Indelen met Sevilla

WAT EEN WEDSTRIJDLEIDER MOET WETEN

Inhoud

1. Sevilla downloaden
2. Look and feel
3. Indelingssystemen voor schaakcompetities
4. Competitie aanmaken in Sevilla
5. Spelers invoeren
6. Ronde aanmaken
7. Aanwezigheden melden
8. Indeling maken
9. Uitslagen invullen
10. Website publiceren
11. Externe wedstrijden invoeren
12. Configuratie parameters

Sevilla downloaden

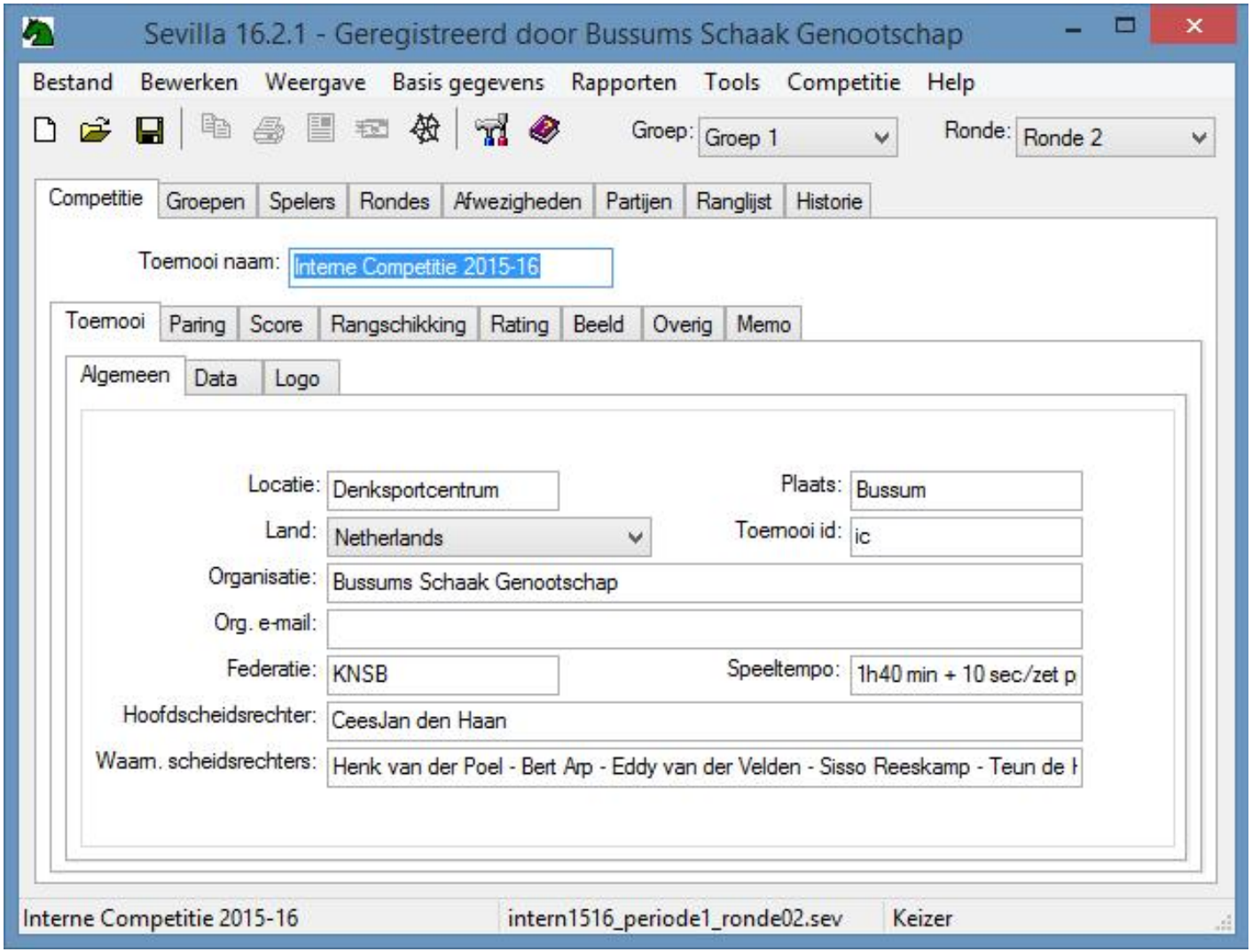
- Sevilla is een indelingsprogramma (x86) dat is geschreven door JP Hendriks.
  De huidige versie is v16.2.1. Je kunt het gratis downloaden vanaf www.jbfsoftware.com
- Tijdens download wordt je gevraagd om je direct te registreren. Bij opmerkingen kun je BSG wedstrijdleider invullen en bij website http://www.bsg-bussum.nl/ (ter controle dat programma niet commercieel gebruikt wordt)
- Nederlandse teksten zijn bij installatie inbegrepen.
  Tijdens de installatie kunt u gewoon de aangegeven opties gebruiken
- Bij eerste gebruik ziet u een pop-up window met tips en krijgt u de mededeling dat de versie nog niet geregistreerd is. De default taal is Engels.
  Met een niet geregistreerde versie zijn competities beperkt tot 5 ronden en 25 spelers
- De taal kunt u veranderen onder Tools > Preferences onder tab Language. Kies het bestand 'nederlands.lang' in folder C:\Program Files (x86)\JBF Software\Sevilla
  Doe hetzelfde voor hints. Tips zijn er alleen in het Engels
- De licensie kunt u genereren op de Sevilla website onder License en invullen onder Tools > Voorkeuren > Licentie. Als het goed is verdwijnt de titel Demo versie
- Zie ook handleiding op http://www.schaakclubassenaanduiding.nl/sevilla.php

Look and feel

Sevilla start op met overzicht van competie, rechtsboven vindt u het nummer van de speelronde.

Sevilla werkt met

- menu's (1e regel),
- shortcuts (2e regel) en
- tabbladen (3e regel enz.)



Indelingssystemen

Er zijn drie gangbare manieren om schaakcompetities op te zetten, elk met voor- en nadelen:

- Vaste indeling
  Ook wel bekend als Round Robin, Amsterdams, of Berger tabellen. Hier spelen alle spelers volgens een vast schema tegen elkaar. Iedereen speelt 1 of 2x tegen elkaar. Nadeel is dat iedereen altijd aanwezig moet zijn. Voordeel is dat spelers in een (sub)groep elkaar allemaal treffen.

- Zwitsers
  Op rating of weerstandspunten. Hier spelen spelers met hetzelfde aantal wedstrijdpunten zoveel mogelijk tegen elkaar. Als tweede criterium om spelers te rangschikken worden rating of weerstandspunten gebruikt. Voordeel is dat het aantal (oneven) ronden beperkt is. Een nadeel is dat spelers geacht worden elke ronde aanwezig te zijn. Vandaar de populariteit bij toernooien, eventueel kan een aantal byes worden opgenomen die als remise tellen.

