

TIEBREAKS

Cees Timmer

HOOFDSTUK 1: INLEIDING

Dit artikel beschijft een aantal tiebreaks in het schaken en hoe wij deze bij OSV toepassen. Wat is een tiebreak nu precies? Een goede Nederlandse vertaling is moeilijk te vinden. De term “beslissingscriterium” komt aardig in de buurt. Wikipedia geeft als definitie: Regels bij het schaken die aangeven wat er moet gebeuren als meerdere deelnemers aan een toernooi hetzelfde aantal punten halen.

Overigens worden tiebreaks in vele sporten gebruikt, dus zeker niet alleen in het schaken. We zullen de meest gangbare tiebreaks toelichten met hun voor- en nadelen.

Aan het einde van een toernooi willen we een eindrangschikking maken, met name om de eerste plaats te bepalen, d.w.z. om de winnaar van een toernooi aan te wijzen. Hiertoe worden alle spelers gesorteerd op het totaal behaalde punten van hoog naar laag. Vaak kom je in de praktijk tegen dat er meerdere spelers in de rangschikking voorkomen met een gelijke score. Anders gezegd: een bepaalde plaats in de rangschikking wordt gedeeld door meerdere spelers. Bij een gedeelde eerste plaats betekent dit dat we niet één winnaar kunnen aanwijzen. Bij veel toernooien en ook bij OSV wordt er niet gewerkt met gedeelde eerste plaatsen. Dit is overigens niet altijd zo geweest. In de jaren tachtig van de vorige eeuw kwam het regelmatig voor dat er meerdere winnaars werden uitgeroepen van het Open Osse Schaakkampioenschap. In 1984 waren er dat liefst drie: Doup, van Gelder en Cox.

Willen we bij een gedeelde eerste plaats toch één winnaar aanwijzen, hebben we aanvullende criteria nodig, de zogenaamde tiebreaks. Deze bestaan in vele maten en soorten van eenvoudig tot zeer ingewikkeld met ieder hun eigen specifieke voor- en nadelen. Wel is het belangrijk op te merken dat welk tiebreak systeem je ook kiest, dit van te voren in het wedstrijdreglement dient te worden vastgelegd.

Bij het opzetten van een tiebreak systeem moet je ermee rekening houden dat de eerst toegepaste tiebreak geen eenduidige winnaar kan opleveren. Er zal dan een tweede of zelfs misschien een derde tiebreak moeten worden toegepast. In ieder geval moet het tiebreak systeem onder alle denkbare scenario's een eenduidige winnaar opleveren. Achteraf nog iets bedenken is zeer onwenselijk en kan leiden tot veel discussie onder de deelnemers.

Hieronder volgt een opsomming van een aantal tiebreaks. De lijst is zeker niet compleet maar de meest gebruikte staan er wel in.

HOOFDSTUK 2: TIEBREAKS ZONDER RATING

Bij deze tiebreaks wordt geen rating van de spelers gebruikt.

Beslissingswedstrijd (play-off)

Meest ideaal is natuurlijk de spelers op de gedeelde eerste plaats een double round-robin toernooi te laten spelen, d.w.z. iedereen speelt een keer met wit en een keer met zwart tegen elkaar. Desnoods kan dit met verkorte speeltijd. Eindig je weer met een gedeelde eerste plaats moet je dit toernooi herhalen net zolang tot het toernooi een ongedeelde eerste plaats oplevert. Dit kan natuurlijk een gebed zonder end worden. Sudden death kan uitkomst bieden waarbij een speler bij verlies meteen is uitgeschakeld. Een andere mogelijkheid om een beslissing binnen afzienbare tijd af te dwingen is een Armageddon partij: bij remise wint zwart. Als compensatie krijgt wit iets meer tijd op de klok, bijvoorbeeld 5 minuten voor wit en 4 minuten voor zwart.

Weerstandspunten

Bij een Zwiters toernooi zijn weerstandspunten (Buchholz systeem) een veel gebruikte tiebreak. Zo ook bij OSV. De weerstandspunten van een speler worden bepaald door de punten van diens tegenstanders op te tellen. Het idee hierachter is dat iemand die veel weerstandspunten heeft, dan dus sterke (of in elk geval goed spelende) tegenstanders heeft gehad, en de prestatie van het scoren van een bepaald aantal overwinningen dus groter is. Voor een round-robin toernooi kunnen weerstandspunten niet als tiebreak worden gebruikt omdat deze voor alle spelers gelijk zijn.

