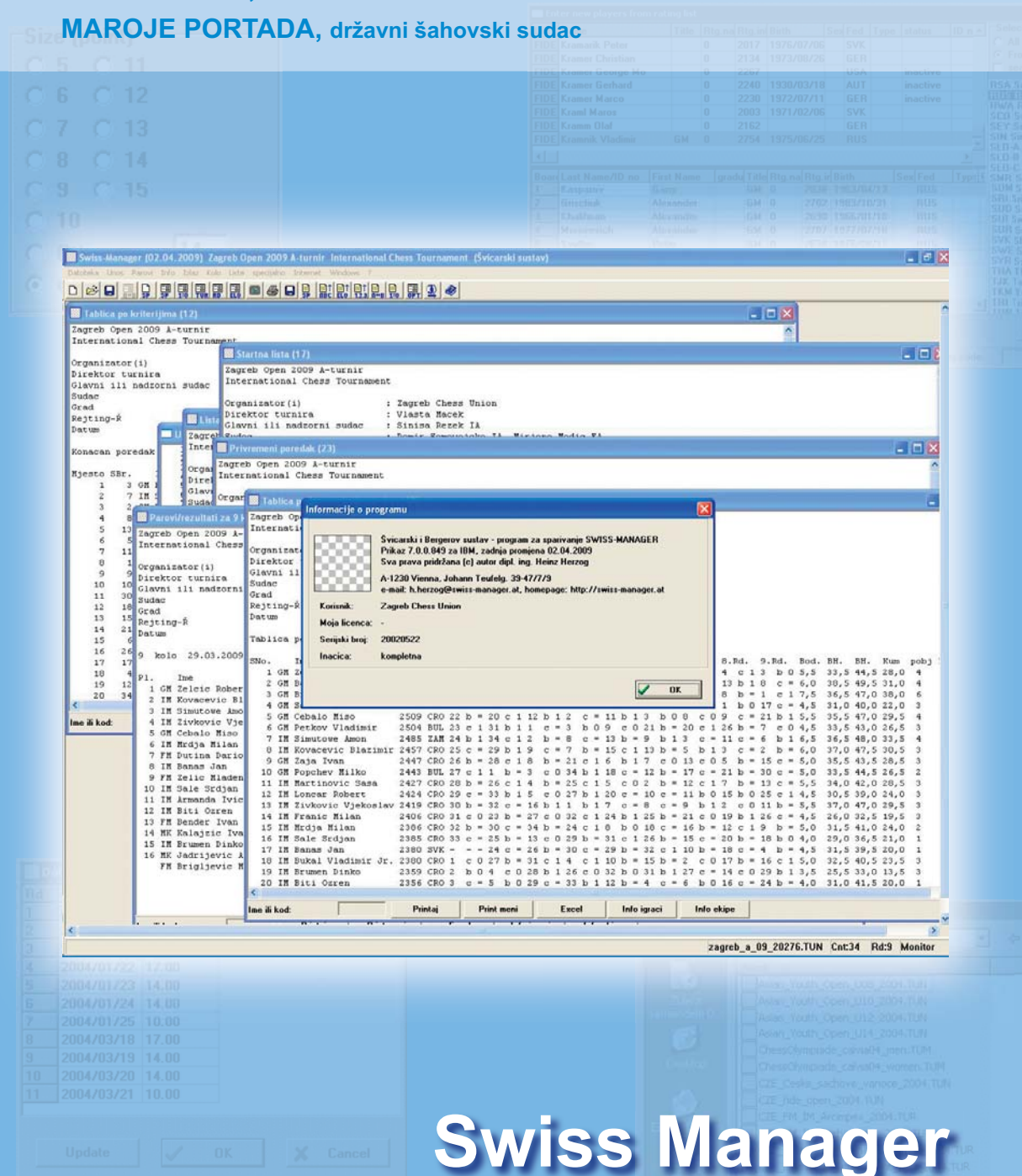


SINIŠA REŽEK, međunarodni šahovski sudac

MAROJE PORTADA, državni šahovski sudac



Swiss Manager

(skripta – interne upute)

ŠAHOVSKI GLASNIK – posebno izdanje

Autori: Siniša Režek, međunarodni šahovski sudac
Maroje Portada, državni šahovski sudac

Za nakladnika: Mladen Bratošević i Ervin Sindik

Urednik: Siniša Režek

Lektor: Maroje Portada

Naslovnica: Denona d.o.o., Zagreb

Slog i prijelom: Denona d.o.o., Zagreb

Nakladnik: Hrvatska Udruga Šahovskih Sudaca
Blaža Polića 2/II
51 000 Rijeka
<http://www.huss.hr>

Hrvatski Šahovski Savez
Trg Krešimira Čosića 11
10 000 Zagreb
<http://www.crochess.com>

© HUŠS; HŠS 2009.

Tisak: Denona d.o.o., Zagreb

Naklada: 500 primjeraka

SINIŠA REŽEK, međunarodni šahovski sudac
MAROJE PORTADA, državni šahovski sudac

Swiss Manager

(skripta – interne upute)

HUŠS / HŠS

Zagreb, 2009.

Dragi kolege suci!