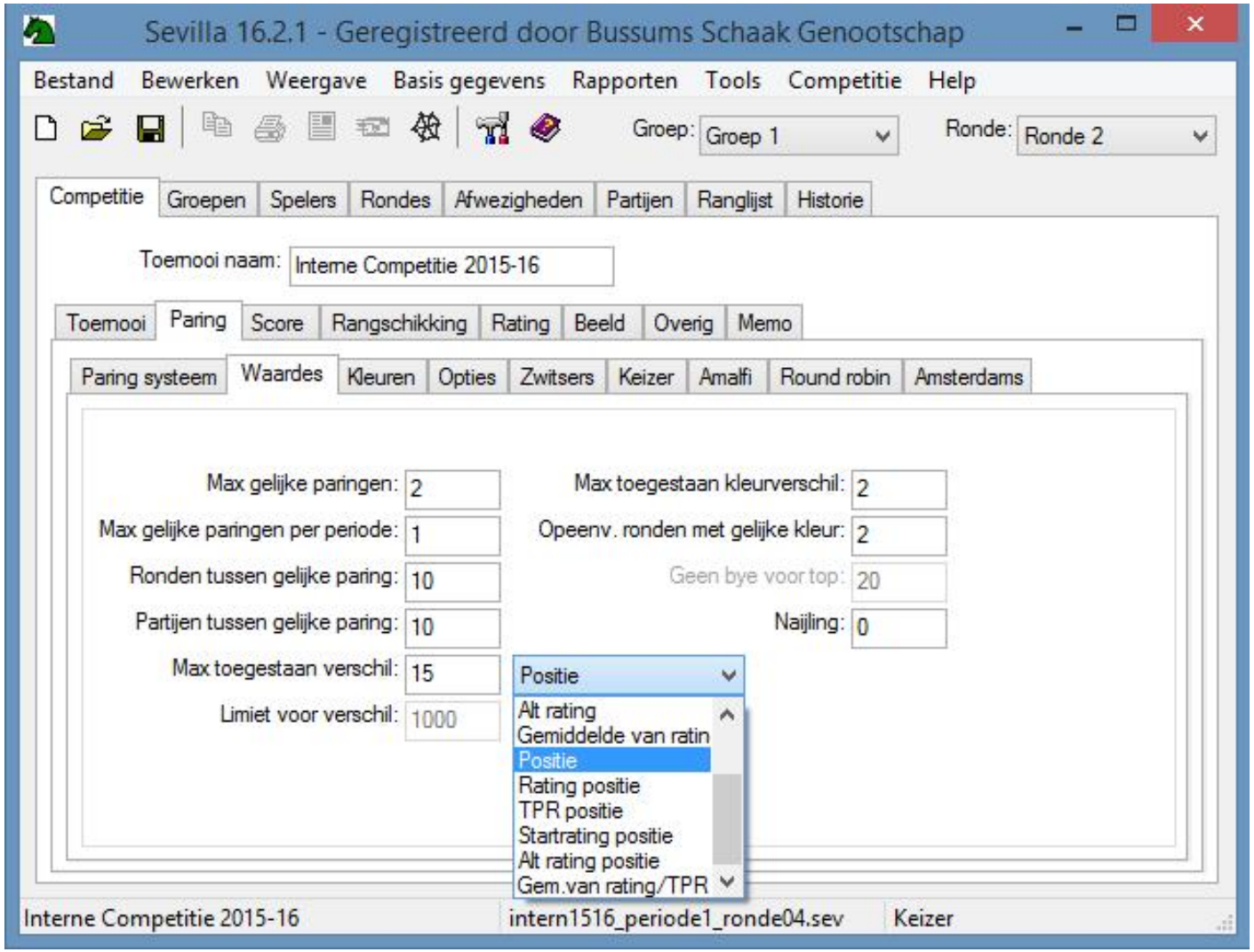
- Ladder/Keizer
  Op basis van rangschikking krijgt een speler bij winst het aantal punten van zijn tegenstander. Voordeel is dat alleen aanwezige spelers worden ingedeeld. Een nadeel is het feit dat spelers die niet spelen op de ranglijst zakken ongeacht hun rating.

Paring met opties

Bij tab Paring bepaal je soort indeling (in ons geval Keizer op rangschikking) en bijbehorende waardes (onder tabs Opties en Keizer)

Sevilla werkt met

- Numerieke velden
- Lijsten met keuzes, bijv.
- Maximale verschil in positie tussen 2 in te delen spelers

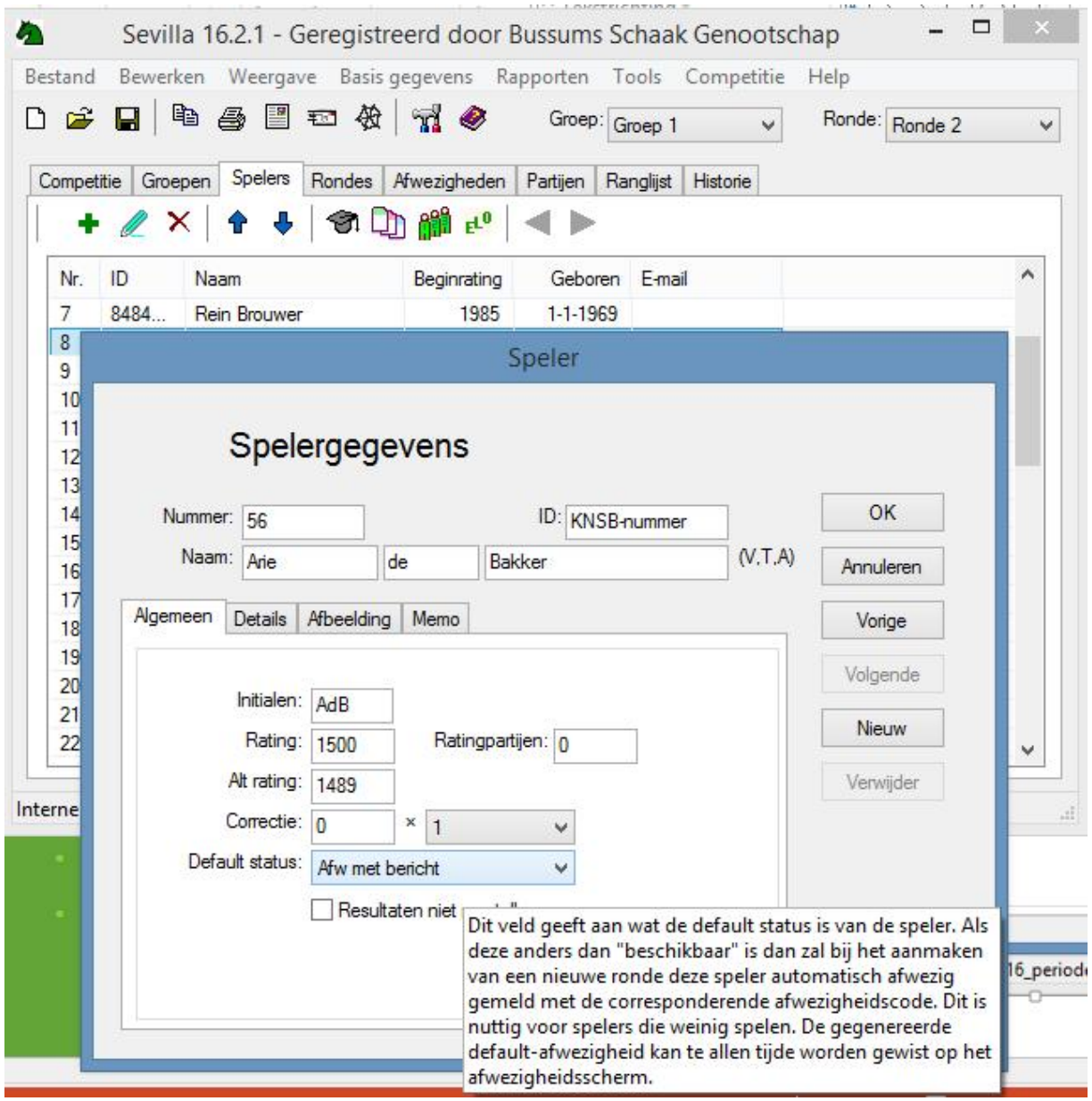


Speler toevoegen (+, invullen, OK)

Spelers hoeven slechts eenmaal toegevoegd te worden en worden dan per ronde als af/aanwezig gemeld. Spelers kun je weer indelen in groepen, categorien (ELO-klasse), of teams (zie Details). Speler wordt automatisch toegevoegd aan gesorteerde lijst.
Nadat een speler is toegevoegd moet nog de afwezigheid in voorgaande ronden worden opgegeven: “geen lid” is dan een logische keuze

