

PLANMYSPOORT –Toernooi & Competitie Manager – Standberekening

Toepassing

Standen worden uitsluitend berekend indien de klasse gespeeld wordt in de vorm van een **poule**. Dit document is dus niet van toepassing bij afvalschema's.

Ingewikkeld

De berekening van een stand kan ingewikkeld zijn. Wil je precies weten hoe het werkt, maak dan een oefentoernooi met een categorie met één poule met vier teams en ga dan "gewoon" uitslagen invullen en kijk telkens hoe de stand eruit ziet. Dan zal het snel duidelijker worden.

Begrippen

Voor de standen hanteren we deze terminologie:

- **Wedstrijd**
- Een wedstrijd bestaat uit 1 of meer **Wedstrijddelen** (*sets*)
- Een wedstrijddeel bestaat uit 1 of meer **Spellen** (*games*)
- **Partijpunten** – deze zijn te verdienen per wedstrijddeel
- **Winstpunten** – deze zijn te verdienen per wedstrijd

Bij een toernooi (en competitie) worden deze instellingen gedaan:

- **Wedstrijdlengte** – vul deze uitsluitend in als wedstrijden een echte vaste tijdsduur hebben.
- **Aantal wedstrijd delen** (*sets*) – het aantal Wedstrijddelen waaruit de Wedstrijden bestaan. Niet ingevuld betekent 3. Dat komt uit de tenniswereld met spelen om 2 gewonnen Wedstrijddelen (*sets*).
- **Score per wedstrijd deel** – het aantal Spellen dat gespeeld moet worden om het Wedstrijddeel uit te spelen. Niet ingevuld betekent 6. In de tenniswereld gaan Wedstrijddelen (*sets*) tot de 6.
- **Tiebreak bij** – het aantal gelijke Spellen waarbij een beslissende tiebreak wordt gespeeld. Niet ingevuld betekent 6 omdat in de tenniswereld tiebreaks bij 6-6 zijn.
- **Vereiste scoreverschil** – het vereist verschil in Spellen om een Wedstrijddeel te kunnen winnen.
- **Standberekening** – de wijze waarop de stand wordt berekend.

Deze instellingen kunnen per categorie worden overschreven. Je kan zodoende binnen één toernooi met meerdere tellingen werken. Dat is bijvoorbeeld nodig bij jeugdtennistoernooien waarbij de tenniskids categorieën anders gaan dan de andere categorieën.

Volgorde in de stand

Deze is:

- 1) Meeste Winstpunten
- 2) Bij een gelijk aantal Winstpunten en een uitgespeelde poule: het onderlinge resultaat.
- 2) Bij een gelijk aantal Winstpunten en een poule die nog bezig is: beste saldo Partijpunten
- 3) Nog steeds gelijk: beste saldo Spellen
- 4) Nog steeds gelijk: het "lot"

Soorten standberekeningen

- **KNLTB**
Dit is de standaard soort die werkt volgens het Wedstrijd- & Toernooireglement van de KNLTB.
- **Zwitsers**
Hierbij bestaat een Wedstrijd uit één Wedstrijddeel die op tijd wordt gespeeld met doortellen van spellen. De Partijpunten en Winstpunten zijn gelijk en worden zo berekend:
 - 4 Spellen of meer verschil: 4-0
 - 3 of 2 Spellen verschil: 3-1
 - 1 Spel verschil of gelijkspel: 2-2

PLANMYSPOORT –Toernooi & Competitie Manager – Standberekening

- **3-Punten zonder winstpunten**

Hierbij bestaat een Wedstrijd uit één of meer Wedstrijddelen die op tijd worden gespeeld met doortellen van Spellen per Wedstrijddeel. Per Wedstrijddeel zijn deze Partijpunten te verdienen:

- 2 Spellen of meer verschil: 3-0
- 1 Spel verschil: 2-1
- gelijkspel: 1½ - 1½

Het aantal Winstpunten is gelijk aan het aantal Partijpunten.

- **3-Punten met winstpunten**

Hierbij bestaat een Wedstrijd uit één of meer Wedstrijddelen die op tijd worden gespeeld met doortellen van spellen per Wedstrijddeel. Per Wedstrijddeel zijn deze Partijpunten te verdienen:

- 2 Spellen of meer verschil: 3-0
- 1 Spel verschil: 2-1
- gelijkspel: 1½ - 1½

Per Wedstrijd worden de Partijpunten opgeteld en de Winstpunten zo berekend:

- Team met meeste Partijpunten wint met 2-0
- Gelijk aantal Partijpunten: 1-1 (ongeacht de stand in Spellen)

- **Voetbal**

Hierbij bestaat een Wedstrijd uit één Wedstrijddeel die op tijd wordt gespeeld met doortellen van spellen.

