, ahol

* a játékos értékszámának változása
* a játékos értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékok száma
* a játékos pontjai összege
* paraméterek

Hasonlóan játék után:

, ahol

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékok száma
* a játékos pontjai összege
* paraméterek

Másképp , ahol .

Ez esetén: .

, ahol

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékok száma
* a játékos átlagpontszáma
* paraméterek

Másképp , ahol .

Ez esetén: .

, ahol

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékok száma
* a játékos átlagpontszáma
* (paraméter) újraosztási faktor
* (paraméter) pontszorzó

Másképp , ahol .

Ez esetén: .

helyett használjuk inkább a szétterjedést. -t jelöljük -val.

Egy játék esetén: , ahol

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékos pontszáma
* (paraméter: „score multiplier”) mennyire agresszívan legyenek az értékszámok módosítva
* (paraméter: „spread”) az átlagtól való értékszámmal való eltérés esetén pont lesz levonva játszmánként

Több játék esetén db átlag pontszámú játékkal számol az algoritmus, azaz , ahol . Ezzel ekvivalens: .

, ahol

* a játékos értékszáma
* a játékos új értékszáma
* az értékszámok átlaga
* a játékok száma
* a játékos átlagpontszáma
* (paraméter) újraosztási faktor
* (paraméter) pontszorzó

Másképp , ahol .

Ez esetén: .