Formel. In der neuen FWR belegten alle Teams zunächst denselben Rang wie in der alten, ehe nach Abschluss der Umrechnung die Ergebnisse der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft Russland 2018™ einberechnet wurden.
2. Der Jahrespunkteschnitt, wie er in der früheren Formel verwendet wurde, wird mit dem SUM-Algorithmus nicht mehr in die Berechnung einbezogen. Die Probleme im Zusammenhang mit der früheren Berechnungsmethode werden daher eingedämmt oder behoben, z. B. die Abwertung von Punkten im Verlauf der Zeit, tägliche Punkteschwankungen und die Beeinflussung der Ranglistenposition durch den Verzicht auf Freundschaftsspiele.
3. Ebenfalls abgeschafft wurde die unterschiedliche Gewichtung der Konföderationen, die einen Aufstieg in der FWR für Teams ausserhalb von Europa und Südamerika erschwerte. Alle Teams haben nun ungeachtet ihrer regionalen Zugehörigkeit die gleiche Chance, sich zu verbessern.
4. Zur Abstufung der Spiele nach ihrer effektiven Bedeutung wurden ferner neue Spielkategorien und -gewichtungen eingeführt. So haben Freundschaftsspiele im Vergleich zu Pflichtspielen nur noch relativ wenig Gewicht. Zudem wird nun bei Freundschaftsspielen unterschieden, ob diese während oder ausserhalb eines internationalen Fensters im Spielkalender ausgetragen werden (Wert von 10 bzw. 5).

Auch bei Pflichtspielen bei Endrunden wird nun unterschieden. So werden Spiele in der späten K.-o.-Phase stärker gewichtet, damit bei den am stärksten besetzten Wettbewerben die erfolgreichsten Teams gebührend belohnt werden. Zur Eindämmung der negativen Folgen von Niederlagen bei Endrunden führen Niederlagen bei entsprechenden K.-o.-Spielen ferner nicht mehr zu Punktabzügen.

5. Die Rangierung von ausrichtenden Nationen, die keine Qualifikationsspiele bestreiten müssen, wird mit dem SUM-Algorithmus nicht mehr so stark oder negativ beeinflusst wie mit der früheren Formel. Dank dem SUM-Algorithmus ergeben erfolgreiche Ergebnisse in Freundschaftsspielen grössere Punktgewinne als mit der früheren Formel.