

Begrippenlijst (28 augustus 2017)

Begrippen uit de wedstrijdreglementen van BSG worden hieronder uitgelegd.

Afwezigheid

Per periode krijgt een speler bij afwezigheid (maximaal 2 keer) 2 matchpunten. In geval van een bardienst of een bye krijgt de speler 3 matchpunten.

Bye

Als er een ronde een oneven aantal spelers is, krijgt de speler die niet ingedeeld kan worden een bye. Een bye wordt in sommige toernooien (bijvoorbeeld Zomerschaak) ook gebruikt om 'afwezigheid zonder bericht' aan te geven.

ELO-rating

Dit is een getal om de sterkte van een schaakspeler aan te geven. Het ratingverschil geeft de kans aan die de spelers – op papier - hebben om een partij te winnen en is vernoemd naar de Amerikaanse natuurkundige en schaker Arpad Elo.

Bij een verschil van bijvoorbeeld 200 punten heeft de sterkere speler 76% kans om te winnen, bij 400 punten verschil 92%. ELO-winst wordt berekend via de formule $(W - We) \times K$, waarin W het werkelijke resultaat en We het verwachte resultaat is. De K -factor is een vermenigvuldigingsfactor die tussen de 5 (sterke spelers) en 30 (minder sterke spelers). Bij BSG is de K -factor 20.

Stel dat een speler met een ELO-rating van 2000 een toernooi speelt over 9 ronden. De gemiddelde rating van zijn tegenstanders is 1800. Het te verwachten resultaat is 76% van 9 = 6.84 punten. Hij wint het toernooi echter met 8½ uit 9. Zijn ELO-winst is dan $8.50 - 6.84 = 1,66 \times 20 = 33.2$ punten. Zijn nieuwe ELO-rating is dus 2033 punten.

TPR

Toernooi Prestatie Rating geeft een indicatie hoe goed een speler in een competitie of toernooi gepresteerd heeft. De TPR wordt berekend uit de score en de ratings van de tegenstanders. In het bovenstaande geval had de speler 1,66 punt beter gescoord dan verwacht. Die 1,66 moet je voor de TPR delen door het aantal partijen en daarna vermenigvuldigen met 800. Dat resultaat wordt dan opgeteld of afgetrokken van de rating van de speler. In dit geval dus: $1,66 : 9 = 0.184444 \times 800 = 147,55$. De TPR in dit voorbeeld is dan $2000 + 147,55 = 2147,55$.

BELO

BELO staat voor BSG ELO. Deze is in eerste instantie gelijk aan de ELO-rating aan het einde van het vorige seizoen en ontwikkelt zich verder op basis van de uitslagen van de wedstrijden in de interne competitie. De BELO wordt gecorrigeerd voor externe wedstrijden (SGS en KNSB), zodat de BELO en de KNSB-ELO van een speler gelijke tred houden.

Kleursaldo

Het verschil tussen het aantal partijen dat een speler met wit en met zwart heeft gespeeld. Indelingsprogramma's zullen er altijd naar streven om het saldo naar 0 terug te brengen. Als het kleursaldo positief is (vaker met wit dan met zwart gespeeld) is de kans groot dat de speler de volgende partij met zwart speelt.

Snelschaken

BSG organiseert gedurende het seizoen een snelschaakkampioenschappen met 5 minuten en met 10 minuten bedenktijd per persoon per partij. Er wordt gespeeld volgens de FIDE regels van het Schaakspel (KNSB, versie juli 2017). Voor snelschaak gelden de regels in aanhangsel B, waarbij artikel B4 van toepassing is.

Rapidschaak

Het rapidschaaktoernooi is met 20 minuten bedenktijd per persoon per partij. Er wordt gespeeld volgens de FIDE regels van het Schaakspel (KNSB, versie juli 2017). Voor rapidschaak gelden de regels in aanhangsel A, waarbij artikel A4 van toepassing is.

SNELO

SNELO staat voor Snelschaak-ELO. Hierin worden alle partijen uit de snelschaak- en rapidkampioenschappen van BSG verwerkt.

Increment

Je kan digitale klokken instellen om er per gespeelde zet tijd bij te geven. Bijvoorbeeld 3 minuten plus 5 seconden betekent: dat de spelers beginnen met 3 minuten voor de hele partij, maar er per elke gespeelde zet 5 seconden bij krijgen. De daadwerkelijke tijd voor de partij is dus afhankelijk van het aantal gespeelde zetten.

Sudden-death

Beslissingspartij in schaaktoernooien waarbij de witspeler meer tijd heeft dan de zwartspeler, maar de zwartspeler is winnaar bij remise. Er volgt dus altijd een beslissing. Aan het begin van de partij wordt er geloot. De winnaar van de loting bepaalt of hij met wit, dan wel met zwart speelt.

Meerkamp

Groep van X spelers, die elk één keer (enkelrondig-) of twee keer (dubbelrondig) tegen elkaar spelen volgens een kruistabel, ook wel bekend als Berger-tabel. Indien X een oneven getal is dan wordt de eerstvolgende kruistabel gekozen en heeft er elke ronde een speler "vrij". (Bijvoorbeeld 9 spelers, kruistabel voor 10 spelers). Indeling bij een meerkamp gebeurt via loting. Het aantal spelers in een meerkamp wordt door de wedstrijdleader bepaald op basis van het aantal deelnemers, de beschikbare tijd en het speeltempo.