Belangrijke speler gegevens zijn

- Naam en ID (KNSB nummer)
- Rating (BELO en alt. ELO)
- Default status (afwezig)

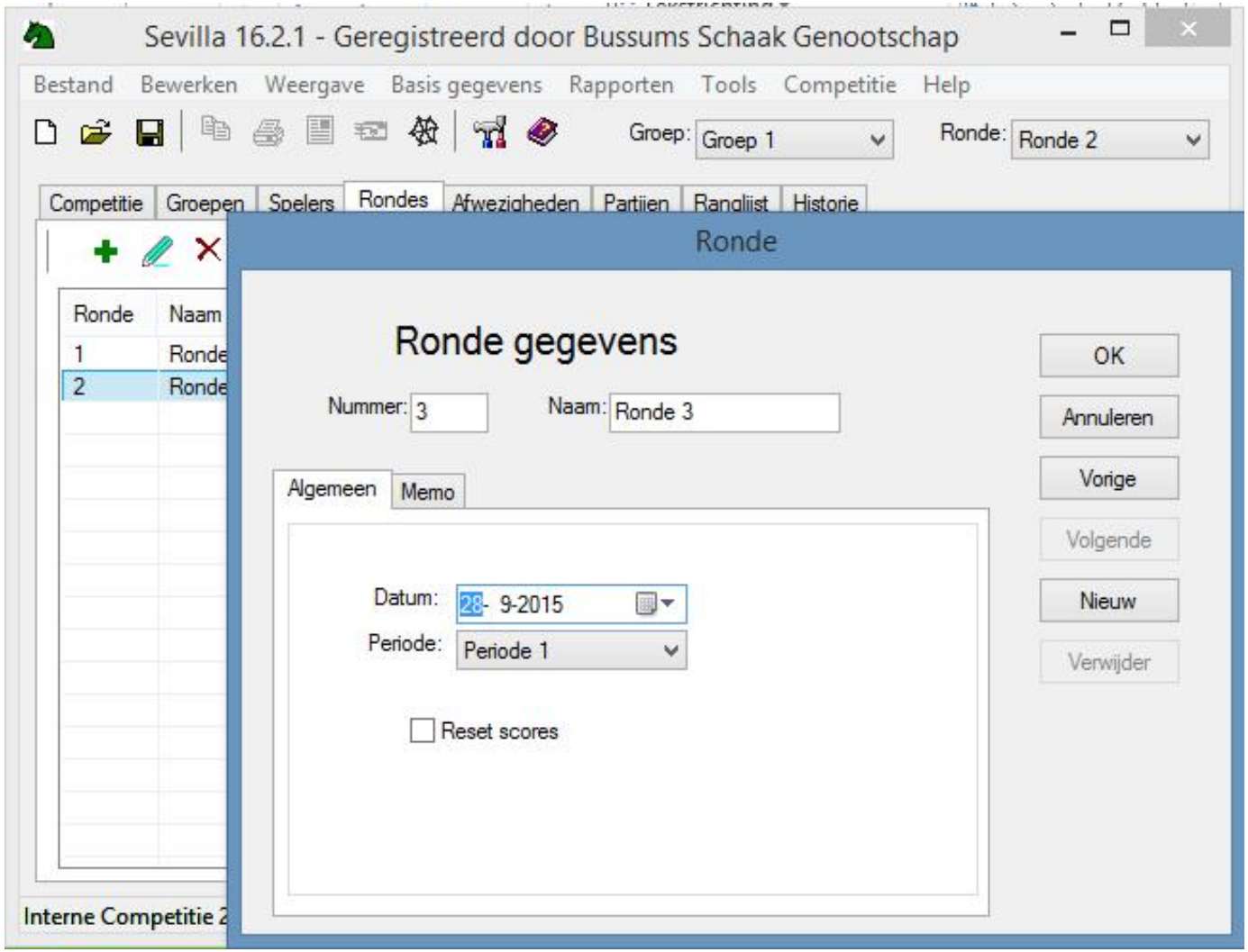


Ronde aanmaken

Een competitie bestaat uit perioden, die elk weer uit een aantal ronden bestaan. Ronde nummer en datum worden automatisch ingevuld. Bij BSG begint bij ronde 16 de 2e periode en worden de scores gereset.

Per ronde gebeurt het volgende

- Aanwezigheden melden
- Partijen indelen
- Uitslagen invullen en op website publiceren
- Bestand opslaan (*_rondeXX.sev)

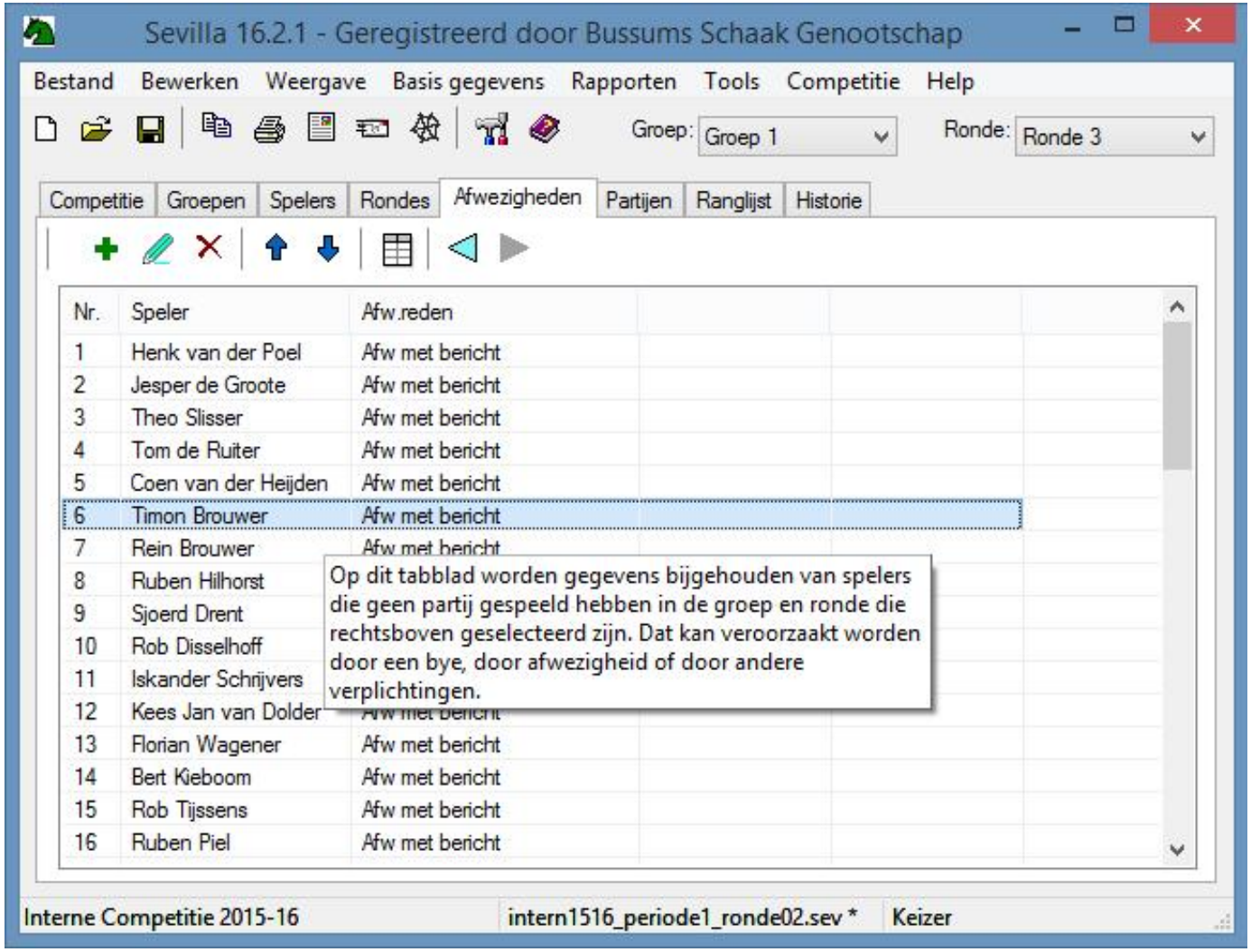


Aan/Afwezigheid

Per definitie zijn alle spelers afwezig. U moet dus aanwezige spelers verwijderen ! Zwakste speler die overblijft krijgt automatisch een bye. Bardienst geldt als “afwezig voor club”. Externe wedstrijden kun je hier ook aangeven.

