

Relatie Elo-cijfer en memoriseren schaakstellingen

1. Testbeschrijving:

- elke schaker kreeg 2 testen, "test A" en "test B" voorgeschoteld
- elke test bevatte 6 stellingen. Die van Test A bevatten minder schaakstukken dan test B
- testverloop: bekijk een stelling gedurende 1 minuut en reproduceer het op een schaakbord.
- per stelling verdien je maximum 5 punten, per fout 1 punt aftrekken.
- maximum score per test is dus (6x5 punten =) 30 punten.

2. Resultaatselectie:

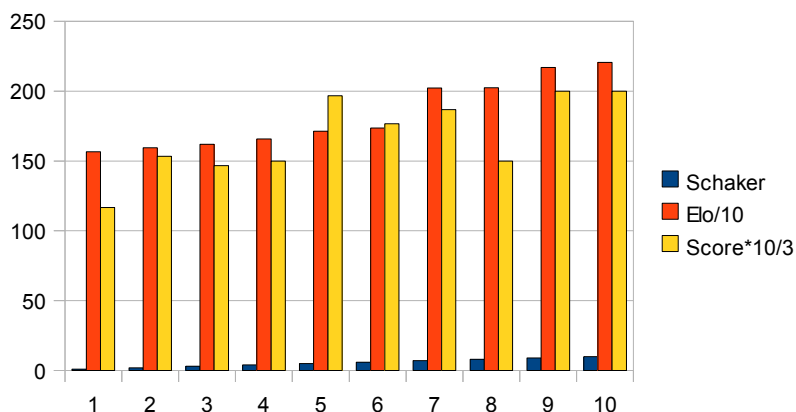
- er zijn (slechts) 18 antwoorden ontvangen.
- 4 waren van schakers die al een tijdje geen officiële partijen speelden. Hun (oude) Elo reflecteert dus niet hun huidige speelsterkte. (= NIET ACTIEVE schakers)
- 4 waren van zeer jonge talentvolle jeugdspelers (max 12 jaar). Hun speelsterkte is traditioneel veel hoger dan hun Elo-cijfer laat vermoeden. (= G4G-jeugd)
- conclusie: er zijn slechts 10 schakers die kunnen vergeleken worden.

3. Resultaat cijfers en grafiek:

Om de resultaten beter grafisch voor te stellen werd Elo gedeeld door 10 en Score maal 3,3.

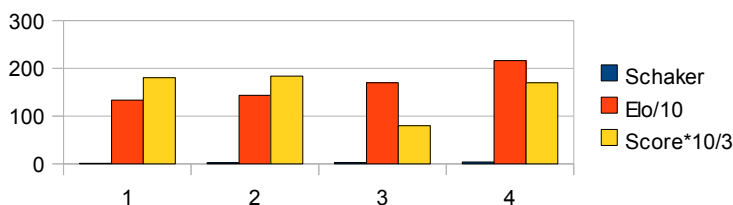
- de 10 ACTIEVE schakers die kunnen vergeleken worden

Schaker	Elo/10	Score*10/3
1	157	116,67
2	160	153,33
3	162	146,67
4	166	150
5	171	196,67
6	174	176,67
7	202	186,67
8	202	150
9	217	200
10	221	200



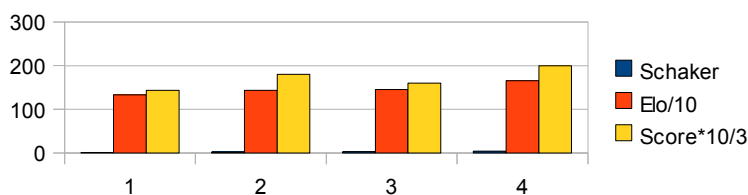
- de 4 schakers die NIET ACTIEF zijn. Elo-cijfer NIET betrouwbaar.

Schaker	Elo/10	Score*10/3
1	134	180
2	144	183,33
3	170	80
4	216	170



- de 4 JONGE JEUGDSPELERS (G4G-jeugd). Elo-cijfer onder gewaardeerd.

Schaker	Elo/10	Score*10/3
1	133	143,33
2	144	180
3	145	160
4	166	200



4. Conclusie:

- er zijn te weinig antwoorden om een betrouwbare conclusie uit te verwoorden.
- toch lijkt het er op dat lagere Elo's gemiddeld ook een lagere Score hebben