

Was gibt wie viele Punkte in der FIFA/Coca-Cola-Weltrangliste?

Die Grundlogik der Berechnung ist einfach: Wer sich im Weltfußball erfolgreich in Szene setzt, gewinnt Punkte und steigt somit in der Rangliste.

Die Gesamtpunktzahl über vier Jahre für ein Team ergibt sich aus:

- der Anzahl Punkte für ein einzelnes Spiel,
- dem Punkteschnitt der Spiele in den letzten zwölf Monaten,
- dem Punkteschnitt der Spiele, die mehr als zwölf Monate zurückliegen (jährliche Abwertung).

Berechnung der Punkte für ein einzelnes Spiel

Die Punkte, die in einem Spiel zu gewinnen sind, variieren aufgrund folgender Faktoren:

- Wird das Spiel gewonnen, oder endet es mit einem Unentschieden? (**M**)
- Wie wichtig ist das Spiel (von Freundschaftsspiel bis Spiel der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™)? (**I**)
- Wie stark ist der Gegner, gemessen an seiner Ranglistenposition und der Konföderation, aus der er stammt? (**T und C**)

Die verschiedenen Faktoren werden nach der folgenden Formel zu einer Gesamtpunktzahl (**P**) zusammengefasst:

$$P = M \times I \times T \times C$$

Für die Berechnung gelten die folgenden Kriterien:

M: Punkte für das Ergebnis

Für einen Sieg erhalten die Teams drei Punkte, für ein Unentschieden einen Punkt, für eine Niederlage null Punkte, für einen Sieg im Elfmeterschiessen zwei Punkte und für eine Niederlage im Elfmeterschiessen einen Punkt.

I: Status des Spiels

Freundschaftsspiel (inkl. kleine Turniere):	I = 1,0
Vorrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ und Kontinentalqualifikation:	I = 2,5
Kontinentale Endrunden und FIFA Konföderationen-Pokal:	I = 3,0
Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™:	I = 4,0

T: Stärke des Gegners

Die Stärke des Gegners basiert auf der folgenden Formel: 200 minus Ranglistenposition des Gegners. Das Team auf Rang 1 wird stets mit dem Wert von 200 bewertet. Ab Position 150 werden die Teams mit einem Mindestwert von 50 gewichtet. Als Ranglistenposition wird der Rang des gegnerischen Teams in der zuletzt publizierten Rangliste eingesetzt.

C: Stärke der Konföderation

Für die Berechnung von Spielen zwischen Teams verschiedener Konföderationen wird der Durchschnittswert der Konföderationen der beiden beteiligten Teams verwendet. Die Stärke der Konföderation errechnet sich anhand der Anzahl Siege nach Konföderation bei den letzten drei Endrunden der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ und lautet wie folgt:

UEFA/CONMEBOL	1,00	CONCACAF	0,88
AFC/CAF	0,86	OFC	0,85

Berechnung der Gewichtungsfaktoren für die Konföderationen (C)

Der Gewichtungsfaktor für die Konföderationen wird auf der Grundlage der letzten drei Weltmeisterschaftsendrunden bestimmt, wobei die in Tabelle 2 dokumentierten Berechnungsschritte durchgeführt werden:

- 1) Beschränkung auf interkonföderationale Spiele bei der jeweiligen Weltmeisterschaftsendrunde. Das heisst: Spiele zwischen Teams aus derselben Konföderation werden ausgeschlossen, um die Resultate nicht zu verzerren (Zeile „total games“).
- 2) Bestimmung der Anzahl gewonnener und unentschiedener Interkonföderationsspiele pro Konföderation. Ein gewonnenes Spiel wird mit einem Punkt, ein unentschiedenes mit einem halben Punkt bewertet (Zeile „win“).
- 3) Berechnung der durchschnittlichen Anzahl gewonnener Interkonföderationsspiele (Zeile „av. per game“):

$$av_{Year\ x} = av. \text{ per game} = win / total\ games$$

- 4) Berechnung der durchschnittlichen Anzahl gewonnener Spiele über die letzten drei Weltmeisterschaftsendrunden (Spalte „av 02-10“):

$$av_{02-10} = (av_{02} + av_{06} + av_{10}) / 3$$

- 5) Berechnung des Kontinentalgewichts mittels Vergleich mit der besten Konföderation (Spalte „weight“).

$$weight_{Conf\ x} = \sqrt[4]{(av_{02-10\ of\ Conf\ x} / av_{02-10\ of\ best\ Conf})}$$

Zusatzbedingungen¹:

- a) Falls $weight_{Conf\ x} < 0.85 \Rightarrow weight_{Conf\ x} = 0.85$
- b) Konföderationen, die nicht bei den Weltmeisterschaftsendrunden vertreten sind (z. B. die OFC), werden auf den Wert der schwächsten Konföderation gesetzt.