Aanwezige spelers moeten zich op tijd via intekenlijst melden. Enkele do’s en don’ts:

- Je verwijderd (X) spelers die aanwezig zijn. Fouten kun je corrigeren door afwezigheid weer toe te voegen (+)
- Gebruik lijst met alfabetische volgorde (intekenen en afwezigheid)
- Verwar afwezigheden (per ronde) niet met spelers (competiitie deelnemer)
- Wees precies. Controleer aantal intekeningen met aantal ingedeelde spelers



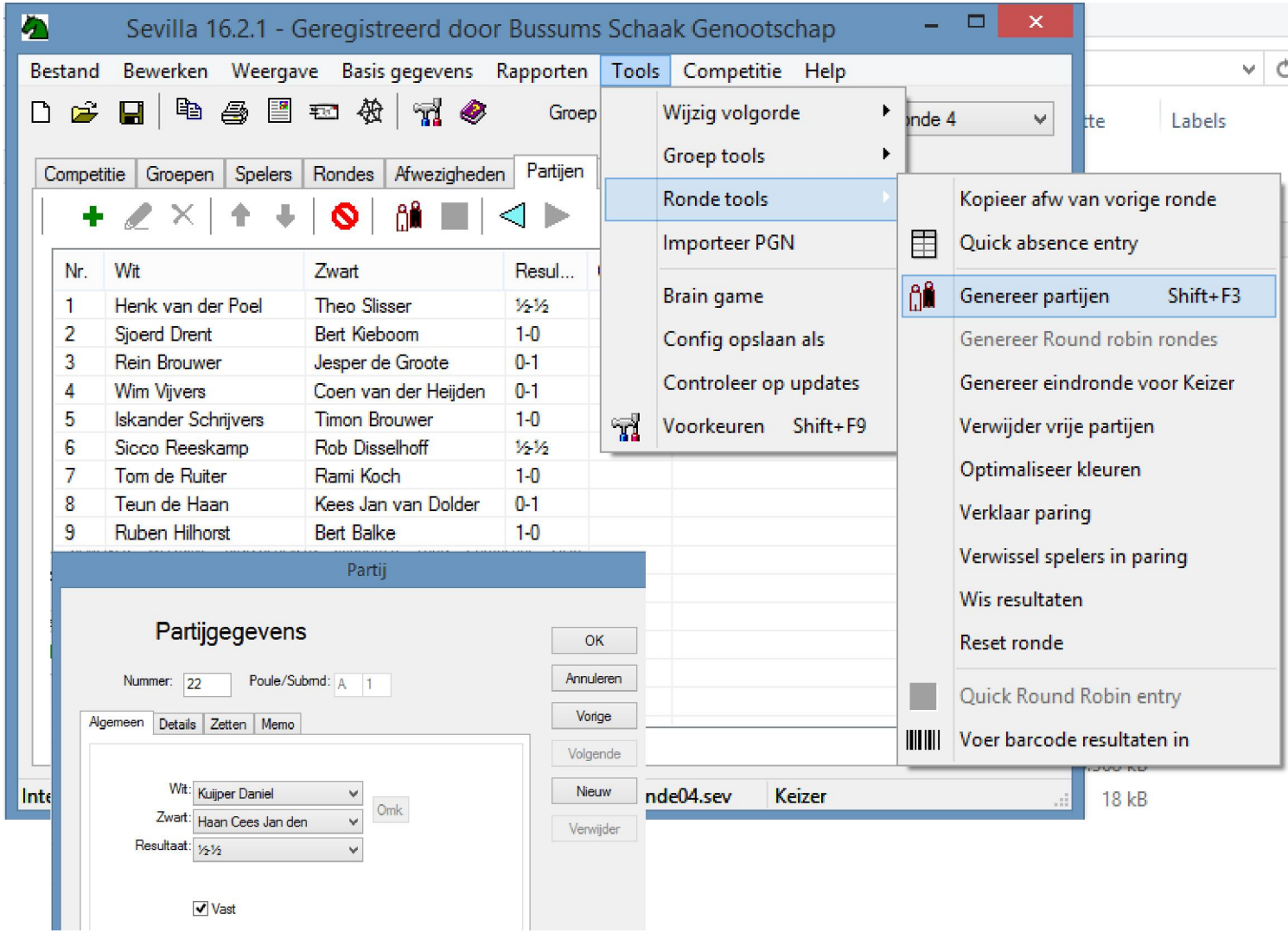
Indeling maken (Shift+F3, w/z icon)

Spelers die aanwezig zijn worden (automatisch) ingedeeld op het moment dat u bij Ronde tools de optie Genereer Partijen kiest. Als alternatief kunt u sneltoets Shift F3 gebruiken of op pictogram met wit/zwart speler klikken.

Het is ook mogelijk om handmatig een indeling te maken. U kunt een partij invoeren door op + te drukken en wit/zwart speler te kiezen. Eventueel kunt u kleuren [Omk]eren.
Let er wel op dat Vast aangevinkt is. Als u dan overige partijen automatisch genereert, blijft deze partij bestaan. Ook nadien kunt u een partij aan ronde toevoegen, bijv. als er een speler te laat komt die tegen speler met bye kan spelen.

Wat handigheidjes m.b.t. Ronde tools:

- Bij toernooi is er de mogelijkheid om afwezigheden van vorige ronde te kopieren
- Wis resultaten verwijderd uitslagen van alle partijen ineens, Reset ronde verwijderd partijen en afwezigheden. Meestal zijn drastische correcties zoals deze niet nodig
- Verklaar paring legt uit waarom speler met wit speelt



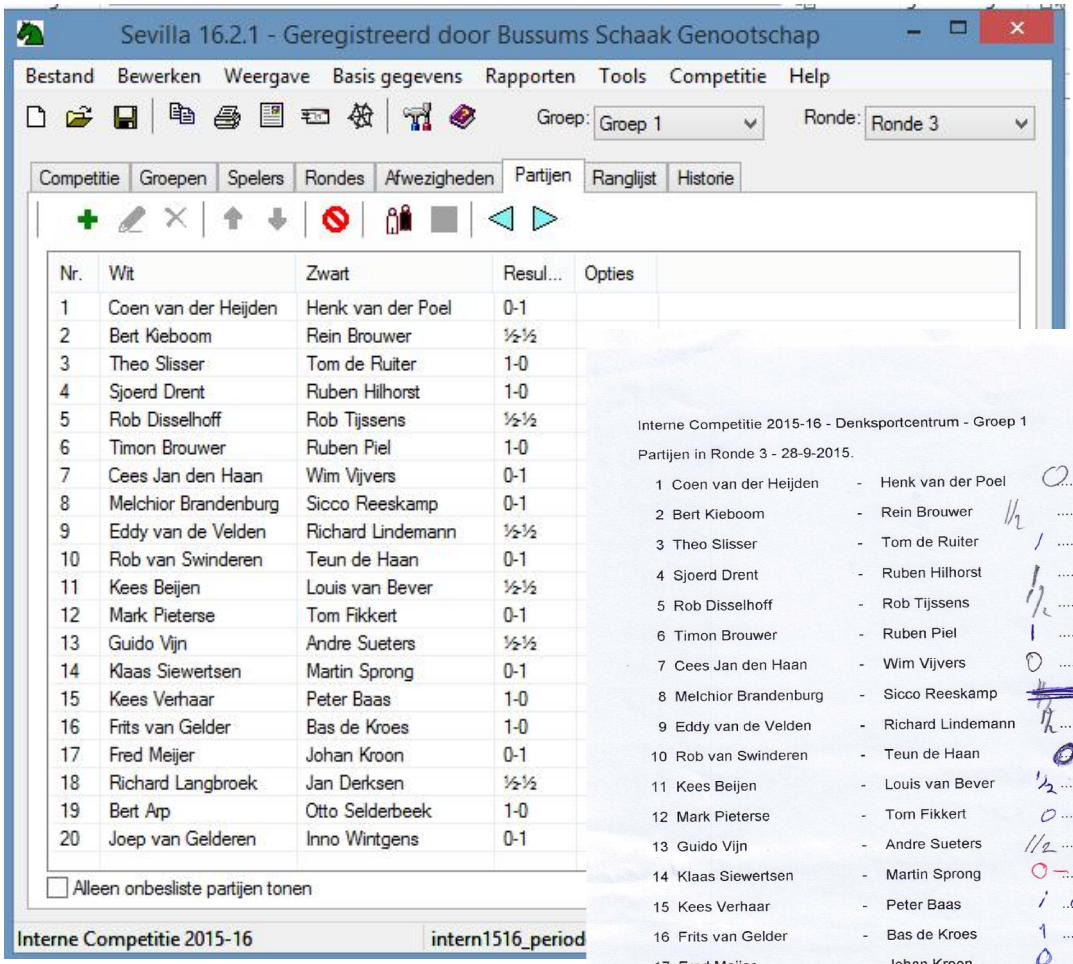
Uitslagen invullen (1, 2, 3, klaar)