Periode

Een periode beslaat 10 rondes of speelavonden. Aan het begin van een periode worden de scores van de spelers 'gereset', waarbij de rangschikking gelijk blijft aan de eindstand van de voorgaande periode. Aan het einde van het seizoen wordt een totaalranglijst over drie periodes (30 rondes) opgemaakt.

Ratingklasse

Opsplitsing van spelers in klassen van ongeveer gelijke sterkte. Afhankelijk van de BELO-rating aan het begin van het seizoen wordt een speler in ratingklasse tot 1600 ELO punten, de klasse van 1600 tot en met 1800 ELO punten of de klasse boven de 1800 ELO punten ingedeeld. De seizoenwinnaar in een ratingklasse is de speler met de hoogste rangschikking over de drie periodes gemeten van de interne competitie.

Zwitsers systeem

Een competitie of toernooi waarbij spelers op basis van het behaalde aantal punten tegen elkaar ingedeeld worden (ongeacht het aantal partijen waarin deze zijn behaald). Bij Zwitsers kan er ingedeeld worden op rating en/of weerstandspunten.

Indeling op rating

Een spelersgroep met een gelijk aantal wedstrijdpunten wordt op rating gesorteerd en in twee even grote subgroepen verdeeld: de zogenaamde kop- (hoogste) en staartgroep (laagste ratings). Vervolgens worden de spelers op dezelfde posities in beide groepen tegen elkaar ingedeeld, waarbij de kleuren alterneren. Bijvoorbeeld bij een groep van 10 spelers wordt de indeling als volgt: 1-6, 7-2, 3-8, 9-4 en 5-10. Deze vorm van indelen wordt veel gehanteerd bij de eerste rondes van een toernooi volgens Zwitsers systeem.

Weerstandspunten

Weerstandspunten (WP) geven een indicatie van de zwaarte van de tegenstand tijdens een Zwitsers toernooi. Ze worden bepaald door de som van de punten van tegenstanders. Als jouw tegenstanders bijvoorbeeld een score hebben van 5, 4, 3, 2½ en 3 punten, dan heb je 17½ weerstandspunten. Het onderling resultaat doet er voor WP niet toe.

Indeling op weerstandspunten

Bij een indeling op weerstandspunten worden spelers met een gelijk aantal punten gesorteerd op weerstandspunten. Vervolgens worden de spelers ingedeeld op basis van kleursaldo, waarbij telkens de sterkste tegen de zwakste van de groep wordt ingedeeld. Deze vorm van indelen wordt veel gehanteerd bij de laatste rondes van een Zwitsers toernooi.

Sonneborn-Bergerpunten

Sonneborn-Bergerpunten (SB) geven – bij gelijk eindigen - aan tegen wie je goed hebt gespeeld. Van de spelers waar je van gewonnen hebt krijg je al hun punten, van de spelers waar je remise tegen hebt gespeeld krijg je de helft van hun punten, van de spelers waar je van verloren hebt krijg je geen SB-punten. Heb je goed gespeeld tegen spelers die hoog eindigen, dan zal je meer SB-punten hebben dan dat je voornamelijk punten heb gescoord tegen spelers die laag zijn geëindigd.

Sevilla

'Sevilla' is het softwareprogramma dat wordt gebruikt voor de indeling van de interne competitie en toernooien (te downloaden via <http://www.jbfsoftware.com>). Het is geschikt voor zowel Keizer als Zwitsers systemen. De parameters en instellingen van dit programma worden gebruikt om tot een zo goed mogelijk competitieverloop te komen. Verder wordt het programma gebruikt om de ranglijsten op de BSG-website te publiceren.

Voor de interne competitie zijn volgende indelingsprincipes vastgelegd:

- Er wordt ingedeeld volgens het Zwitserse systeem. De eerste drie rondes van een periode wordt ingedeeld op basis van BELO-rating, daarna op basis van weerstandpunten.
- Er wordt niet handmatig ingegrepen in de indeling. Uitzondering hierop vormen de partijen voor de externe (SGS-competitie); die vastgesteld (fixed) zijn.
- Een speler kan nooit vaker dan één keer per periode tegen dezelfde tegenstander uitkomen.
- Uitkomen tegen dezelfde tegenstander kan alleen als er minimaal 6 partijen/rondes tussen zitten. Er wordt dan met verwisselde kleuren gespeeld.
- Een speler kan niet ingedeeld worden tegen iemand die meer dan 20 posities hoger of lager in de rangschikking staat.
- Bij de indeling prevaleert het kleursaldo, gevolgd door de rangschikking. Het streven is om elke speler net zo vaak met de wit als met zwart te laten spelen. Om flexibel te kunnen delen wordt (tijdelijk) een kleursaldo van 2 toegestaan.
- Bij een oneven aantal deelnemers krijgt de laagst geklasseerde deelnemer een bye. Men kan slecht één keer per seizoen een bye krijgen.