

Reglement Zwitsers op rating

A. Inleidende opmerkingen en definities

- A1 Rating
Het verdient aanbeveling opgegeven ratings te controleren. Als van iemand geen betrouwbare rating bekend is, dient de wedstrijdleader deze voor het begin zo nauwkeurig mogelijk te schatten.
- A2 Rangorde
Voor de indeling worden de spelers geordend achtereenvolgens op:
A score
B rating
C FIDE-titel (GM-WGM-IM-WIM-FM-WFM-titelloos)
D alfabetisch (tenzij tevoren is meegedeeld dat een ander criterium hiervoor in de plaats komt).
De rangorde die voor de eerste ronde wordt gemaakt (waarbij ieders score uiteraard 0 is), is de basis voor de toekenning van de indelingsnummers; de hoogste wordt nummer 1 en zo verder.
- A3 Puntengroep
Spelers met evenveel punten vormen een *homogene* puntengroep. Spelers die na het indelen van een puntengroep overblijven, schuiven door naar de volgende groep, die daardoor *heterogeen* wordt. Bij het indelen van een heterogene groep worden eerst zoveel mogelijk doorgeschoven spelers ingedeeld, waarna een *restgroep* overblijft die altijd als homogeen wordt behandeld.

N.B. Ook een heterogene groep, die voor de helft of meer uit doorgeschoven spelers bestaat, wordt als homogeen behandeld.
- A4 Floats
Door het indelen van een heterogene puntengroep komen er spelers tegen elkaar met verschillende scores. Om ervoor te zorgen dat dit dezelfde speler in de eerstvolgende ronden niet weer gebeurt, wordt dit op de indelingskaart vastgelegd: de hoogste in score krijgt een downfloat (↓), de lagere een upfloat (↑).
- A5 Bye
Indien het totaal aantal spelers oneven is (geworden), eindigt na het doorlopen van de indelingsprocedure iemand zonder tegenstander. Deze krijgt een bye: geen tegenstander, geen kleur maar wel 1 punt. De bye wordt als downfloat beschouwd
- A6 Subgroepen
Bij het indelen wordt elke puntengroep verdeeld in twee subgroepen, te noemen S1 en S2. S1 bestaat uit
bij een heterogene puntengroep: alle doorgeschoven spelers;
bij een homogene (rest)groep: de hoogstgeklasseerde helft van de spelers (naar beneden afronden!).
Het aantal spelers in S1 wordt verder aangeduid met de letter p; deze letter staat -mede- voor het aantal te realiseren paringen. In S2 zitten alle overige spelers uit deze puntengroep. Zowel in S1 als in S2 staan de spelers geordend conform A2.
- A7 Kleursaldo en kleurvoorkeur
Het kleursaldo van een speler is het aantal malen dat hij met wit speelde, verminderd met het aantal keren dat hij zwart had.
Na een ronde kan ieders kleurvoorkeur worden vastgesteld:
van een *absolute* kleurvoorkeur is sprake als het kleursaldo groter is dan +1 of kleiner dan -1, of als iemand de laatste twee partijen dezelfde kleur had. Noteer in zo'n geval op de indelingskaart reeds de -verplichte- kleur bij de volgende ronde. (Dit geldt niet voor de laatste ronde bij spelers met een score van meer dan 50%);
van een *sterke* kleurvoorkeur is sprake als het kleursaldo ongelijk aan 0 is; is iemands kleursaldo 0, dan is er een *lichte* voorkeur voor alterneren ten opzichte

van de vorige partij. Noteer dan op de indelingskaart als kleursaldo +0 of -0, afhankelijk van de kleur van de laatste partij (resp. wit en zwart). Het kan nodig zijn een lichte kleurvoordeel te negeren.

Voor de 1e ronde geldt dat de oneven geklasseerde spelers uit S1 een identieke kleurvoorkeur krijgen, bepaald door het lot. (de even geklasseerden uit S1 krijgen de tegengestelde voorkeur).