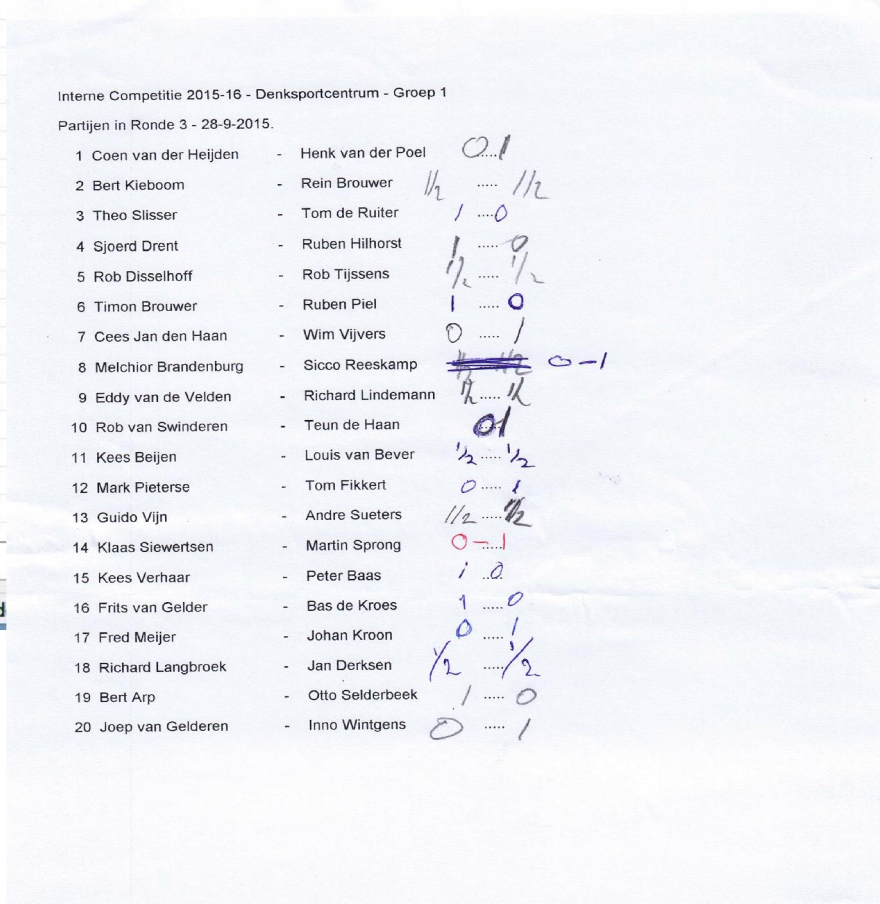
Uitslagen invullen is simpel: selecteer de partij en vul een 1 (wit wint), 2 (zwart wint) of 3 (remise) in. Sla vervolgens het Sevilla bestand op (*_rondeXX.sev)

U kunt ten allen tijde de uitslag wijzigen, ook eventueel in een latere ronde.

Handig om te doen :

- Print indeling uit zodat spelers uitslag op kunnen schrijven. U heeft dan een kopie van uitslagen op schrift !
- Met pijl toets kunt u omlaag naar volgende partij gaan (of terug).
- Wees zorgvuldig. Niets is zo vervelend als een verkeerde uitslag invullen. Voor spelers en de indeling de week erop !
- Vul alle uitslagen ineens in. Dit gaat sneller (patroon: bijv. 3x winst, 2x verlies) en geeft minder kans op fouten
- Sla per ronde het Sevilla bestand op. Zo kunt u traceren in welke ronde eventuele veranderingen (parameters/uitslagen) zijn aangebracht





Website publiceren (Shift+F6)

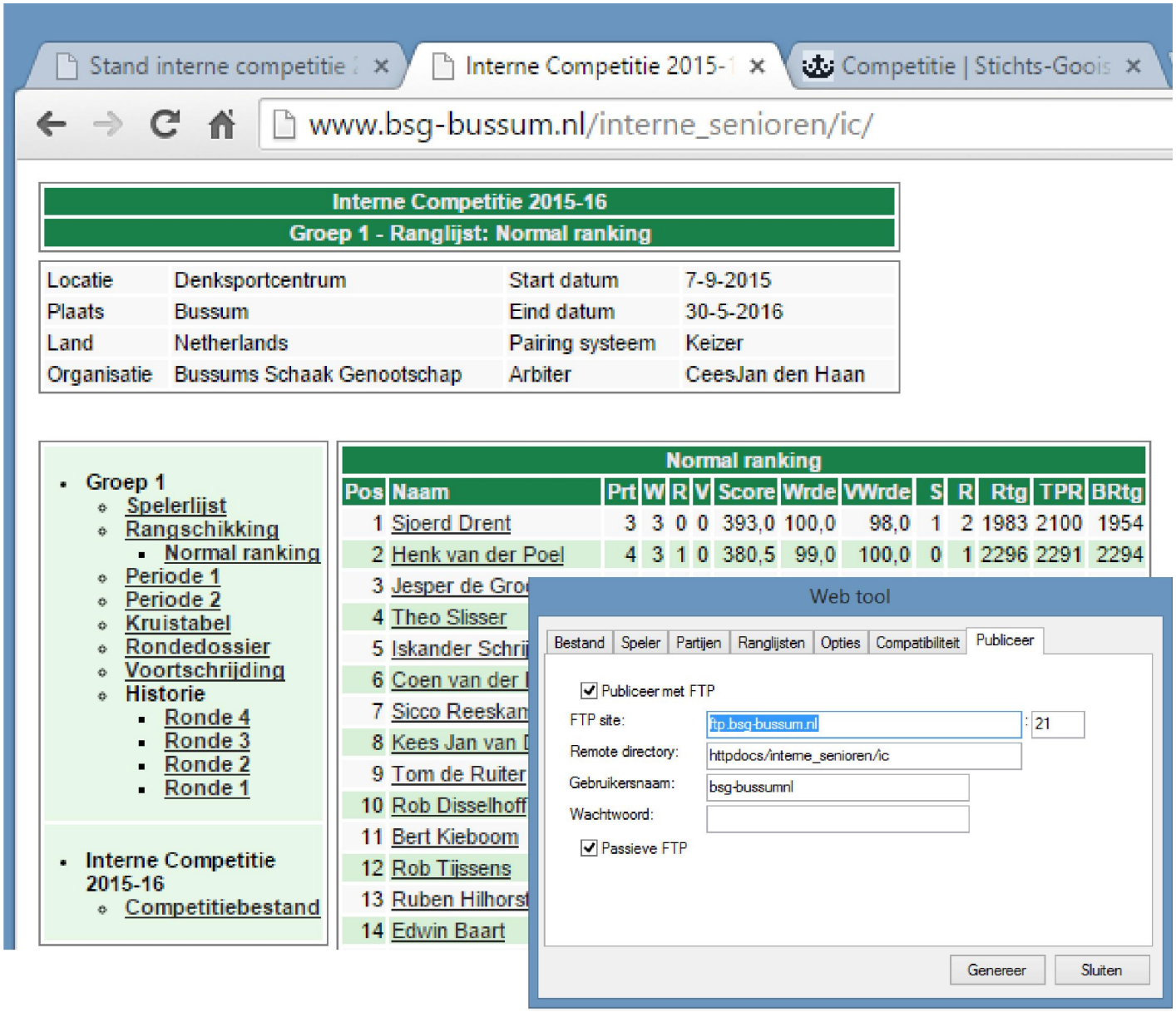
Onder menu Rapporten vindt u de optie Genereer een website., met als sneltoets Shift+F6. Deze web tool gebruiken wij om de actuele stand in de interne competitie op de BSG website direct te publiceren.

