

Reglement Zwitsers op weerstandspunten

A. Inleidende opmerkingen en definities

- A1 a Weerstandspunten
De weerstandspunten (WP), ook wel Buchholtz of Solkoffscore genoemd, van een speler is de som van de gescoorde punten, die zijn tegenstanders in de tot op dat moment gespeelde ronden hebben behaald.
- b Sonneborn Berger punten
De Sonneborn-Berger-score (SB), ook wel Buchholtz II genoemd, van een speler is de som van de gescoorde punten van de tegenstanders van wie betrokkene heeft gewonnen, vermeerderd met de halve som van de gescoorde punten van die tegenstanders, waarmee hij remise heeft gespeeld.
- c Voorbeeld van de berekening van WP en SB
Van speler 57 zijn in regel 1 de nummers der tegenstanders vermeld, regel 2 geeft de score aan die nr.57 tegen betrokkene heeft behaald, regel 3 vermeldt de totaalscore van elk der tegenstanders.

nr.tegenstander	1	5	8	14	21	28	39
resultaat nr. 57	0	½	1	1	½	½	0
score tegenstander	3½	4½	2	5	4	6	5½

WP van nr: 57 = $3\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2} + 2 + 5 + 4 + 6 + 5\frac{1}{2} = 30\frac{1}{2}$

SB van nr: 57 = $0 + 2\frac{1}{4} + 2 + 5 + 2 + 3 + 0 = 14\frac{1}{4}$

- d Berekening van WP en SB bij reglementaire scores.
Reglementaire uitslagen (wegens niet of te laat opkomen of door een vrije ronde) noodzakelijk tot een speciale afhandeling. Daarom dienen deze op de indelingskaarten apart te worden vermeld: bij de "winnaar" wordt 1R vermeld, bij de "verliezer" 0R. Ook dient het nummer van de tegenstander waar niet werkelijk tegen is gespeeld doorgehaald te worden, evenals een reeds ingevulde kleur. Zowel 1R als 0R worden voor de berekening van WP en SB als remise tegen zichzelf behandeld.

Voorbeeld: weer uitgaande van speler 57 uit voorbeeld A1 c
Veronderstel dat in de vorige ronden reeds twee reglementaire uitslagen waren, nl.
5-16 1-0R en 8-57: 0-1R.

tegenstander	1	5	(8)	14	21	28	39
resultaat nr. 57	0	½	1R	1	½	½	0
score tegenstander	3½	4½	2	5	4	6	5½
score voor WP & SB	3½	4!	3!	5	4	6	5½

(de score voor WP/SB zullen we in het vervolg aangeven met WS).

WP van nr.57: $3\frac{1}{2} + 4 + 3 + 5 + 4 + 6 + 5\frac{1}{2} = 31$

SB van nr.57: $0 + 2 + 1\frac{1}{2} + 5 + 2 + 3 + 0 = 13\frac{1}{2}$

toelichting:

- speler 57 heeft 3½ punt, waaronder een reglementaire winst. Zijn WS is dus lager, nl 3 punten. Die score wordt gebruikt voor zijn "partij" tegen nr.8.
 - speler 5 won reglementair van 16 waardoor zijn WS lager en die van 16 hoger wordt dan hun normale scores.
- A2 Puntengroep
Na elke ronde worden de spelers geordend op afdalende score. Spelers met evenveel punten vormen een puntengroep.
- A3 Wachtkamer
Bestaat een punten-groep uit een oneven aantal spelers, dan zal minimaal 1 speler ingedeeld moeten worden tegen iemand met een lagere score. Ook in een punten-groep met een even aantal spelers kan het voorkomen dat spelers binnen hun eigen puntengroep niet indeelbaar zijn. Alle spelers waarvoor dit geldt komen via de wachtkamer in de eerstvolgende puntengroep.
- A4 Klassering
Ten behoeve van de indeling worden de spelers in een puntengroep geordend op (van hoog naar laag):
a) gescoorde punten
b) weerstandspunten
c) Sonneborn Berger-score
d) lotingsnummer (waarbij 5 hoger is dan 8)
- A5 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:
a. van een absolute kleur-voorkeur 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%);
b. van een sterke kleurvoor-keur is sprake als het kleursaldo ongelijk aan 0 is;
c. 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).

