

## Reglement Zwitsers op weerstandspunten

### A. Inleidende opmerkingen en definities

- A1 a Weerstandspunten  
De weerstandspunten (WP), ook wel Buchholz 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 Buchholz 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 van de 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) noodzaken 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.

Er zijn twee mogelijkheden:

A De speler die zelf een reglementaire score krijgt.

Er wordt een virtuele tegenstander gebruikt om de WP van de speler voor die ronde te berekenen. Een virtuele tegenstander heeft hetzelfde aantal punten aan het begin van de ronde en de reglementaire score wordt behandeld als een normale score, dus reglementair verlies is winst voor de virtuele tegenstander (en andersom) en reglementair remise is remise voor de virtuele tegenstander. In elke volgende ronde krijgt de virtuele tegenstander er een half punt bij.

Toelichting:

Weerstandspunten (WP) = Som score tegenstanders + Som score virtuele tegenstanders

Sonneborn-Berger-score (SB) = Bij winst: Som score tegenstanders + Som score virtuele tegenstanders. Bij remise:  $0,5 \cdot (\text{Som score tegenstanders} + \text{Som score virtuele tegenstanders})$

Score virtuele tegenstander = Score speler voor partij + Score virtuele partij +  $0,5 \cdot \text{aantal ronden vanaf reglementaire partij}$

B Tegenstanders van de speler die in andere rondes een reglementaire score krijgen.

Om het belang voor de tegenstanders te beperken wordt elke reglementaire uitslag van een speler geteld als een half punt (remise) voor de WP van de tegenstanders van die speler.

A2 Puntengroep

Na elke ronde worden de spelers geordend op afnemende score. Spelers met evenveel punten vormen een puntengroep.

A3 Wachtkamer

Bestaat een puntengroep uit een oneven aantal spelers, dan zal minimaal 1 speler ingedeeld moeten worden tegen iemand met een andere score. Ook in een puntengroep 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 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%);
- b. van een sterke kleurvoorkeur 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; zo nodig wordt hiervoor de wachtkamer vergroot):

- B1
- a. Twee spelers mogen hoogstens eenmaal tegen elkaar spelen.
  - b. Een speler die zonder te spelen een punt of een half punt heeft gekregen mag geen (overblijf-)bye 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 zo nodig 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 puntengroep(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 puntengroep, 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 laatst geformeerde 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, zo nodig 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. Kleuregels

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 totaal aantal spelers oneven is (geworden), eindigt na het doorlopen van de indelingsprocedure iemand zonder tegenstander. Deze krijgt een vrije ronde, alsmede 1 punt of een half punt (zoals geregeld in het toernooireglement).
- F2 Alvorens een gemaakte indeling te publiceren, sorteer 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 (bijv. 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.
- F4 De kleurhistorie wordt voor de toepassing van E3 bepaald aan de hand van de gespeelde partijen. 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, tenzij F9 van kracht is.
- F6 Een gepubliceerde indeling wordt niet meer gewijzigd, tenzij deze niet voldoet aan de absolute indelingsnormen (B1 en B2) of indien F7 van toepassing is.
- 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, mits er geen reglementaire uitslagen zijn, de volgende formules bestaan:
  - totaal aantal punten =  $\frac{1}{2} \times D \times R$
  - 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 wedstrijdleider 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. het onderling resultaat (alleen voor de eerste plaats).
  3. het aantal weerstandspunten.
  4. de Sonneborn-Berger-score.
  5. loting.

Vastgesteld door de Scheidsrechterscommissie in januari 2014