De website wordt gehost door een web- c.q. file-server en de web tool slaat de Sevilla bestanden op een zodanige manier op (CSS, XML, HTML) dat automatisch de webpagina wordt opgemaakt

De eerste tabs in de web tool bepalen de opmaak en de laatste tab Publiceer geeft aan waar Sevilla bestanden naar toe worden gekopieerd

! Belangrijk !

- Houd login gegevens voor FTP server geheim. Hier zijn alle bestanden van de volledige website opgeslagen en daar kan eenvoudig misbruik van worden gemaakt
- Ook het competitie bestand (links onder, *_rondeXX.sev) kan via website gedownload worden
- Normale volgorde van publicatie is uitslag laatste ronde gevolgd door rangschikking



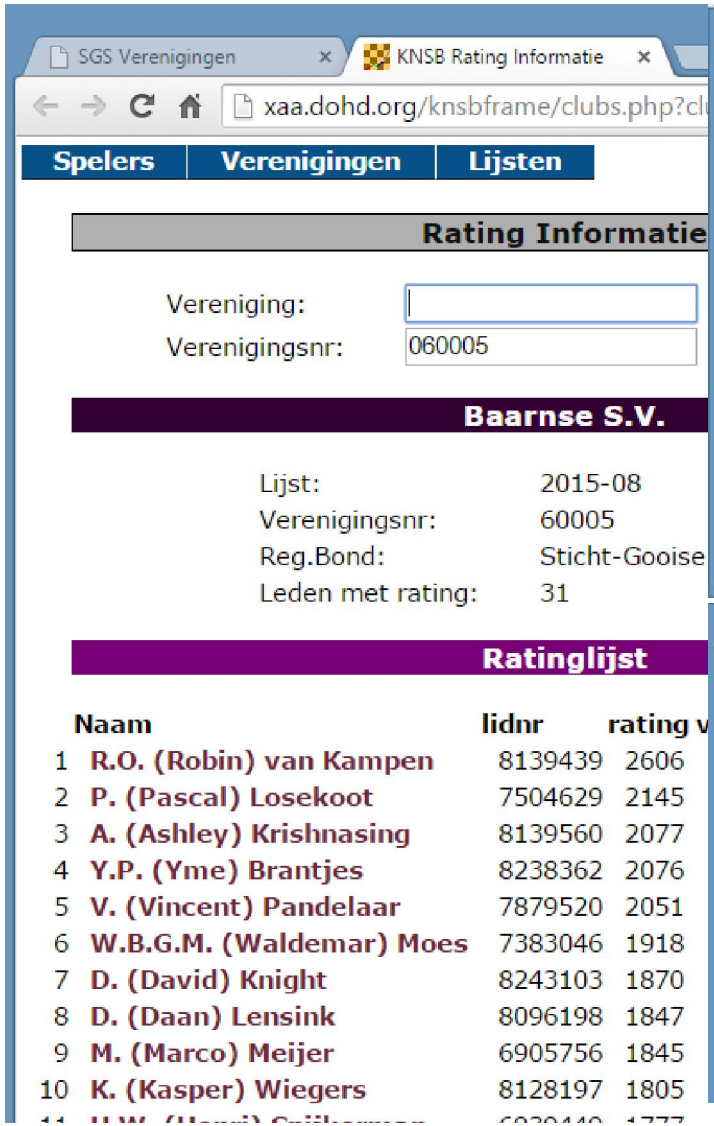
Externe wedstrijden

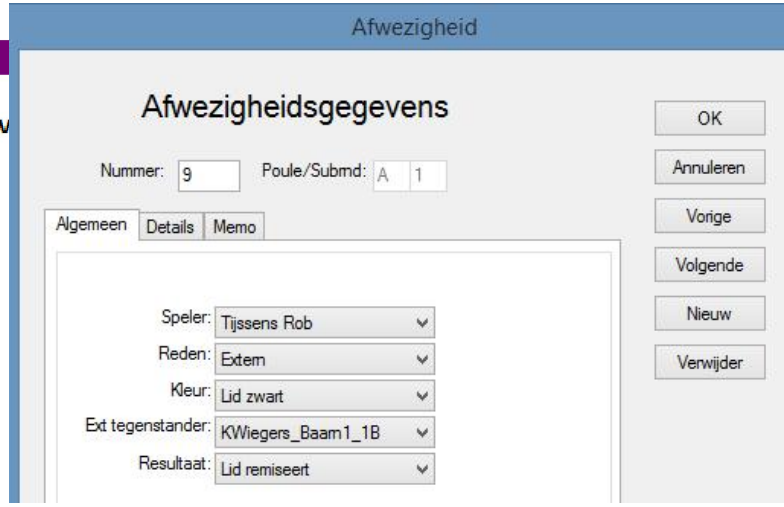
Onder menu Basis gegevens vindt je de optie Externe tegenstanders. Wanneer BSG spelers op de club-avond extern ipv intern spelen kun je hier de externe tegenstanders invoeren, inclusief ELO rating en Keizerpunten. Externe wedstrijden tellen mee voor de interne competitie, en wel als volgt:

In de SGS promotie-klasse krijgt de 1e bord speler 100 Keizerpunten bij winst, en op elk volgend bord 2 punten minder. In de 1e klasse is het 1e bord 90 punten waard, in de 2e klasse 80 punten, en in de 3e klasse 70 punten. Er is dus enigszins overlap. Bij verlies levert externe partij geen punten op, bij remise de helft van het bovengenoemde aantal punten conform het Keizer-systeem.

Bij afwezigheden kun je voor de BSG speler extern kiezen en de ingevoerde speler/kleur selecteren, en de uitslag invullen. Het resultaat wordt automatisch in de Keizer ranglijst en ELO berekening verwerkt

- Vraag teamleider om opstelling om zo de bordvolgorde en daarmee kleur (1e bord thuis speelt met zwart) te bepalen
- Ratings van de tegenstander kunt u vinden op de website van de regionale bond: www.sgs-schaakbond.nl (Over de SGS > Verenigingen > Ratinglijst)
- Na afloop kunt u de externe uitslagen in Sevilla invoeren, dezelfde uitslagen moeten ook on-line aan de regionale bond worden doorgegeven





Configuratie parameters

De volgende parameters zijn bepalend voor de BSG competitie:

- Kleur/positie
  Nummer 1 in rangschikking is 100 punten waard, elke volgende positie 1 punt minder. Dus winst op nummer 11 levert u 90 Keizerpunten op. Je kunt maximaal een kleursaldo van 2 hebben: het verschil tussen het aantal wit en zwart partijen.