B. Indelingsnormen

Absolute normen (hieraan moet voldaan worden; zonodig wordt hiervoor de wachtkamer vergroot):

- B1 a. Twee spelers mogen hoogstens eenmaal tegen elkaar spelen.
b. Een speler die zonder te spelen reeds 1 punt heeft gekregen mag de bye niet meer krijgen.
- B2 a. Niemands kleursaldo wordt > +2 of < -2.
b. Niemand krijgt driemaal achtereen dezelfde kleur.
Dit geldt echter niet bij het indelen van de laatste ronde bij spelers met een score van meer dan 50%.

Relatieve normen met afnemende prioriteit (hieraan moet zoveel mogelijk voldaan worden; hiertoe wordt zonodig wel de wachtkamer veranderd, doch niet vergroot):

- B3 Het scoreverschil tussen twee tegen elkaar ingedeelde spelers dient zo klein mogelijk te zijn (ideaal: 0).
- B4 Zoveel mogelijk spelers binnen een puntengroep krijgen de kleur van hun voorkeur. (Met voorrang voor een sterkere kleurvoorkeur.)

C. Indelingsprocedures

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

- C1 Spelers die resteren van (een) hogere punten-groep(en), worden uit de wachtkamer gehaald en toegevoegd aan de te behandelen puntengroep.
- C2 Zijn er spelers in deze puntengroep, waarvoor geen enkele tegenstander te vinden is die aan B1 en B2 voldoet:
 - is dit iemand uit de wachtkamer, bekijk dan eerst of de vorige puntengroep niet anders kan worden ingedeeld;
 - betreft het de laatste punten-groep, ga dan naar C9;
 - in andere gevallen: plaats deze speler in de wachtkamer.
- C3 Bepaal de grootte van de nieuwe wachtkamer. Deze is in eerste instantie 0 voor een puntengroep met een even aantal spelers en 1 voor een puntengroep met een oneven aantal. Zal het niet mogelijk blijken te zijn voor de overgeblevenen een opgaande indeling te vinden i.v.m. B, dan wordt het aantal wachtkamerkandidaten vermeerderd met 2 en wordt er opnieuw geprobeerd om een indeling voor de overgebleven spelers samen te stellen, enz.
- C4 Bepaal wie er in de wachtkamer komen, aan de hand van de volgende regels (met afnemende prioriteit):
 1. Kies de spelers(s) met het geringste aantal punten;
 2. zo weinig mogelijk spelers naar de wachtkamer sturen die daarna opnieuw naar de wachtkamer zullen moeten gaan;
 3. Formeer de wachtkamer zo, dat er in de volgende puntengroep een zo klein mogelijke wachtkamer ontstaat;
 4. Formeer de wachtkamer zo, dat er zo veel mogelijk spelers van de in behandeling zijnde puntengroep de kleur van hun voorkeur krijgen;
 5. kies de qua klassering (WP resp. SB. resp. lotingsnummer zie A4) hogere speler.
- C5 Bij het indelen van een puntengroep worden de spelers van hoog naar laag afgewerkt. Rekening houdend met B wordt telkens een zo laag mogelijk geklasseerde (zie A4) tegenstander gezocht.
- C6 Is er voor de laatste spelers van een puntengroep geen paring mogelijk, dan wordt telkens de laatstgeformeerde paring opengeknipt; voor de hoogste van de 2 dan vrijkomend spelers wordt een volgende tegenstander, overeenkomstig C5, geprobeerd.
- C7 Is er binnen een puntengroep geen volledige indeling mogelijk, dan moet er een ander in de wachtkamer (C4). Is dat niet (meer) mogelijk, dan moet de wachtkamer 2 groter worden (C3).
- C8 Als een puntengroep afgewerkt is, wordt de wachtkamer (die in het meest extreme geval uit de gehele puntengroep bestaat) toegevoegd aan de volgende puntengroep (zie C1), enz.
- C9 Indien de laatste puntengroep niet volledig indeelbaar is, wordt de voorlaatste puntengroep opnieuw ingedeeld met een volgende wachtkamerkandidaat (zie C4), of, indien dat niet (meer) mogelijk is, de wachtkamer met 2 vergroot (zie C3). Is ook dat niet (meer) mogelijk (d.w.z. de gehele puntengroep zit in de wachtkamer), dan wordt er nog een groep teruggegaan, enz.