De Partijpunten en Winstpunten zijn gelijk en worden zo berekend:

- 1 Spel verschil: 3-0
- Gelijkspel: 1-1

Winnen, verliezen en gelijk

Per Wedstrijd is er sprake van Winst, Gelijkspel of Verlies. Bijna altijd geldt: meeste Partijpunten in een Wedstrijd is Winst, gelijk aantal Partijpunten is Gelijk. Incidenteel wordt er naar Spellen gekeken.

Standberekening algemeen

De berekening gaat in drie stappen:

1. Bereken de Partijpunten per Wedstrijddeel
2. Bereken de Winstpunten per Wedstrijd
3. Bereken of er sprake is van Winst, Verlies of Gelijkspel
4. Bereken de stand zonder te kijken naar onderlinge resultaten
5. Is de poule uitgespeeld? Corrigeer dan de stand voor teams met gelijk aantal Winstpunten op basis van onderlinge resultaten

Standberekening KNLTB

Bij deze berekening is de speeltijd van cruciaal belang, want de standberekening bij wedstrijden op tijd is heel anders dan bij wedstrijden waar gespeeld wordt om (bijvoorbeeld) 2 of 3 gewonnen Wedstrijddelen (*sets*). Speel je om gewonnen Wedstrijddelen, laat de speeltijd dan altijd leeg !

Stap 1 – Bereken de Partijpunten per Wedstrijddeel

VRAAG: Is er bij de Wedstrijd een winnaar ingevuld EN is er geen speeltijd ingesteld?

Bijvoorbeeld: hiervan is sprake van tenniswedstrijden met gewone sets.

JA: dan krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0. Dus 3-0.

NEE: dan wordt het ingewikkelder...

VRAAG: **Hebben beide teams minder Spellen dan de vereiste score per Wedstrijddeel?**

Bijvoorbeeld: stel dat de Score per Wedstrijddeel op 999 staat – bijvoorbeeld bij Spellen doortellen – dan is bij 12-8 het antwoord JA.

JA: Is het verschil in Spellen 2 of meer: het team met de meeste Spellen krijgt 2 Partijpunten en de verliezer 0 (2-0).

PLANMYSPOORT –Toernooi & Competitie Manager – Standberekening

JA: Is het verschil in Spellen 1: als de wedstrijd op tijd is, dan hangt het van het vereiste scoreverschil af – staat dat op 0, dan krijgt het team met de meeste Spellen 2 Partijpunten en de verliezer 0 (dus ook 2-0). Anders krijgen beide teams 1 Partijpunt (dan betekent 1 Spel verschil dus een gelijkspel). Als de wedstrijd niet op tijd is, wat raar zou zijn, want hoe kunnen beide teams de vereiste score niet halen als er niet op tijd wordt gespeeld, dan krijgen beide teams 1 Partijpunt.

JA: Is het aantal Spellen gelijk: beide teams krijgen 1 Partijpunt (1-1).

NEE... dan volgende vraag: **Heeft één team de vereiste score per Wedstrijddeel?**

Bijvoorbeeld: stel dat de Score per Wedstrijddeel op 6 staat, dan is hiervan sprake bij bijvoorbeeld 6-4 of 6-3.

JA: Is het verschil in Spellen tussen de teams gelijk of groter dan het vereiste scoreverschil, dan krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0 (3-0). Anders krijgen beide teams 1 Partijpunt (1-1 – bijvoorbeeld als vereiste scoreverschil 4 is dan betekent 6-3 een gelijkspel – dat slaat nergens op en daarom zal vereiste scoreverschil in de praktijk altijd 1 of 2 zijn).

NEE... dan volgende vraag: **Hebben beide teams de vereiste score per Wedstrijddeel en verschil het aantal Spellen?**

Bijvoorbeeld: stel dat de Score per Wedstrijddeel op 6 staat, dan is hiervan sprake bij bijvoorbeeld 7-6 (tiebreak winst).

JA: als de wedstrijd niet op tijd is, dan krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0 (3-0). Is de wedstrijd wél op tijd, dan is het 2-0.

NEE... dan hebben beide teams de vereiste score per Wedstrijddeel bereikt, maar hebben een gelijk aantal Spellen. Dit gebeurt bijvoorbeeld als de tiebreak niet meer gespeeld kan worden. Beide teams krijgen dan 1 Partijpunt.

Stap 2 – Bereken de Winstpunten per Wedstrijd

Per wedstrijd worden de Partijpunten en Spellen van de Wedstrijddelen opgeteld.

VRAAG: Is er een speeltijd ingesteld?