A8 Definitie van x

x staat voor het aantal paringen in een puntengroep (zowel homogeen als heterogeen), waarbij niet aan ieders kleurvoorkeur kan worden voldaan. x kan als volgt berekend worden:

w = aantal spelers in die puntengroep met kleurvoorkeur wit;

z = aantal spelers in die puntengroep met kleurvoorkeur zwart;

q = aantal spelers in die puntengroep : 2 (naar boven afgerond).

Als $z > w$ dan geldt: $x = z - q$, anders geldt: $x = w - q$.

Als x ongelijk aan 0 is bekijk dan of u x kleiner kunt maken door spelers die een lichte voorkeur te hebben, de tegengestelde kleur te geven.

A9 Verschuiving en verwisseling

Om een goede indeling tot stand te brengen is het veelal nodig in subgroep S2 de volgorde te veranderen. De regels voor dergelijke VERSCHUIVINGEN staan in D1.

Bij een homogene (rest)groep is het soms nodig spelers van S1 te VERWISSELEN met spelers van S2. Deze regels staan in D2.

Na elke verwisseling moeten zowel S1 als S2 weer conform A2 geordend worden.

B. Indelingsnormen

Absolute normen (hieraan moet voldaan worden; zonodig schuiven hiertoe spelers door naar een volgende puntengroep):

B1 Twee spelers mogen hoogstens eenmaal tegen elkaar spelen.

Een speler die zonder te spelen reeds 1 punt heeft gekregen (hetzij door niet-opkomen hetzij door een bye), mag de bye niet meer krijgen.

B2 Niemands kleursaldo wordt $> +2$ of < -2 .

Niemand krijgt driemaal achtereenvolgende dezelfde kleur.

Relatieve normen met afnemende prioriteit (hieraan moet zoveel mogelijk voldaan worden; hiertoe wordt zonodig verschoven en zelfs verwisseld, maar geen spelers extra doorgeschoven naar een volgende puntengroep):

B3 Het scoreverschil tussen twee tegen elkaar ingedeelde spelers dient zo klein mogelijk te zijn (ideaal: 0).

B4 Zoveel mogelijk spelers van een puntengroep krijgen de kleur van hun voorkeur. (Met voorrang voor een sterkere voorkeur). (Zolang binnen een puntengroep x geen 0 is, zal deze regel genegeerd moeten worden; x wordt telkens als u niet aan beider kleurvoorkeur kunt voldoen, met 1 verlaagd.)

B5 Zo weinig mogelijk spelers krijgen eenzelfde float als in de vorige ronde.

B6 Zo weinig mogelijk spelers krijgen eenzelfde float als in de voor-vorige ronde.

Maar: B2, B5 en B6 gelden niet bij het indelen van de laatste ronde bij spelers met een score van meer dan 50%.

C. Indelingsprocedures

Werk voor iedere puntengroep, beginnend met de hoogste, onderstaande procedure door, tot u een aanvaardbare indeling hebt. Daarna bepalen de kleurregels (E), wie welke kleur krijgt.