- Periodes/Indeling/Aalsmeer-ronden
  Het seizoen is opgedeeld in 2 periodes van 15 ronden. Na 15 ronden wordt de stand gereset.
  De positie van een speler bij aanvang van periode 1 wordt bepaald door BELO, die van periode 2 door eindstand 1^{e} periode.
  De eerste 2 ronden wordt er Zwitsers op rating ingedeeld, de overige ronden in een periode volgens Keizer op rangschikking.
  Elke periode begint met 5 Aalsmeer-ronden: Initieel heeft elke speler 5x zijn eigen punten (500 punten voor nummer 1, 495 voor nummer 2, etc). Na elke ronde worden eigen punten vervangen door 0.0/0.5/1.0 het aantal punten van tegenstander bij verlies/remise/winst.

- Partij tegen zelfde tegenstander
  Per periode speel je hooguit 1x tegen elkaar, het verschil in positie tussen tegenstanders mag hooguit 15 posities bedragen. In een volgende periode kunnen spelers elkaar weer treffen, met omgekeerde kleur, en na minimaal 10 tussenliggende partijen.

- Punten in geval van bye / bardienst / afwezig
  Een speler kan slechts een keer per seizoen een bye krijgen. De bye gaat per definitie naar de laagst geklasseerde speler die nog geen bye heeft gehad. Spelers uit de top 20 kunnen geen bye krijgen. Het kan echter ook zo zijn dat iemand zich vrijwillig aanbiedt om een bye te nemen. Een bye heeft dezelfde waardering als een bardienst (afwezig voor club), dat is 2/3 van het eigen aantal Keizerpunten. Een speler krijgt bij afwezigheid de helft van zijn eigen punten, maar hooguit 3x per periode.

Veel voorkomende fouten

Er zijn een aantal problemen waar u regelmatig tegenaan zult lopen:

- Speler komt te vaak of te weinig voor
  In dit geval is er meestal na het maken van de indeling een speler of partij toegevoegd of weggehaald. Het kan zijn dat bye tegen een laatkomer speelt. Bye is aangemeld, maar laatkomer niet. Daarnaast is er een wedstrijd met uitslag toegevoegd. Voor speler met bye zijn er 2 tegenstrijdige resultaten en voor laatkomer geen. U moet dan speler met bye en laatkomer uit afwezigheden verwijderen. Als deze fout optreedt kunt het bestand niet opslaan en ook geen website genereren.

- Bye optie wordt niet ondersteund
  Deze fout treedt vaak op als u van Zwitsers naar Keizer omschakelt en omgekeerd. Bij Keizer staat de bye optie op zwakste speler en bij Zwitsers wordt deze omgezet naar random, wat Zwitsers op rating niet ondersteunt. Onder Competitie > Paring > Opties kunt u de bye keuze terug zetten naar zwakste.

- Sevilla kan geen indeling maken (“hangt”, oftewel blijft rekenen)
  Dit gebeurt gelukkig zelden. Komt met name voor in kleinere competities (ca. 10 deelnemers). Wanneer aantal ronden en deelnemers ongeveer gelijk zijn wordt het moeilijk om aan alle indelings-criteria te voldoen (kleur, positie-verschil, etc.). Als remedie kunt u de strikte volgorde van paren uitzetten, de eerste partij handmatig invoeren (tegen wie moet koploper met welke kleur) of criteria wat afzwakken (bijv. positie verschil).

Praktische tips

Hier zijn tot slot nog een aantal praktische tips:

- Een toernooi heeft altijd een oneven aantal ronden. Meestal 7 of 9. Bij Zwitsers systeem altijd eerst een aantal ronden (iets minder dan helft) op rating indeling, en vervolgens op weerstandspunten. Hierdoor kan zogenaamd “Zwitsers gambiet” ontstaan: een speler verliest eerste ronde en kruipt naar top3 zonder top 3 spelers tegen te komen.
  In dit soort toernooien is het kopieren van afwezigheden uit de voorgaande ronden een “must” om snel een indeling te maken.

- Sla altijd uw Sevilla bestand apart op: dat wil zeggen elke ronde op onder een nieuwe naam en niet alleen op de desktop, maar ook op een mee te nemen USB stick. Het is ook raadzaam om de webpagina meteen te genereren (de clubleden zijn dit gewend en bekijken deze regelmatig), daarnaast is dit een extra opslagplaats voor het competitie-bestand. Als een partij uitloopt kunt u de uitslag inschatten en invullen en later (uitslag per e-mail bij spelers opvragen) eventueel corrigeren.

- Deel liever niet handmatig in. Het programma deelt volgens een vast principe in en afwijken is in feite competitie”vervalsing”. Het is soms lastig om laaggeklasseerde (vaak afwezige!) sterke spelers tegen een zwakkere schaker te laten spelen, maar zo werkt het Keizer systeem nu eenmaal. Het laatste pleit voor indeling op Percentage i.p.v Rangschikking. Bij Sevilla percentage wordt bij default remise de werkelijke score (X uit Y) opgeteld, hierdoor blijven nieuwkomers / afwezigen op 50% staan en zakken niet weg door afwezigheid.

Opdrachten

Bijgevoegd vindt u het competitie-bestand na ronde 4 van de interne competitie. Maak onderstaande opdrachten en stuur de resulterende Sevilla bestanden op naar Cees Jan :

- Opdracht 1) Op dia 18 vindt u de presentie-lijst en uitslagen van ronde 3.
  Sla bestand op onder nieuwe naam refererend naar ronde 2. Verwijder alle gegevens van de 3e en 4e ronde. Maak een nieuwe 3e ronde aan, vul aanwezigheden in, en maak een indeling. Controleer of deze overeenkomt met die van de dia. Vul vervolgens de uitslagen in en sla het geheel op in het bestand voor de 3e ronde.

- Opdracht 2) De 4e ronde valt samen met de 1e ronde van de SGS bekercompetitie. Een (fictief) BSG team bestaande uit (bord 1 t/m 4) Florian Wagener, Rob Tijssens, Eddy van der Velden en Melchior Brandenburg speelt thuis tegen het beker team van En Passant bestaande uit Gert Reichardt, Guido de Romph, Arie van Diermen en Fred Buitenhuis. Florian wint, Rob en Melchior verliezen en Eddy speelt remise. Maak externe tegenstanders aan, en voeg resultaten toe bij afwezigheden voor de 4e ronde. Sla het resultaat op in aan apart bestand.

- Opdracht 3) In ronde 5 zijn dezelfde spelers aanwezig als in ronde 3 m.u.v. Cees Jan den Haan (ziek). In plaats van Klaas Been heeft Peter Baas bardienst. Maak op basis van bovenstaande aanwezigheid een indeling voor de 5e ronde en sla dit in een apart bestand op.
  Probeer voor jezelf na te gaan waarom bepaalde spelers tegen elkaar worden ingedeeld.

- Opdracht 4) Bekijk resultaten van jezelf na 4 ronden (onder tab Historie) en probeer het aantal Keizer punten te verklaren.

