

Korrektionsmetoder

Korrektion bruges til at rangere spillere med samme points.

Følgende systemer er mest almindeligt anvendt i schweizer turneringer og understøttes af Swiss Perfect:

1. Buchholz

Det er summen af modstandernes scoringer. Ideen er, at den samme score er mere værdifuldt, hvis opnået mod spillere med bedre præstationer i en given turnering.

Ligner en ideel korrektions metode og har været brugt siden det schweiziske system blev opfundet.

Men det har nogle svagheder, som behandles ved andre metoder (se Median - Buchholz, Progress, Berger nedenfor).

2. Median - Buchholz

Samme som ovenfor, men med udeladelse den højeste og laveste score hos modstandere.

Swiss Perfect tillader konfigurerbar antal højeste og laveste scorende modstandere til at blive udeladt (0,1 eller 2)

Dens idé er at fjerne forvriddinger i Buchholz værdier forårsaget ved at tage hensyn til spil mod run-away vindere og bund placerede spillere.

3. Progress

Beregnes ved at lægge point fra et fremadskridende tabel, fx hvis din score var: 1, 0, 1, $\frac{1}{2}$, er dine progressive score er 1, 1, 2, 2.5 og din Progress korrektions værdi er 6.5

Dette er et forsøg på at sætte en højere værdi på scoringer, som blev opnået ved at lave bedre i de indledende runder, end ved at afslutte bagfra.

Det er almindeligt kendt, at sidstnævnte er normalt meget lettere at opnå.

Problemet er, at rækkefølgen af de fremskridende korrektioner er kendt, inden den sidste runde (sidste runde score vil ændre den faktiske værdi, men ikke rækkefølgen i gruppe).

Dette kan tilskynde til uønskede turnerings "taktik" i sidste runde.

4. Sonneborn-Berger

Dette beregnes ved at lægge turneringsresultatet af de modstandere, der blev slået af en given spiller og halvdelen af resultatet af de modstandere, som der blev spillet remis med, sammen.

Dette anvendes almindeligvis i alle mod alle turneringer.

5. Antallet af vinder

Beregnes ved at lægge et point for en sejr og intet for et tab eller remis.

Beregnet til at afskrække hurtige remis.

Populær i 70'erne og begyndelsen af 80'erne (især i round-robin). Disse dage næppe berettiget.

6. Modstandernes Rating Sum

Sum af modstandernes rating. Bruger ratings, dvs. formodede præ-turnering styrke for modstandere snarere end deres ydeevne i en given turnering.

Også har det samme problem med den sidste runde som "Progress".

7. Almindelig korrektion

Summen af modstandene score fratrukket de 2 laveste værdier.

Ved fortsat ligestilling fratrækkes kun 1, hhv. 0.

Anvendes almindeligvis i Monrad turneringer.

8. Præstationsrating

Præstationsratingtallet er defineret som det ratingtal, der medfører, at en spillers forventede score i en turnering er lig med den aktuelt opnåede score. Præstationsratingtallet udregnes efter følgende formel:

$$R_p = R_c + D_p$$

R_p er spillerens præstationsrating

R_c er gennemsnittet af modstanderens rating

D_p er ratingdifferencen (tabel 2) for den procentuelle score P %.

TABEL 2 – RATINGFORSKELLE

P	D(p)	P	D(p)	P	D(p)	P	D(p)	P	D(p)
100	*	80	240	60	72	40	-72	20	-240
99	677	79	230	59	65	39	-80	19	-251
98	589	78	220	58	57	38	-87	18	-262
97	538	77	211	57	50	37	-95	17	-273
96	501	76	202	56	43	36	-102	16	-284
95	470	75	193	55	36	35	-110	15	-296
94	444	74	184	54	29	34	-117	14	-309
93	422	73	175	53	21	33	-125	13	-322
92	401	72	166	52	14	32	-133	12	-336
91	383	71	158	51	7	31	-141	11	-351
90	366	70	149	50	0	30	-149	10	-366
89	351	69	141	49	-7	29	-158	9	-384
88	336	68	133	48	-14	28	-166	8	-401
87	322	67	125	47	-21	27	-175	7	-422
86	309	66	117	46	-29	26	-184	6	-444
85	296	65	110	45	-36	25	-193	5	-470
84	284	64	102	44	-43	24	-202	4	-501
83	273	63	95	43	-50	23	-211	3	-538
82	262	62	87	42	-57	22	-220	2	-589
81	251	61	80	41	-65	21	-230	1	-677

P er den opnåede procentuelle score **D(p)** er den tilsvarende forskel i rating.