Er kleeft een nadeel aan het Buchholz systeem. Indien je wordt gepaard (meestal in de eerste ronde) met een tegenstander die later in het toernooi uitvalt of nog erger nooit het toernooi begint, worden je weerstandspunten negatief beïnvloed. Je wordt op een oneerlijke manier “gestraft” door een omstandigheid buiten je schuld.

Om deze reden heeft de FIDE in 2012 een nieuwe berekeningswijze voor weerstandspunten ontwikkeld waarbij een zogenaamde “virtuele tegenstander” wordt toegepast in het geval van reglementaire scores. Ook zijn van het Buchholz systeem nog de volgende varianten ontwikkeld om boven beschreven negatief effect te verminderen:

Median Buchholz: Buchholz verminderd met de hoogste en laagste scores van de tegenstander.

Median Buchholz 2: Buchholz verminderd met de twee hoogste en twee laagste scores van de tegenstander.

Buchholz Cut 1: Buchholz verminderd met de laagste scores van de tegenstander.

Buchholz Cut 2: Buchholz verminderd met de twee laagste scores van de tegenstander.

Deze varianten dienen om het effect van vroegtijdig verlaten van spelers te verminderen.

Sonneborn-Berger score

Hierbij krijgt een speler de totale score van een verslagen tegenstander en de helft van de totale score van een remise tegenstander.

Onderling resultaat

Deze tiebreak kan alleen worden toegepast indien de “tied” spelers elkaar allemaal hebben ontmoet. De totale score van deze ontmoetingen wordt gebruikt. De speler met de hoogste score is nummer 1.

Kleurverhouding

Speler met meer zwart dan wit eindigt als hoogste. Nadeel is dat de speler niet zelf kan bepalen met welke kleur hij speelt.

Meeste winstpartijen

Speler met de meeste winstpartijen eindigt als hoogste. Het idee achter deze tiebreak is te stimuleren minder (salon)remises te spelen in een toernooi. Het nadeel van dit systeem bij Zwitsers is dat het gunstig is voor spelers die slecht in het begin spelen en dus tegen zwakkere tegenstanders worden gepaard waarvan zij vervolgens winnen in tegenstelling tot spelers die twee zwaar bevochten remises tegen sterke tegenstanders behalen. Om dit effect te vermijden is als tiebreak de Sum of Progressive Score bedacht (zie onder).

Meeste winstpartijen met zwart

Speler met de meeste winstpartijen met zwart eindigt als hoogste.

Koya systeem:

Dit wordt alleen voor round-robin toernooien gebruikt. Het is het aantal punten behaald tegen tegenstanders die een score van 50% (inclusief reglementaire scores) of meer hebben.

Sum of Progressive Score (SOPS):

Deze wordt berekend door de totale score voor iedere ronde bij elkaar op te tellen.

Voorbeeld: Zwitsers toernooi van 8 ronden. Scores per ronde voor speler A: $\frac{1}{2}$, 0, 1, 1, $\frac{1}{2}$, 0, 1, 1 en de cumulatieve score per ronde $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$, $1\frac{1}{2}$, $2\frac{1}{2}$, 3, 3, 4, 5. De som hiervan is $22\frac{1}{2}$. Voor

speler B zijn de scores per ronde: 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0 en de cumulatieve score per ronde 1, 2, 3, 4, 5, 5, 5, 5. De som hiervan is 30. Dus Speler B eindigt voor Speler A.

Dit systeem heeft de neiging vroege overwinningen meer te belonen dan latere overwinningen. Het idee erachter is dat de speler die vroeg punten scoort (speler B) zwaardere tegenstand in rondes erna ontmoet. Nadeel van dit systeem is dat sterke spelers bevoordeeld worden ten opzichte van zwakkere spelers omdat zij in vroege rondes minder tegenstand ondervinden.

Loting

Als niets meer helpt.

HOOFDSTUK 3: TIEBREAKS MET RATING

Hebben de meeste deelnemers een betrouwbare rating dan komen onderstaande tiebreaks in beeld. Een rating wordt als betrouwbaar beschouwd indien deze is gebaseerd op tenminste 100 partijen.

Rating

De speler met de laagste rating eindigt het hoogst. Nadeel is dat in deze tiebreak geen gegevens over de sterkte van de tegenstanders zijn opgenomen.

Gemiddelde rating van de tegenstanders

De speler waarvoor de gemiddelde rating van de tegenstanders het hoogst was, eindigt het hoogst. Nadeel: in deze tiebreak zit niet je eigen rating verdisconteerd (zie opmerking hierover bij LPR).