Papierwerk

Per ronde is niet veel meer nodig dan een presentie-lijst en een lijst om uitslagen in te vullen:

aanmeldingsformulier | datum: **ronde:** **comp.: interne**

1	Bert	Arp	✗
2	Edwin	Baart	
3	Peter	Baas	✗
4	Bert	Balke	
5	Klaas	Been	BAR.
6	Cees	Beijen	✗
7	Tom	Berkelmans	
8	Louis van	Bever	✗
9	Melchior	Brandenburg	✗
10	Rein	Brouwer	✗
11	Timon	Brouwer	✗
12	Jan	Derksen	✗
13	Rob	Disselhoff	✗
14	Sjoerd	Drent	✗
15	Tom	Fikkert	✗
16	Frits van	Gelder	✗
17	Joep van	Gelderen	✗
18	Wal le	Grand	
19	Jesper de	Groote	
20			
21	F. Schrijvers		
22	K.J. van Dolder		
23			
24			
25			
26			
27	**A t/m G**		

28	Teun de	Haan	✓
29	Cees Jan den	Haan	✓
30	~~Bernd~~	~~Haberland~~	
31	~~Tom~~	~~Haenen~~	
32	Coen van der	Heijden	✓
33	Ruben	Hilhorst	✗
34	Bert	Kieboom	✓
35	Hans	Knop	
36	Rami	Koch	
37	~~Louis~~	~~Kok~~	
38	~~Chris~~	~~Kooijman~~	
39	Bas de	Kroes	✗
40	Leon de	Kroes	
41	Johan	Kroon	✗
42	Daniel	Kuijper	
43	Max	Kuperus	
44	Richard	Langbroek	✗
45	Richard	Lindemann	✓
46	Fred	Meijer	✓
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54	**H t/m O**		

55	Ruben	Piël	✓
56	Mark	Pieterse	✓
57	Henk van der	Poel	✓
58	Sicco	Reeskamp	✗
59	~~Wim~~	~~Roeten~~	✓
60	Tom de	Ruiter	✗
61	Otto	Selderbeek	✓
62	Klaas	Siewertsen	✓
63	Theo	Slisser	✓
64	Martin	Sprong	✓
65	André	Sueters	✓
66	Rob van	Swinderen	✗
67	Rob	Tijssens	✓
68	Eddy van de	Velden	✓
69	Kees	Verhaar	✓
70	Guido	Vijn	✓
71	Wim	Vijvers	✓
72	Florian	Wagener	
73	~~Rik~~	~~Weidema~~	
74	Inno	Wintgens	✓
75	Duncan van	Woerkom	
76			
77			
78			
79			
80			
81	**P t/m Z**		

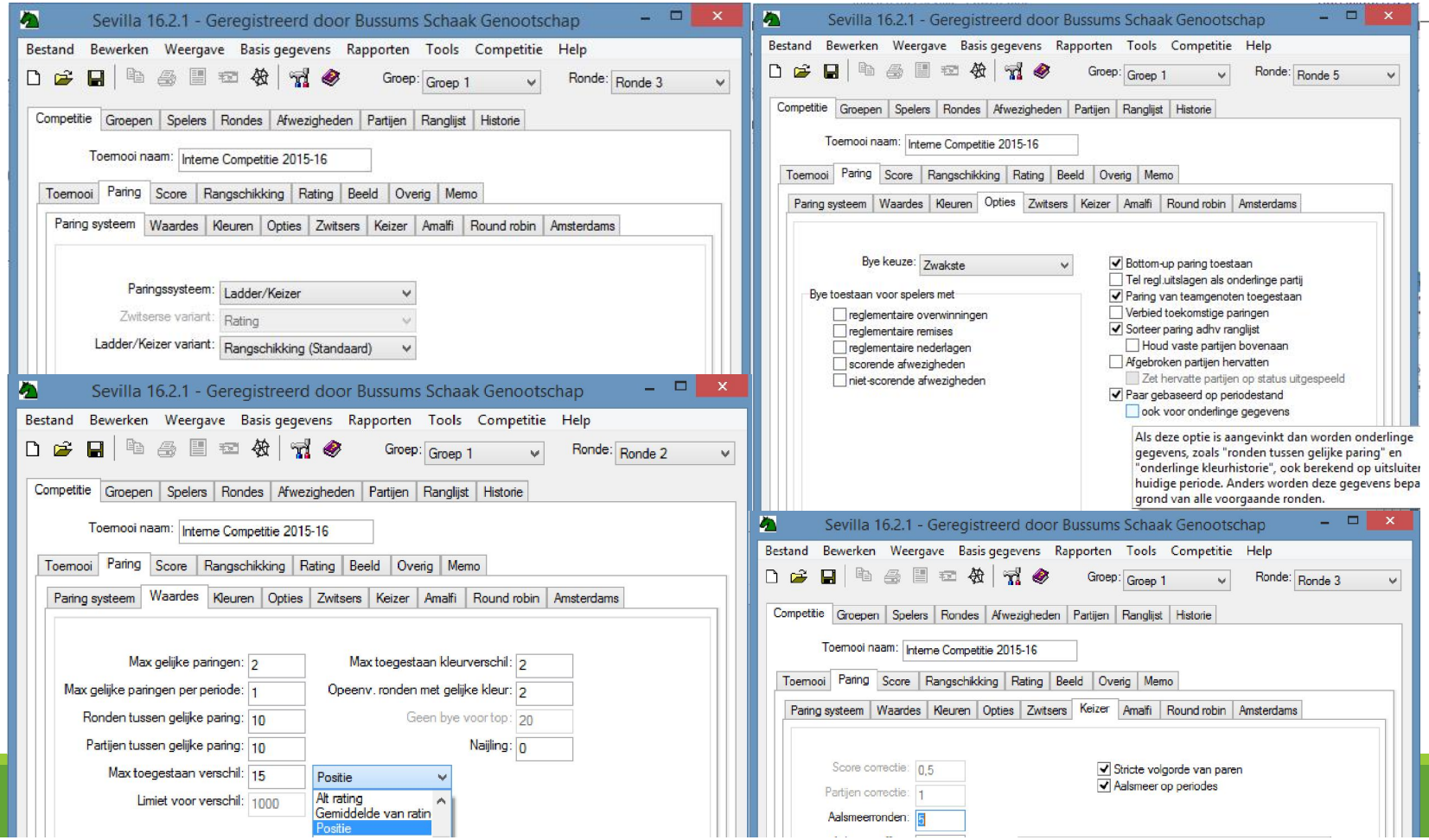
Interne Competitie 2015-16 - Denksportcentrum - Groep 1

Partijen in Ronde 3 - 28-9-2015.

1	Coen van der Heijden	-	Henk van der Poel	0 ... 1
2	Bert Kieboom	-	Rein Brouwer	½ ... ½
3	Theo Slisser	-	Tom de Ruiter	1 ... 0
4	Sjoerd Drent	-	Ruben Hilhorst	1 ... 0
5	Rob Disselhoff	-	Rob Tijssens	½ ... ½
6	Timon Brouwer	-	Ruben Piel	1 ... 0
7	Cees Jan den Haan	-	Wim Vijvers	0 ... 1
8	Melchior Brandenburg	-	Sicco Reeskamp	~~½ ... ½~~ 0 – 1
9	Eddy van de Velden	-	Richard Lindemann	½ ... ½
10	Rob van Swinderen	-	Teun de Haan	0 ... 1
11	Kees Beijen	-	Louis van Bever	½ ... ½
12	Mark Pieterse	-	Tom Fikkert	0 ... 1
13	Guido Vijn	-	Andre Sueters	½ ... ½
14	Klaas Siewertsen	-	Martin Sprong	0 – ... 1
15	Kees Verhaar	-	Peter Baas	1 ... 0
16	Frits van Gelder	-	Bas de Kroes	1 ... 0
17	Fred Meijer	-	Johan Kroon	0 ... 1
18	Richard Langbroek	-	Jan Derksen	½ ... ½
19	Bert Arp	-	Otto Selderbeek	1 ... 0
20	Joep van Gelderen	-	Inno Wintgens	0 ... 1

Overige opties

Parameters van het Keizer systeem vindt u onder 4 verschillende tabs:



Nog vragen ?

Neem contact op met de auteur van de PowerPoint, Cees Jan den Haan: cjhaan@gmail.com.

Ook de programmeur van Sevilla J.P. Hendriks is altijd bereid om constructieve vragen te beantwoorden. Gebruik hiervoor het contact formulier op de Sevilla website.