

# Kvalitetsberegning for sveitserturneringer i NGP- og klubbturneringer

## Innledning

Ved rangering av spillere trenger man kriterier for å skille spillere med like mange poeng. I sjakk kalles dette kvalitetsberegninger, og på engelsk brukes uttrykket Tie break rules. I monradturneringer var kvalitetsberegningene spesifisert i monradreglementet, mens for FIDE sveitserturneringer er det opp til arrangør å velge mellom en liste av ulike kvalitetsregler. Det er svært mange lovlige valg. I Turneringsservice brukes FIDEs anbefalinger for kvalitetsberegninger. Her var første valg innbyrdes oppgjør, og andre valg gjennomsnittlig FIDE-ratingmotstand. Disse kriteriene har av ulike årsaker ikke fungert så godt i NGP turneringer, og NSF er blitt bedt om å komme med anbefalinger.

## Sammendrag

NSFs anbefaling for rangering for sveitserturneringer i NGP og klubbturneringer er:

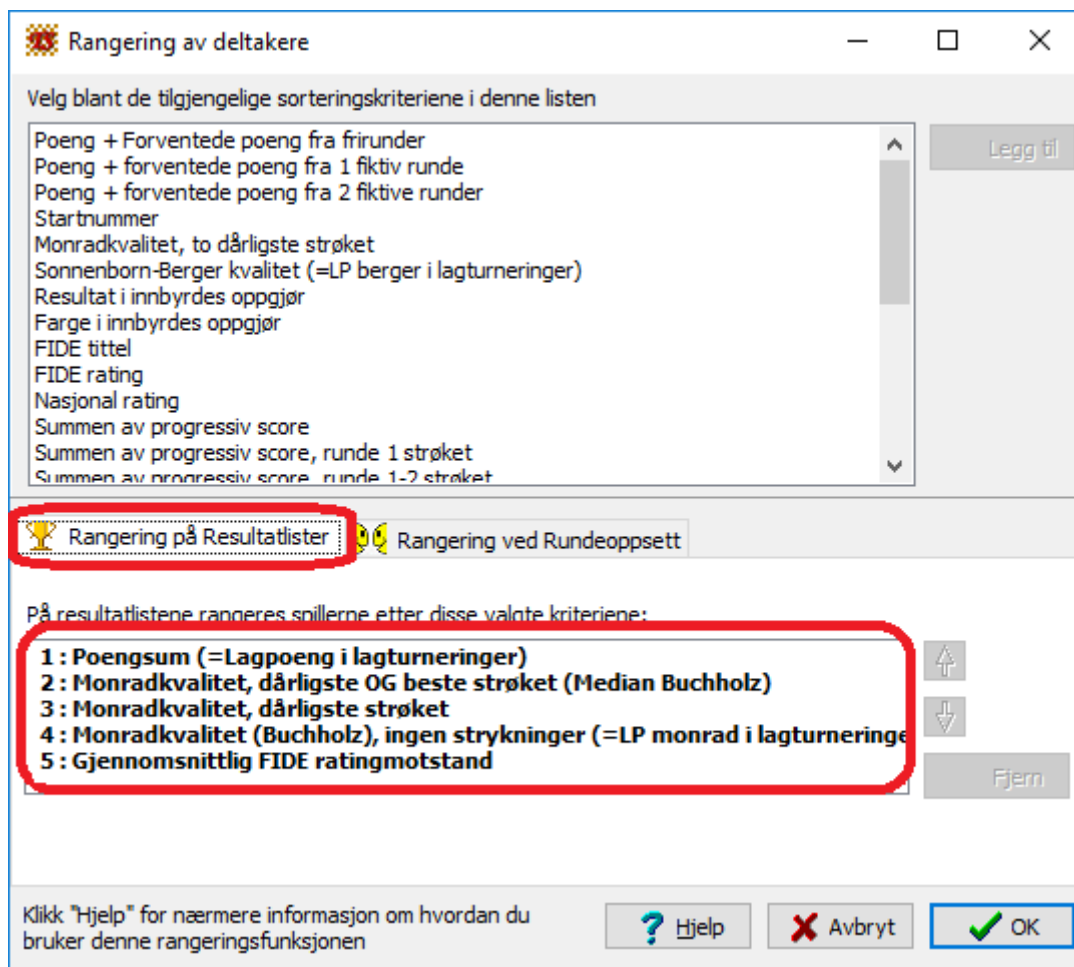
1. Poengsum
2. Buchholz, median (bare for turneringer med 7 runder eller mer)
3. Buchholz, dårligste strøket
4. Buchholz, ingen strøket
5. Gjennomsnittlig FIDE-ratingmotstand

I Turneringsservice settes dette på denne måten:

The screenshot shows the 'Turneringsoppsett' window with the following settings:

