

Begrippenlijst

Begrippen uit de wedstrijdreglementen van BSG worden hieronder uitgelegd.

Afwezigheid

Bij de interne competitie krijgt een speler bij afwezigheid (maximaal 6 keer per seizoen) 2 matchpunten per speelronde die men afwezig is. Na meer dan 6 keer afwezigheid, krijgt men geen matchpunten meer. 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 $8\frac{1}{2}$ 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 $2000 + 2147,55 = 2148$.

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 januari 2018). 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 januari 2018). 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 wedstrijdleider bepaald op basis van het aantal deelnemers, de beschikbare tijd en het speeltempo.

Speler categorie

Opsplitsing van spelers in categorieën voorkomt dat de sterkste spelers niet tegen de zwakste spelers ingedeeld kunnen worden.

Er zijn een 5-tal categorieën gemaakt:

Categorie 1 boven 1850 Belo, een categorie 2 met een Belo tussen de 1850 en 1700, een categorie 3 tussen de 1700 en 1600 Belo, een categorie 4 tussen de 1600 en 1500 Belo en een categorie 5 lager dan 1500 Belo.

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.

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.

Sonneborn-Bergerpunten

Sonneborn-Bergerpunten (SB) geven 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.
- Er wordt niet handmatig ingegrepen in de indeling. Uitzondering hierop vormen de partijen voor de externe (SOS-competitie), die 'fixed' zijn.
- Een speler kan maximaal 4 keer per seizoen tegen dezelfde tegenstander uitkomen.
- Uitkomen tegen dezelfde tegenstander kan alleen als er minimaal 8 partijen/rondes tussen zitten. Er wordt dan met verwisselde kleuren gespeeld.
- 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.