- C1 Zijn er spelers in deze puntengroep, waarvoor geen enkele tegenstander te vinden is die aan B1 en B2 voldoet:
betreft dit een doorgeschoven speler, handel dan eerst volgens C13;
betreft het de laatste puntengroep, ga dan naar C14;
in andere gevallen: verwijder die speler uit deze groep en voeg hem toe aan de volgende puntengroep.
- C2 Stel x vast (zie A8).
- C3 Stel p vast (zie A6).
- C4 Plaats de hoogste p spelers in S1, de overige in S2.
- C5 Orden de spelers in S1 en S2 volgens klassering (zie A2).
- C6 Deel de eerste van S1 in tegen de eerste van S2, de tweede van S1 tegen de tweede van S2, de derde van S1 tegen de derde van S2, etc. Indien u p paringen hebt die voldoen aan alle in B vermelde criteria, dan is deze puntengroep af.
Homogene groep: eventueel nog niet ingedeelden schuiven door naar de volgende groep. Begin daarmee weer bij C1.
Heterogene groep: u heeft slechts doorgeschoven spelers ingedeeld. Er is een homogene restgroep over. Start daarmee weer bij C2.
- C7 Zolang u nog binnen S2 kunt verschuiven (conform D1), doe dat dan. Herhaal telkens C6.
- C8 Homogene (rest)groep: zolang u nog kunt verwisselen tussen S1 en S2 volgens D2, doe dat dan. Start telkens weer bij C5.
- C9 Laat regel B6 vervallen voor wat betreft de downfloats en begin opnieuw met C4.
- C10 Laat regel B5 vervallen voor wat betreft de downfloats en begin opnieuw met C4.
- C11 Homogene restgroep: neem de indeling van de laatste doorgeschoven speler terug en tracht voor deze een andere tegenstander te vinden door met hem bij C7 verder te gaan. Is er geen tegenstander meer voor een doorgeschoven speler, laat dan regel B6, en indien nodig ook B5, voor wat betreft upfloats vervallen en begin weer bij C2.
- C12 Zolang x kleiner dan p is, verhoog x met 1 (bent u met een restgroep bezig maak dan ook de paringen van doorgeschoven spelers ongedaan) en begin telkens weer bij C3.
- C13 Is het een heterogene puntengroep die niet indeelbaar is: maak de indeling van de vorige puntengroep voorlopig ongedaan. Is daar een indeling mogelijk waarbij iemand anders doorschuift waardoor in de daaropvolgende groep wel p paringen te realiseren zijn, dan wordt die vastgesteld.
- C14 Is het de laatste puntengroep die niet indeelbaar is: de indeling van de voorlaatste groep blijkt dus onjuist; neem die terug en ga met de voorlaatste groep verder met het indelingsproces waar u toen gebleven was. Bereikt u in deze voorlaatste puntengroep het moment dat $p = 0$ (d.w.z. geen indeling mogelijk waarbij ook de laatste groep indeelbaar is), dan vormen laatste en voorlaatste groep tezamen een nieuwe laatste puntengroep. Omdat er dan ook weer sprake is van een andere voorlaatste groep kunt u C14 herhalen, totdat iedereen is ingedeeld.
- C15 Voor andere groepen, die niet indeelbaar zijn geldt: Verlaag p met 1 (en als de oorspronkelijke x groter is dan 0, verlaag deze dan ook met 1). Start -zolang p geen 0 is- weer bij C4. (Bij $p=0$ schuift de gehele groep door naar de volgende, waarmee u weer bij C1 kunt beginnen.)

D. Procedures van verschuiving en verwisseling

Voorbeeld:

S1 bevat de spelers 1,2,3 en 4 (in deze volgorde);

S2 bevat de spelers 5,6,7 en 8 (in deze volgorde).

- D1 Begin verschuivingen binnen S2 met de laagstgeklasseerde en wel als volgt met afnemende prioriteit:
a) 5,6,8,7; b) 5,7,6,8; c) 5,7,8,6; d) 5,8,6,7; e) 5,8,7,6; f) 6,5,7,8; g) 6,5,8,7; etc.
Truc: plaats alle getallen die u met de cijfers 5,6,7 en 8 kunt maken in opklimmendevolgorde: 5678-5687-5768-5786 etc.
- D2 Bij verwisseling tussen S1 en S2 dient het verschil in rangnummers zo klein mogelijk te zijn. Neem bij gelijk verschil de laagstgeklasseerde van S1.

Één speler verwisselen				twee spelers verwisselen				
S2/S1	4	3	2		3 + 4	2 + 4	2 + 3	
5	a	c	f		5 + 6	j	l	o
6	b	e	h		5 + 7	k	n	q
7	d	g	i		6 + 7	m	p	r

In bovenstaande matrices geven de letters a t/m r de volgorde aan waarin verwisseld moet worden:

één speler verwisselen: a) 4 met 5; b) 4 met 6; c) 3 met 5; etc. t/m i) 2 met 7

twee spelers verwisselen: j) 3+4 met 5+6; k) 3+4 met 5+7; l) 2+4 met 5+6; etcetera.

