

SALDOWEDSTRIJDEN				SALDO TUSSENSTAND				
Datum	Wit - Zwart	uitslag	score	Rang	Naam	Score	aantal wedstr.	Groep
01/02	Fender - Badr	0 - 1	-2 +2	1	Tycho	105	2	2
01/02	Sybe - Bent	1 - 0	+3 -3	2	Thomas	104	2	4
01/02	Tycho - Badr	1 - 0	+3 -3	3	Fender	104	3	3
01/02	Fender - Loek	1 - 0	+3 -3	4	Mees	104	3	1
01/02	Zacciah - Mees	0 - 1	-2 +2	5	Simon	103	1	3
01/02	James - Simon	0 - 1	-3 +3	6	Sybe	103	1	0
01/02	Philippe - Mees	0 - 1	-1 +1	7	Badr	101	3	2
01/02	Philippe - Zacciah	0 - 1	-2 +2	8	Zacciah	100	2	2
01/02	Thomas - Liza	1 - 0	+6 -6	9	Noah	99	1	3
01/02	Noah - Mees	0 - 1	-1 +1	10	Arne	98	1	3
01/02	Liza - Fender	0 - 1	-3 +3	11	James	97	1	3
01/02	Loek - Badr	0 - 1	-2 +2	12	Bent	97	1	0
01/02	Tycho - Arne	1 - 0	+2 -2	13	Philippe	97	2	3
01/02	Liza - Thomas	1 - 0	+2 -2	14	Loek	95	2	3
				15	Liza	93	3	3
				16	Raúl	0	0	4
					Julian	0	0	4
					Damièn	0	0	4
					Emma	0	0	4
					Ischa	0	0	4
					Jurre	0	0	4
					Maysara	0	0	4
				23	Cedric	0	0	3
					Zhadian	0	0	3
				25	Lamik	0	0	2
					Kick	0	0	2
					Isaac	0	0	2
					Alexander	0	0	2
					Robin	0	0	2
					Loïs	0	0	2
					Jungmin	0	0	2
					Aristarch	0	0	2
				33	Mart	0	0	1
					Jungbin	0	0	1
					Qian	0	0	1
					Joaquin	0	0	1
					Joris	0	0	1
					David	0	0	1
					Joep	0	0	1
					Jannes	0	0	1
					Oscar	0	0	1
				42	Lucas	0	0	0
					Derek	0	0	0
					Sebastiaan	0	0	0
					Leonardo	0	0	0
					Circe	0	0	0
					Wesley	0	0	0
					Diego	0	0	0
				49	gast3	-1	0	5
					gast2	-1	0	5
					gast1	-1	0	5

Spelregels:

Puntentelling:

Alle deelnemers starten met 100 punten.
Elke partij voor saldo wint iemand +x punten, de ander verliest -x.
De punten van alle partijen worden meegenomen in de saldoestand.

De waarde x is afhankelijk van resultaat en groepverschil, zie tabel hieronder. We hanteren het niveau conform de competitie groep waarin gespeeld wordt.
groepfactor = groepverschil tussen groepen van wit en zwart.

Voorbeeldpartij

- Alfa speelt met wit tegen Beta met zwart op een schrikkelag (29/2)
- Alfa speelt in groep 2 en Beta in groep 3
- De kans is dus erg groot dat Alfa wint
- Daarom zal Alfa weinig punten kunnen winnen, maar wel veel verliezen.
- Het code-getal is het verschil in hun competitiegroep dus 2 - 3 = -1
- In de tabel kun je in de regel van codegetal -1 zien hoeveel punten wit krijgt bij winst (2), remise (-4) en verlies (-6).
- Als wit wint dan krijgt Alfa maar 2 punt en verliest Beta 2.
- Wordt het remise dan verlies Alfa 4 punten en wint Beta 4.
- Verliest wit dan verliest Alfa 6 punten en wint Beta 6.
- Hoe groter het groepsverschil hoe meer punten je kunt winnen van een sterkere.
- De wedstrijdregel ziet er bijv. zo uit: 29/2 Alfa-Beta 0-1 -6|+6

Kampioen

Degene met de hoogste Saldo in de eindstand wint de beker
Bij gelijke score op de eindstand geldt in volgorde van belang:
- aantal gespeelde wedstrijden (hoe minder hoe beter)
- competitiegroep (hoe hoger hoe beter, d.w.z. hoe 'zwakker' hoe beter)
- aantal punten met zwart (hoe meer hoe beter)

Groepen 2e cyclus

Groep 0: sterkere jeugdspelers die niet meedoen in de jeugdgroepen
Groep 1: Champions League
Groep 2: Premier League + Lamiek
Groep 3: Second League
Groep 4: Mini League
Groep 5: nieuwe beginners

groep-factor	x voor wit		
	winst	remise	verlies
+3	+15	+12	0
+2	+10	+8	-1
+1	+6	+4	-2
0	+3	0	-3
-1	+2	-4	-6
-2	+1	-8	-10
-3	0	+12	-15