- GruppeNavn: A
- Sted: (empty)
- Start dato: 21.04.2017
- Slutt dato: 23.04.2017
- Turneringsleder-assistent: (empty)
- Rundeoppsett: Spillesystem: Fide Dutch swiss, Antall runder: 5
- Innstillinger for resultatliste: Poengsystem: 0 - 1/2 - 1, **Rangering...** (highlighted), Premiering... (button)
- Innstillinger for FORELØPIGE resultatlister: Hengeparti beregnes som: Remis
- Innstillinger for ratingberegning: Rates fom runde: 1, Ratingkategori: III. Turneringer med min 100 min på 80 trekk, K-faktorer: A: 7.5, B: 22.5, C: 15, Betenkningsstid... (button), Primaert Ratinggrunnlag: FIDE

Under menyen vedlikehold -> turneringsoppsett velger man for hver gruppe «Rangering»



Velg fanen «Rangering på Resultatlister»

Merk kriterier, og bruk Fjern / Legg til / piltaster, slik at listen blir slik som over.  
Stryk valg nr 2 (Median Buchholz) om det er mindre enn 7 runder i turneringen.

Velg OK for å lagre.

## Kvalitetsberegninger

### Innbyrdes oppgjør

Intuitivt vil dette være et godt valg, men i praksis ikke så bra i sveitserturneringer. Om bare to spillere står likt på en poengsum, og de har spilt mot hverandre, er dette et godt kriterium. I Berger-turneringer hvor alle spiller mot alle er innbyrdes oppgjør en kvalitet som fungerer bra. Problemet i sveitser er at ikke alle møter alle. Derfor kan dette kravet være problematisk.

I et eksempel deler tre spillere, A, B og C førsteplass, og kvalitetsberegning må til for å skille disse. Spiller A har vunnet over spiller C, mens B ikke har spilt mot hverken A eller C. I kvalitetsberegning 2 har C best kvalitet, og B nest best og A dårligst. Altså skal B rangeres bak C og foran A. Men dette er ikke mulig, fordi A skal rangeres foran C. Det finnes regler for å løse opp i dette, men på grunn av slike problemer anbefaler vi ikke innbyrdes oppgjør i Sveitserturneringer. FIDE har også gått bort fra dette i sine store Sveitserturneringer.

## Gjennomsnittlig ratingmotstand

Om denne gjennomføres med FIDE-rating eller nasjonal rating må avklares på forhånd. Dette er FIDEs foretrukne 1. kvalitet i dag (selv om FIDE ikke har dette på egne web-sider). Vi så at dette ble brukt i hurtig- og lyn-VM. Gjennomsnittlig ratingmotstand er summen av motspillernes rating dividert med antall partier spilt. I noen varianter stryker man høyeste rating, laveste rating, eller både høyeste og laveste rating før gjennomsnitt beregnes. Fordelen med gjennomsnittlig ratingmotstand er at den er ganske robust, og ikke mulig å manipulere av spillerne. Vi så under hurtig-VM 2016 også den største ulempen, nemlig at Magnus' høye rating gjorde at alle som spilte mot ham fikk Magnus' høye rating med i regnestykket, mens Magnus ikke hadde samme fordel. For at gjennomsnittlig ratingmotstand skal brukes, bør de fleste spillere ha en etablert og stabil rating. Det er ikke noe vi kan forvente i NGP- og klubbturneringer, og vi vil ikke anbefale denne kvalitetsberegningen i NGP- og klubbturneringer.

## Buchholz (monradkvalitet)

Buchholz er i de fleste tilfeller lik den tradisjonelle monradkvalitet. Buchholz er summen av motspillernes poengsum. Monradkvalitet tar ikke hensyn til WO, mens Buchholz justerer beregningene for uspilte partier for å gjøre kvaliteten mest mulig rettferdig (se eget punkt). Vi har følgende varianter:

- 1) Buchholz (summen av motspillerens poengsum)
- 2) Median Buchholz (Buchholz redusert med høyeste og laveste poengsum til motspillene)
- 3) Buchholz cut 1 (Buchholz redusert med laveste poengsum til motspillene)
- 4) Buchholz cut 2 (Buchholz redusert med to laveste poengsum til motspillene)
- 5) Flere varianter av å fjerne høyeste/laveste

Buchholz er den mest brukte kvalitetsberegning, og ofte brukes de i kombinasjon med hverandre. Den gir et godt mål for å skille spillere, men ulempen er at spillere på et lavt bord i noen tilfelle kan påvirke hvem som vinner. Det finnes tilfeller der spillere på et lavt bord har tapt med vilje for å påvirke resultatet, men dette hører til sjeldenhetene. Metoden fungerer også godt i turneringer der få har etablert rating.

