

## Alternatieve csv aanlevering jeugd-rating

Vanaf 01-02-2011 wordt de jeugd-rating op een gelijksoortige wijze gepresenteerd als de senioren-rating.

Dat betekent dat alle verwerkte partijen worden getoond, inclusief uitslag, kleur en speeldatum.

Omdat de huidige rapportage deze gegevens niet bevat, moet ook de jeugd-rating worden gerapporteerd in het FIDE-formaat.

Op de pagina's van de senioren-rating staat hoe een dergelijke rapportage eruit dient te zien.

<http://www.schaakbond.nl/rating/knsb-ratinglijst/inzenden-toernooiresultaten-voor-de-knsb-ratinglijst>

Diverse ratingcontactpersonen hebben de wens geuit om een Excel bestand aan te kunnen leveren. Hier hebben we gehoor aan gegeven. Per evenement kan een csv bestand worden aangeleverd die er als volgt uit dient te zien:

Elke regel wordt vooraf gegaan met een code, deze code staat in kolom A.

In kolom B en verder staan de toernooi of partij gegevens

### Regel 1 (= verplicht)

A1 Code '012'

B1 Omschrijving van het evenement (maximaal 40 posities).

Dit is de omschrijving die tevens op internet wordt gepubliceerd. Zorg er dus voor dat het duidelijk is om wel evenement het gaat.

Indien u wilt dat de groep genoemd wordt in de omschrijving dat dient u per groep een csv bestand te maken.

### Regel 2 (= verplicht)

A2 Code '022'

B2 De plaats waar het evenement is gespeeld. Indien het evenement op meerdere plaatsen is gespeeld kan bijvoorbeeld de regio worden vermeld.

### Regel 3 (= verplicht)

A3 Code '032'

B3 3-letter code van het land waar het evenement is gespeeld. Dit zal altijd 'NED' zijn.

### Regel 4 (= verplicht)

A4 Code '042'

B4 De startdatum van het evenement in het format dd-mm-eejj. Dit is gelijk aan de datum van de eerste speelronde\*

\* speelronde wordt verderop beschreven.

### Regel 5 (= verplicht)

A5 Code '052'

B5 De einddatum van het evenement in het format dd-mm-eejj. Dit is gelijk aan de datum van de laatste speelronde\*

\* speelronde wordt verderop beschreven.

**Regel 6 (= verplicht)**

A6 Code '102'

B6 Hierin staat de naam en het e-mailadres van de rapporteur. Mochten er later nog vragen over dit evenement zijn dan kan eenvoudig achterhaald worden aan wie deze vraag kan worden gesteld.

**Regel 7 (= verplicht)**

A7 Code '122'

B7 Het speeltempo waarin is gespeeld. Let op dat voor de jeugd rating er een minimum speelduur geldt van 15 minuten p.p.p.p.

**Regel 8 (= optioneel)**

Dit is een lege regel, alleen voor het overzicht. Mag ook weggelaten worden.

**Regel 9 (= optioneel)**

In deze regel kan de kopregel worden geplaatst met de partij gegevens die in de volgende regels komt te staan. Deze regel kan er als volgt uit zien:

A9 Leeg (er moet niets worden verwerkt)

B9 'ronde\_nr'

C9 'ronde\_dat'

D9 'relnr\_w'

E9 'relnr\_z'

F9 'score'

G9 'naam\_w'

H9 'naam\_z'

I9 'gebdat\_w'

J9 'gebdat\_z'

K9 'rat\_w'

L9 'rat\_z'

**Regel 10 en verder (= verplicht)**

Vanaf regel 10 beginnen de partij regels. Per partij wordt één regel aangemaakt. Deze regels bestaan uit de volgende kolommen:

Kolom A (= verplicht)

**Code** is '900'

Kolom B (= verplicht)

**Rondenummer** waarin de partij is gespeeld.

Let op: Een deelnemer kan in één ronde slechts één partij spelen. Mocht een deelnemer toch meerdere partijen in één ronde hebben gespeeld, dan kunt u een fictief ronde nummer gebruiken waarin deze partij komt te staan.

Kolom C (= verplicht)

**Rondedatum** waarin de partij gespeeld is.

De rondedatum is de datum waarop de partij is gepland. Meestal is dit gelijk aan de datum waarop de partij is gespeeld.

Indien echter één (of meerdere) partij is verschoven blijft de rondedatum de oorspronkelijk geplande datum.

Indien er meerdere geplande datums zijn voor één ronde, bijvoorbeeld in een teamcompetitie waarin wedstrijden op diverse dagen zijn gepland dan is de datum die het verst in het verleden ligt de rondedatum.

Let op: Elk ronde nummer kent slechts één rondedatum.

Kolom D (= verplicht)

**Relatienummer** van de **witspeler**.

Indien het relatienummer niet bekend is, moet er voor deze speler een uniek nummer worden gevuld dat kleiner is dan 5.000.000. Binnen het bestand moeten bij alle partijen van deze speler dit nummer worden ingevuld.

Kolom E (= verplicht)

**Relatienummer** van de **zwartspeler**.

Idem aan relatienummer van de witspeler.

Kolom F (= verplicht)

De **uitslag** van een partij.

De volgende codes kunnen hier worden gebruikt.

1 = wit wint (1-0); 2 = zwart wint (0-1); 3 = remise ( $1/2-1/2$ ); 4 = ( $1/2-0$ ); 5 = ( $0-1/2$ )

Andere mogelijke uitslagen worden niet verwerkt.

Codes 4 en 5 zullen overigens zelden voorkomen, dat kan alleen indien de arbiter een partij voor een speler verloren verklaart omdat de mobiel afging op het moment dat zijn tegenstander geen 'matpotentieel' meer heeft.

Kolom G (= verplicht)

**Naam** van de **witspeler**.

De achternaam, tussenvoegsels en voornaam van de witspeler. Indien de voornaam onbekend dan dienen de voorletters worden ingevuld.

Kolom H (= verplicht)

**Naam** van de **zwartspeler**.

Idem aan naam van de witspeler.

Kolom I (= optioneel)

**Geboortedatum** van de **witspeler** in het format dd-mm-eejj

Kolom J (=optioneel)

**Geboortedatum** van de **zwartspeler** in het format dd-mm-eejj

Kolom K (=optioneel)

**Rating** van de **witspeler**.

Kolom L (=optioneel)

**Rating** van de **zwartspeler**.