		2002	2006	2010	2002 -2010	av 02-10	weight
	Game total	64	64	64	192		
	Interconfederational game total	54	47	53	154		
UEFA	total games	44	34	34	112		
	win	22.5	26	20	68.5		
	av per game	0.51	0.76	0.59	1.86	0.62	1.00
CONMEBOL	total games	20	17	24	61		
	win	12	10.5	16	38.5		
	av per game	0.60	0.62	0.67	1.88	0.63	1.00
CONCACAF	total games	10	13	11	34		
	win	5.5	2.5	4	12		
	av per game	0.55	0.19	0.36	1.11	0.37	0.88
AFC	total games	17	14	14	45		
	win	7	3.5	5	15.5		
	av per game	0.41	0.25	0.36	1.02	0.34	0.86
CAF	total games	17	16	20	53		
	win	7	4.5	6.5	18		
	av per game	0.41	0.28	0.33	1.02	0.34	0.86
OFC	total games	0	0	3	3		
	win	0	0	1.5	1.5		
	av per game	0	0	0.5	0.5	0.17	(0.72)

¹ Hinweis: Bei den Testberechnungen für die neuen Gewichtungsfaktoren zeigte sich, dass die in der Spalte „av 02-10“ dokumentierten „reinen“ Unterschiede zwischen den Konföderationen zu einer übermässigen Abwertung der Spiele von Teams aus schwächeren Konföderationen führen. Das Ziehen der vierten Wurzel verkleinert die Unterschiede zwischen den Konföderationen und stellt somit sicher, dass die Konföderationsgewichtung lediglich zu einer moderaten Korrektur der Resultate führt. Eine ähnliche Funktion hat auch die erste Zusatzbedingung: Das minimale Konföderationsgewicht von 0,85 stellt sicher, dass auch die Spitzenteams aus schwächeren Konföderationen noch eine Chance auf eine gute Rangierung in der Weltrangliste haben.

Berechnungsbeispiele

Sehr hohe Punktzahl aus einem Endrundenspiel der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™

	Spanien	Schweiz
Spieldatum	16. Juni 2010	
Status des Spiels	Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™	
Team	ESP	SUI
Ergebnis	0	1
Ranglistenposition	2	18
Stärke der Konföderation	1,00	1,00
M (Punkte für das Ergebnis)	0	3
I (Status des Spiels)	4,0	
T (Stärke des Gegners)	182	198
C (Stärke der Konföderation)	1,00	
P = M x I x T x C	0,0	2376

Hohe Punktzahl aus einem Vorrundenspiel der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™

	Uruguay	Argentinien
Spieldatum	14. Oktober 2009	
Status des Spiels	Vorrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™	
Team	URU	ARG
Ergebnis	0	1
Ranglistenposition	28	9
Stärke der Konföderation	0,98	0,98
M (Punkte für das Ergebnis)	0	3
I (Status des Spiels)	2,5	
T (Stärke des Gegners)	191	172
C (Stärke der Konföderation)	0,98	
P = M x I x T x C	0,0	1264,2

Tiefe Punktzahl aus einem Freundschaftsspiel

	Ägypten	Australien
Spieldatum	17. November 2010	
Status des Spiels	Freundschaftsspiel	
Team	EGY	AUS
Ergebnis	3	0
Ranglistenposition	10	20
Stärke der Konföderation	0,86	0,86
M (Punkte für das Ergebnis)	3	0
I (Status des Spiels)	1,0	
T (Stärke des Gegners)	180	190
C (Stärke der Konföderation)	0,86	
P = M x I x T x C	464,4	0

Punkteskala (Extremwerte)

Punkte	Ergebnis
0,0	Niederlage
42,5	Unentschieden in einem Freundschaftsspiel zwischen Teams ab Rang 150*
127,5	Sieg in einem Freundschaftsspiel gegen ein Team ab Rang 150*
600,0	Sieg in einem Freundschaftsspiel gegen das Team auf Rang 1°
1800,0	Sieg beim Konföderationen-Pokal oder einer kontinentalen Endrunde gegen das Team auf Rang 1
2400,0	Sieg bei einer Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ gegen das Team auf Rang 1°

* leicht höher für Teams aus Europa/Südamerika

° sofern das Team auf Rang 1 aus Europa/Südamerika stammt

Punkteschnitt der Spiele in den letzten zwölf Monaten

Beispiele:

Spiele	Team X	Team Y	Team Z
1	150	230	500
2	0	340	430
3	230	0	-
4	1040	430	-
5	870	0	-
6	970	170	-
7	0	-	-
8	340	-	-
Total	8 Spiele - 3600 Punkte	6 Spiele - 1170 Punkte	2 Spiele - 930 Punkte
Durchschnitt	450	195	465

Ein Team erhält den gesamten Punkteschnitt nur, wenn es mindestens fünf Spiele bestritten hat.

4 Spiele: $P_{\text{tot}} = 0,8 * P_{\text{Durchschnitt}}$ (= 80 % des Punkteschnitts)

3 Spiele: $P_{\text{tot}} = 0,6 * P_{\text{Durchschnitt}}$ (= 60 % des Punkteschnitts)

2 Spiele: $P_{\text{tot}} = 0,4 * P_{\text{Durchschnitt}}$ (= 40 % des Punkteschnitts)

1 Spiele: $P_{\text{tot}} = 0,2 * P_{\text{Durchschnitt}}$ (= 20 % des Punkteschnitts)

Punkteschnitt der Spiele, die mehr als zwölf Monate zurückliegen

Es gelten die vier Jahre eines WM-Zyklus. Spiele, die in diesem WM-Zyklus mehr als zwölf Monate zurückliegen, werden jährlich abgewertet:

Spieldurchschnitt des laufenden Jahres: 100 %

Spieldurchschnitt des vorangehenden Jahres: 50 %

Spieldurchschnitt des 3. Jahres: 30 %

Spieldurchschnitt des 4. Jahres: 20 %

Spiele älter als 4 Jahre: 0 % (fallen aus der Wertung)

Je mehr Jahre berücksichtigt werden, umso mehr zählen vergangene Ergebnisse und umso stabiler wird die Rangliste.