JA: bij een verschil in Partijpunten, krijgt het team met de meeste Partijpunten 2 Winstpunten en de verliezer 0 (2-0). Is het aantal Partijpunten gelijk, dan wordt gekeken naar de Spellen: het team met de meeste Spellen krijgt als winnaar 2 Winstpunten en de verliezer 0 (dus ook 2-0). Als het aantal Spellen ook gelijk is, krijgen beide teams 1 Winstpunt (1-1).

NEE... er is dus géén speeltijd ingesteld. Het team met meeste Partijpunten krijgt 1 Winstpunt en de verliezer 0 (1-0).

Stap 3 – Bereken Winst, Verlies, Gelijkspel

Het team met de meeste Winstpunten heeft de wedstrijd **gewonnen** en het team met de minste Winstpunten **verloren**. Bij een gelijk aantal Winstpunten is het een **gelijkspel**.

Standberekening Zwitsers

Stap 1 – Bereken de Partijpunten per wedstrijddeel

Bij een verschil in Spellen van 4 of meer, krijgt het team met de meeste Spellen 4 Partijpunten en de verliezer 0 (4-0).

Bij een verschil in Spellen van 3 of 2, krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 1 (3-1).

Bij een verschil in Spellen van 1 of een gelijkspel, krijgen beide teams 2 Partijpunten (2-2).

Stap 2 – Bereken de Winstpunten per Wedstrijd

Het aantal Winstpunten is gelijk aan de som van het aantal Partijpunten van de wedstrijd delen.

Stap 3 – Bereken Winst, Verlies, Gelijkspel

Het team met de meeste Winstpunten heeft de wedstrijd **gewonnen** en het team met de minste Partijpunten **verloren**. Bij een gelijk aantal Winstpunten is het een **gelijkspel**. Er wordt niet gekeken naar het aantal Spellen.

PLANMYSPOORT –Toernooi & Competitie Manager – Standberekening

Standberekening 3-Punten zonder winstpunten

Stap 1 – Bereken de Partijpunten per wedstrijddeel

Bij een verschil in Spellen van 2 of meer, krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0 (3-0).

Bij een verschil in Spellen van 1, krijgt het team met de meeste Spellen 2 Partijpunten en de verliezer 1 (2-1).

Bij een gelijk aantal Spellen krijgen beide teams 1½ Partijpunt (1½-1 ½).

Stap 2 – Bereken de Winstpunten per Wedstrijd

Het aantal Winstpunten is gelijk aan de som van het aantal Partijpunten van de wedstrijd delen.

Stap 3 – Bereken Winst, Verlies, Gelijkspel

Het team met de meeste Winstpunten heeft de wedstrijd **gewonnen** en het team met de minste Winstpunten **verloren**. Bij een gelijk aantal Winstpunten is het een **gelijkspel**. Er wordt niet gekeken naar het aantal Spellen.

Standberekening 3-Punten met winstpunten

Stap 1 – Bereken de Partijpunten per wedstrijddeel

Bij een verschil in Spellen van 2 of meer, krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0 (3-0).

Bij een verschil in Spellen van 1, krijgt het team met de meeste Spellen 2 Partijpunten en de verliezer 1 (2-1).

Bij een gelijk aantal Spellen krijgen beide teams 1½ Partijpunt (1½-1 ½).

Stap 2 – Bereken de Winstpunten per Wedstrijd

Per wedstrijd worden de Partijpunten van de wedstrijd delen opgeteld. Het team met de meeste Partijpunten krijgt 2 Winstpunten en het team met de minste Partijpunten 0 (2-0). Bij een gelijk aantal Partijpunten krijgen beide teams 1 Winstpunt (1-1).

Stap 3 – Bereken Winst, Verlies, Gelijkspel

Het team met de meeste Winstpunten heeft de wedstrijd **gewonnen** en het team met de minste Winstpunten **verloren**. Bij een gelijk aantal Winstpunten is het een **gelijkspel**. Er wordt niet gekeken naar het aantal Spellen.

Standberekening Voetbal

Stap 1 – Bereken de Partijpunten per wedstrijddeel

Bij een verschil in Spellen, krijgt het team met de meeste Spellen 3 Partijpunten en de verliezer 0 (3-0).

Bij een gelijk aantal Spellen krijgen beide teams 1 Partijpunt.

Stap 2 – Bereken de Winstpunten per Wedstrijd

Het aantal Winstpunten is gelijk aan de som van het aantal Partijpunten van de wedstrijd delen.

Stap 3 – Bereken Winst, Verlies, Gelijkspel

Het team met de meeste Winstpunten heeft de wedstrijd **gewonnen** en het team met de minste Winstpunten **verloren**. Bij een gelijk aantal Winstpunten is het een **gelijkspel**. Er wordt niet gekeken naar het aantal Spellen.