TPR (Toernooi Prestatie Rating)

Zie de uitleg hierover op onze website:

http://www.osseschaakvereniging.nl/uitleg_FIDE_TPR.php

Een verbeterde versie is de LPR (zie onder).

LPR (Lijst Prestatie Rating)

De LPR lijkt op de TPR maar is een betere maat voor de toernooiprestatie. De LPR is de rating die een speler gehad zou moeten hebben om een verwachte score te behalen die gelijk is aan de werkelijk behaalde score. Als tiebreak heeft LPR het nadeel dat de eigen rating niet wordt meegewogen. Stel twee spelers A en B eindigen beiden op de eerste plaats. Speler A heeft een rating van 2100 en een LPR van 1800, en speler B een rating van 1600 en een LPR van 1700. Op basis van de LPR gaat dan de eerste plaats naar speler A maar speler B heeft

eigenlijk beter gepresteerd, namelijk 100 elo-punten beter dan je zou verwachten terwijl speler A 300 elo-punten slechter heeft gepresteerd dan verwacht. Om deze tegenstrijdigheid weg te nemen, is de tiebreak IPR bedacht (zie onder).

IPR (Individuele Prestatie Rating)

Deze grootheid geeft aan hoe goed je hebt gespeeld rekening houdend met je eigen rating. Deze tiebreak is bedacht door de auteur van dit artikel. De IPR wordt berekend als $LPR - R_0$ waarin R_0 je eigen rating is. Is $LPR - R_0 = 0$ dan heb je gespeeld zoals mag worden verwacht op basis van je rating. Is $LPR - R_0 > 0$ dan heb je beter gepresteerd dan verwacht en $LPR - R_0 < 0$ slechter dan verwacht. Bij alle Zwitserse toernooien binnen OSV wordt IPR als derde tiebreak gebruikt. Heeft een speler geen rating (R_0), dan kan uiteraard $LPR - R_0$ niet worden berekend. De ervaring heeft geleerd dat voor Zwitsers de weerstandspunten en Sonneborn-Berger score altijd volstaan voor de eindrangschikking en een derde tiebreak zelden of nooit nodig is.

De IPR bewijst goede diensten bij het bepalen van een eenduidige stand in de eerste ronden van een toernooi waar nog veel gelijke scores, weerstandspunten en Sonneborn-Berger scores voorkomen. Indien de IPR niet berekend kan worden, wordt deze voor de sortering op 0 gezet.

HOOFDSTUK 4: TIEBREAKS FIDE EN KNSB

De FIDE geeft de volgende aanbevelingen voor tiebreaks (alleen de eerste drie worden hieronder vermeld):

Round-robin:

Onderling resultaat
Meeste winstpartijen inclusief reglementaire scores
Sonneborn-Berger

Zwitsers waar niet alle ratings betrouwbaar zijn:

Buchholz Cut 1
Buchholz
Sonneborn-Berger

Zwitsers waar alle ratings betrouwbaar zijn:

Buchholz Cut 1

Buchholz

Onderling resultaat

De KNSB geeft geen aanbevelingen maar bijvoorbeeld bij het Senioren- en Veteranenkampioenschap bestaande uit 7 ronden Zwitsers op rating zijn de tiebreaks onderling resultaat, weerstandspunten, Sonneborn-Berger scores en loting.

HOOFDSTUK 5: TIEBREAKS BIJ OSV

Voor alle Zwitserse toernooien gebruiken we:

Buchholz

Sonneborn-Berger

IPR

Finale Vierkampen (round-robin):

Onderling resultaat (bij remise zwart)

Plaats in Eindklassement van Huiscompetitie.

Open Osse Snelschaakkampioenschap Eindstand:

play-offs met double round-robin toernooi(en)

De eindstand van het Open Osse Snelschaakkampioenschap wordt bepaald door de rangnummers in de eindstand van Turnus 1 en 2 op te tellen. De speler met de laagste som van rangnummers is kampioen. Tiebreak is een double round-robin toernooi.

HOOFDSTUK 6: TOT SLOT

De keuze van een tiebreak systeem blijft subjectief. Er is niet een beste systeem. Op internet vind je dat ieder toernooi weer andere tiebreaks hanteert. Natuurlijk wil je het liefst geen tiebreaks te hoeven toepassen. In het OSV-seizoen 2018-2019 is er totaal 12 keer sprake geweest van het bepalen van een eerste plaats in een toernooi. Slechts 3 keer hiervan is de eerste plaats beslist met een tiebreak.

Cees Timmer

Oss, 29 augustus 2019