Na elke verwisseling dient u zowel S1 als S2 weer conform A2 te ordenen.

Opmerking: bij een oneven aantal spelers bevat S1 er een minder dan S2. Dus bij 7 spelers bestaat S1 uit 1,2 en 3 en S2 uit 4,5,6 en 7. De dan te hanteren verwisselingen zijn te vinden door in bovenstaande matrices alle rangnummers, zowel bij S1 als bij S2, met 1 te verlagen. (De dan ontstane kolom 1+2 in de tweede matrix kan vervallen.)

E. Kleurregels

Voor elke paring geldt (met afnemende prioriteit):

- E1 Honoreer beider kleurvoorkeur.
E2 Honoreer de sterkste kleurvoorkeur.
E3 Alterneer ten opzichte van die ronde, waarin beiden het laatst met verschillende kleuren speelden.
E4 Honoreer de kleurvoorkeur van de hoger geklasseerde speler.
In de eerste ronde krijgen de even geklasseerde spelers van S1 een kleur tegengesteld aan die van de oneven geklasseerden.

F. Slotopmerkingen

- F1 Sorteert de paringen na het maken van een indeling alsvorens deze te publiceren. Bepalend hiervoor is (met afnemende prioriteit):
de score van de hoogste in elke paring betrokken speler;
de som der scores in elke paring;
de rangorde (zie A2) van de hoogste in elke paring betrokken speler.
- F2 Reglementair besliste partijen (wegens niet of te laat verschijnen bij de aanvang van de partij), tellen niet mee voor wat betreft kleur, net zo min als de bye. Ook mogen beide betrokkenen opnieuw tegen elkaar worden ingedeeld.
- F3 Een speler die na vijf rondes een kleurhistorie heeft van: ZWW-Z (m.a.w. in de 4e ronde een reglementaire score of een bye), wordt voor de toepassing van E3 behandeld als: -ZWWZ.
Zo ook geldt WZ-WZ als -WZWZ en ZWW-Z-W als --ZWWZW.
- F4 Omdat bij de indeling van de eerste ronde alle spelers behoren tot dezelfde homogene puntengroep en gerangschikt zijn volgens A2, speelt de hoogste van S1 tegen de hoogste van S2 en krijgt -bij een oneven aantal spelers- de laagstgeklasseerde een bye.
- F5 Spelers die zich tijdens het toernooi terugtrekken, worden niet meer ingedeeld. Spelers waarvan bij de wedstrijdleider bekend is dat zij een bepaalde ronde verhinderd zijn, worden die ronde niet ingedeeld en krijgen een reglementaire 0.
- F6 Een gepubliceerde indeling wordt niet meer gewijzigd, tenzij deze niet voldoet aan de absolute indelingsnormen (B1 en B2).
- F7 Indien
een uitslag verkeerd is verwerkt, of
een partij met verwisselde kleur is gespeeld, of
iemand's rating gecorrigeerd moet worden,
heeft dit slechts invloed op nog te maken indelingen.
Of hierom een reeds gepubliceerde indeling van een nog niet begonnen ronde gewijzigd wordt, is ter beoordeling aan de wedstrijdleider.

Tenzij het toernooireglement anders bepaalt, geldt ook:

- F8 Spelers die zonder de wedstrijdleider te informeren een ronde afwezig zijn, worden geacht zich teruggetrokken te hebben.
- F9 Zolang afgebroken partijen niet zijn beëindigd, worden deze voor de indeling als remise behandeld.
- F10 Voor de eindklassering geldt achtereenvolgens:
het aantal behaalde punten. Is dit voor meerdere spelers gelijk, dan worden eventuele geldprijzen gedeeld.
als het om de eerste plaats gaat: het onderling resultaat;
de gemiddelde rating van de tegenstanders;
loting.

Vastgesteld door de Scheidsrechterscommissie op 28 oktober 1996