## Sonneborn-Berger-system

Sonneborn-Berger er summen av [poengsum til motspiller \* poeng mot motspiller], altså summen av poengsummen til de man har vunnet over pluss  $\frac{1}{2}$  ganger summen av poengsummen til de man har spilt remis mot. Sonneborn-Berger brukes mest i bergerturneringer, men har også vært brukt som siste-kvalitet i sveitserturneringer, kanskje mest for å være sikke på å få noe å skille på.

## Partier vunnet

Antall partier vunnet har vært brukt som kvalitetsberegning. Hensikten er å oppmuntre til angrepspartier. Det er på mange måter en grei kvalitet, men det er samtidig en kvalitetsberegning som favoriserer angrepsspillere. Om favorisering av spillestil er rettferdig eller ikke er det ikke lett å svare på.

## Partier spilt med svart

Ganske enkelt antall partier spilt med svart (uspilte partier teller ikke). Ideen er at om man ellers står likt har svartspilleren spilt en bedre turnering siden det er en fordel med hvit. Denne kan med fordel brukes som siste kvalitetsberegning, fordi den kan skille der det ellers står likt.

## Sum av progressive score

Sum av din poengsum etter hver runde. Har du f. eks vunnet, tapt, vunnet, remis, så får du poengsum etter hver runde 1, 1, 2, 2.5 og sum = 6.5. Systemet legger altså mer vekt på poeng vunnet tidlig i turneringen. Dette er tatt ut av listen over FIDEs anbefalte kvalitetsregler. Noe av problemet med denne er at første runde teller svært mye, og siden sveitserturneringer baseres på rating så vil laveste ratede av øvre halvdel av spillerne normalt vinne, mens høyest ratede i nedre halvdel normalt vil tape. For to jevn gode spillere vil dette utgjøre en stor forskjell etter 9 runder. Systemet kan derfor ikke regnes som rettferdig.

## Koya-system

Koya-system er antall poeng mot spillere med 50% score eller mere. Alternativer av denne er å sette grensen høyere eller lavere enn 50%. Metoden er godt egnet i bergerturneringer, men for sveitserturneringer blir det litt tilfeldig hvem du møter.

## Andre kvalitetsberegninger

Turneringsservice har enda flere muligheter. Noen er selvforklarende, og noen er uklare. Om man er avhengig at det skal være en unik plassering kan man legge til «startnummer» som siste kvalitet. I sveitserturneringer er dette en kombinasjon av FIDE-rating, tittel og etternavn. Ikke spesielt rettferdig, men det gjør i alle fall resultatlisten entydig.

## Beregning av kvalitet i Buchholz for uspilte partier.

Kvalitetsberegning basert bare på summen av motspillernes poengsum, slik som monradkvalitet, er ikke rettferdig mot spillere som ikke spilte i en eller flere runder, særlig om spilleren ikke hadde noe ansvar for at partiet ikke ble spilt. Det er heller ikke rettferdig mot en som i første runde spiller mot en som trekker seg fra turneringen. Dette løses ved å si at et uspilt parti gir samme bidrag i kvalitetsberegningen som om du hadde spilt mot en tenkt virtuell spiller.

1. I kvalitetsberegninger skal alle uspilte partier regnes for remis når man summerer motspilleres poengsum.

Eksempel 1:

En spiller har i en 9 runders turnering vunnet 2 partier, spilt 2 partier remis, tapt 3 partier, hatt en WO, og en seier på at motspiller ikke har møtt. Hans poengsum som justeres til  $2*1 + 2*1/2 + 3*0 + 1/2 + 1/2 = 4p$  før Buchholz beregnes

2. Beregning av poengsum for virtuell motspiller i runde R beregnes med formelen:

$$S_{\text{von}} = \text{SPR} + (1 - \text{SfPR}) + 0.5 * (n - R)$$

$S_{\text{von}}$  = poengsum for virtuell motspiller

$n$  = antall runder i turneringen

$\text{SPR}$  = score for spilleren før runde R

$\text{SfPR}$  = score i runde R, 1 for WO, 0 om du ikke møtte til runden ...

Eksempel 2:

I runde 7 av en 9 runders turnering får spiller P WO.

P's poeng etter 6 runder er 1.0, Han får 1 poeng for WO

Poeng for virtuell motspiller blir:

$$S_{\text{von}} = 1.0 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 7) = 2.0$$

Eksempel 3:

I runde 3 av en 9 runders turnering møtte spiller P ikke opp.

P's poeng etter 2 runder er 1.5, Han får 0 poeng for ikke å ha møtt til runden

Poeng for virtuell motspiller blir:

$$\text{Svon} = 1.5 + (1-0) + 0.5 * (9-3) = 5.5$$

## Eksempel

Vi ser på et eksempel med 9 spillere, 5 runder.