D. De eerste ronde

Voor de eerste ronde geldt: D = het aantal deelnemers zonodig met 1 verhoogd indien oneven;

1. indien het aantal deelnemers tevoren exact bekend is, luidt de indeling: 1 tegen D; 2 tegen D 1; 3 tegen D 2 enz.
2. indien het aantal deelnemers tevoren niet exact bekend is, luidt de indeling: 1 tegen 2; 3 tegen 4; 5 tegen 6, enz.

Zowel bij 1. als bij 2. heeft steeds eerstgenoemde wit.

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.

F. Slotopmerkingen

- F1 Indien het aantal in te delen spelers oneven is, zal er na het doorlopen van de indelingsprocedures een speler in de wachtkamer eindigen, waarvoor geen tegenstander meer is. Deze krijgt een vrije ronde, alsmede 1 punt. Een speler die reeds een gratis punt heeft ontvangen omdat hij vrij was of door een reglementaire winst (wegens het niet of te laat verschijnen bij het begin van de partij), mag echter geen vrije ronde meer krijgen.
- F2 Alvorens een gemaakte indeling te publiceren, sorteert de paringen als volgt (met afnemende prioriteit):
 1. de score van de hoogste in elke paring betrokken speler;
 2. de som der scores in elke paring;
 3. de rangorde (zie A2) van de hoogste in elke paring betrokken speler.
- F3 Reglementair besliste partijen (wegens niet of te laat opkomen bij de aanvang van de partij), tellen niet mee voor wat betreft kleur. Ook mogen beide betrokkenen opnieuw tegen elkaar worden ingedeeld. Voor de berekening van WP en SB worden zij geacht tegen zichzelf remise gespeeld te hebben. Dit geldt ook voor de bye, voor niet-ingedeelde spelers en bij 0-0 uitslagen.
- F4 Een speler die na vijf ronden 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.
- 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,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.
- F8 Alvorens in te delen verdient het aanbeveling het puntentotaal en het totaal aantal weerstandspunten te controleren, waarvoor de volgende formules bestaan:
 - totaal aantal punten = $\frac{1}{2} \times D \times R$ aantal niet gespeelde partijen;
 - totaal aantal WS = $\frac{1}{2} \times D \times R$
 - totaal aantal WP = $\frac{1}{2} \times D \times R \times R$

(D=aantal deelnemers (zo nodig met 1 verhoogd indien D oneven is; R= aantal gespeelde ronden).

- F9 Indien het toernooireglement het vrijwillig opnemen van byes toestaat, waarvoor $\frac{1}{2}$ punt wordt gegeven, dan geldt ook hiervoor hetgeen hierboven onder F3 en F4 gesteld is.

Tenzij het toernooireglement anders bepaalt, geldt ook:

- F10 Spelers die zonder de wedstrijdleader te informeren een ronde afwezig zijn, worden geacht zich teruggetrokken te hebben.
- F11 Zolang afgebroken partijen niet zijn beëindigd, worden deze voor de indeling als remise behandeld.
- F12 Voor de eindklassering geldt achtereenvolgens:
1. het aantal behaalde punten. Is dit voor meerdere spelers gelijk, dan worden eventuele geldprijzen gedeeld.
 2. als het om de eerste plaats gaat: het onderling resultaat;
 3. het aantal weerstandspunten;
 4. de Sonneborn-Berger-score;
 5. loting.

Vastgesteld door de Scheidsrechterscommissie in november 1996