Ingrid trakk seg fra turneringen etter runde 4. En virus sykdom gjorde at det i runde 3 var 2 partier som ikke ble spilt, og i runde 4 et parti som ikke ble spilt.

Første ledd i kvalitetsberegningen er å justere poengsum slik at alle uspilte partier teller ½ poeng uavhengig av hvorfor de ikke ble spilt. F. eks Ingrid får ½ poeng for WO i runde 1, og ½ poeng i runde 5 selv om hun trakk seg etter runde 4.

Pl	Navn	1	2	3	4	5	Poeng	Justert
1	Anita	+▲5	-▲4	-▲2	▲8	+▲6	2.5	3.0
2	Bjørn	+▲6	-▲9	+▲1	-▲7	-▲3	2.5	2.5
3	Charlotte	+▲7	-▲5	▲8	+▲9	+▲2	4.0	3.5
4	David	+▲8	-▲1	-▲9	-▲6	+▲7	3.0	3.0
5	Eva	-▲1	+▲3	▲7	W	+▲8	3.0	3.0
6	Frederik	-▲2	-▲7	W	-▲4	-▲1	1.5	1.0
7	Guri	-▲3	+▲6	▲5	+▲2	-▲4	3.0	2.5
8	Henrik	-▲4	W	▲3	▲1	-▲5	2.0	1.5
9	Ingrid	W	-▲2	+▲4	-▲3		2.5	2.5

For hvert parti setter man inn justert poengsum for motspiller. Bjørn spilte mot spiller 6, 9, 1, 7 og 3. Altså setter vi inn den justerte verdien for disse, 1.0, 2.5, 2.0, 2.5 og 3.5. I de resultater der det ikke ble spilt noe parti brukes verdi for virtuell motspiller, dette er skrevet i rødt. Verdien for Henrik i parti 3 er altså 1p som var resultat etter runde 2 + (1 – resultat i runde 3) + 0.5 \* (5-3) = 1 + 1 + 1 = 3.0.

Pl	Navn	1	2	3	4	5	Poeng	Buchholz	BH-C1	BH-M
1	Anita	3.0	3.0	2.5	3.0	1.0	2.5	12.5	11.5	8.5
2	Bjørn	1.0	2.5	3.0	2.5	3.5	2.5	12.5	11.5	8.0
3	Charlotte	2.5	3.0	2.0	2.5	2.5	4.0	12.5	10.5	7.5
4	David	1.5	3.0	2.5	1.0	2.5	3.0	10.5	9.5	6.5
5	Eva	3.0	3.5	3.0	1.5	1.5	3.0	12.5	11.0	7.5
6	Frederik	2.5	2.5	1.0	3.0	3.0	1.5	12.0	11.0	8.0
7	Guri	3.5	1.0	2.0	2.5	3.0	3.0	12.0	11.0	7.5
8	Henrik	3.0	1.5	3.0	1.5	3.0	2.0	12.0	10.5	7.5
9	Ingrid	2.0	2.5	3.0	3.5	3.5	2.5	14.5	12.5	9.0

Buchholz er summen av motspillers justerte poeng (eller virtuell motspiller) for alle runder. For Anita er dette 3.0 + 3.0 + 2.5 + 3.0 + 1.0 = 12.5.

For Buchholz-cut1 strykes laveste verdi og vi får 11.5.

For Buchholz median strykes både høyeste og laveste verdi og vi får vi 8.5.

## Diskusjon

I NGP- og klubbturneringer finner vi hele spekteret av spillere, fra etablerte spillere til spillere som spiller sin første turnering. Om turneringen er delt i grupper kan man tenke seg ulike kvalitetsberegninger for ulike grupper, men det er antageligvis enklest å forholde seg til samme kvalitetsberegning for alle grupper i en turnering.

Buchholz er den klart mest brukte rangering i dag. Det er også ganske likt monradkvalitet og er dermed godt kjent.

Som første kvalitet i turneringer med 7 runder eller mer anbefaler vi Buchholz median. For færre runder er det litt få verdier med i beregningen. Neste kvalitet er Buchholz cut1, altså laveste verdi strøket. Som neste kvalitet Buchholz. I NGP-turneringer prøver vi å unngå plassdeling, og legger til «Gjennomsnittlig FIDE-ratingmotstand» som siste kvalitet.

## Referanser

1. FIDE Handbook  
FIDE Competition Rules. Annex 3: Tie-Break Regulations  
<https://www.fide.com/component/handbook/?id=187&view=article>
2. Swiss perfect handbook  
<http://www.swissperfect.com/tiebreak.htm>
3. Vega  
Treatment of unplayed games for **Buchholz** tie break  
[http://www.vegachess.com/tl/tl\\_files/music\\_academy/ss/buchholzFIDEen.ppt](http://www.vegachess.com/tl/tl_files/music_academy/ss/buchholzFIDEen.ppt)