Ne tako davno šahovski suci vodili su šahovske turnire praktički pomoću olovke i papira. Onda su imali glavobolje oko slaganja ispravnih parova, vođenja osobnog kartona za svakog igrača, određivanja ispravne boje figura, isl.

Ponekad su suci imali problema i s igračima koji su se bunili na parove ili boju figura u nekom kolu. Postojala je i sumnja u pristranost sudaca. Sve je ovo vodilo prema promjenama.

Razvoj tehnologije, a posebno računalnih programa donio je veliku promjenu i u svijet šahovskog suđenja. Pojavili su se programi koji su promijenili funkciju suca.

Suci su različito reagirali na ovu promjenu, ali nitko nije mogao zaustaviti neizbježno. Programi su radili automatski ono što se nekad radilo ručno. To je utjecalo na jedan važan faktor – VRIJEME. Parovi su postali dostupni u vremenu koje se mjerilo sekundama, a ne kao prije minutama (ponekad i satima, ovisno o broju igrača).

Jedan program se uspio nametnuti kao najbolji u ovom podričju. Taj program je, naravno, **SWISS MANAGER**.

Ova skripta želi Vam približiti ovaj program i njegove mogućnosti. Upute smo pokušali prilagoditi svima: kako vrhunskim profesionalcima, tako i onima skromnijeg informatičkog znanja.

Ukoliko ste uočili da se potkrala neka greška, da su neke informacije možda netočne, promjenjene ili više ne vrijede, molimo Vas da nas obavijestite o tome, a mi ćemo se potruditi ispraviti eventualne greške.

Koristili smo neke termine koji se razlikuju od termina u samom programu **SWISS MANAGER** jer mislimo da su više u duhu hrvatskog jezika.

Autori

Sadržaj

1. Tehnički podaci	5
2. Instalacija programa	6
2.1. Instalacija SwissManagera	6
2.2. Update rating lista	6
3. Pokretanje novog turnira	7
4. Unos igrača	10
4.1. Opis naredbi	12
4.2. Unos igrača za ekipne turnire	13
4.3. Unos igrača sa rating liste	13
4.4. Unos igrača bez rating liste	13
5. Podaci o turniru	13
6. Klubovi ili ekipe	16
7. Mjesto	17
8. Datum	17
9. Nagrade / lista nagrada	18
10. Ispravak krivih podataka o igračima	18
11. Ispis, prikaži ispis	19
12. Ispis nekoliko lista	21
13. Vođenje nekoliko turnira istovremeno	22
14. Određivanje parova (švicarski sistem)	22
14.1. Određivanje parova prvog kola (švicarski sistem)	24
14.2. Određivanje parova prvog kola (ekipni švicarski sistem)	24
14.3. Isključi/Reaktiviraj Igrače/Ekipe (Švicarski Sistem, Ekipni švicarski sistem)	25
14.4. Ručno određivanje parova igrača/ekipa	26
14.5. Ručno postavljanje slobodnih (Igrača/Ekipa)	26
14.6. Unos rezultata (Švicarski sistem, Kružni sistem)	27
14.7. Unos rezultata (ekipni švicarski sistem, ekipni kružni sistem)	28

15. Unos igrača nakon prvog kola. (Švicarski sistem)	30
16. Sparivanje sljedećih kola (Švicarski sistem, ekipni Švicarski sistem)	31
17. Nakon posljednjeg kola (švicarski sistem, ekipni švicarski sistem).....	31
18. Kriteriji (određivanje konačnog plasmana).....	31
18.1. Unaprijed definirane skupine kriterija.....	39
19. Razmjena podataka s drugim programima.....	39
20. PGN Datoteke	41
21. Upload turnira u bazu podataka chess-results.com	42
22. Prečaci.....	44
23. Kratke upute za vođenje turnira.....	45
24. Brojevi prozora	45
25. Vanjske poveznice.....	46
26. Primjer ispita za provjeru upotrebe Swiss Managera	46

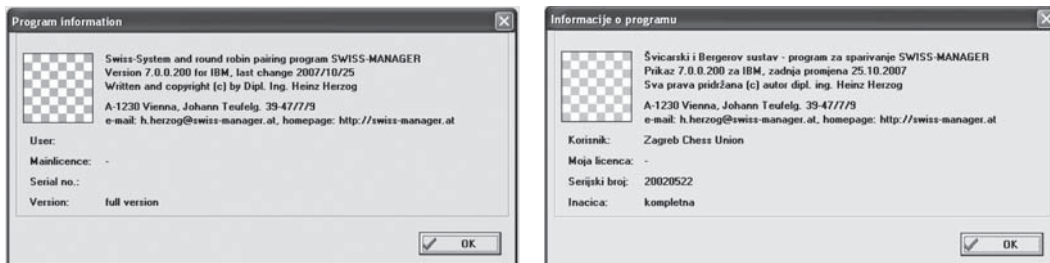
1. Tehnički podaci

- FIDE odobrenje (posljednje odobrenje na FIDE kongresu u Calviji u listopadu 2004., zatim za 4 godine)
- Jednostavno rukovanje
- Švicarski sistem: do 1200 sudionika / 46 kola
- Kružni sistem: do 46 kola
- Ekipno švicarski sistem: do 1200 sudionika / 150 ekipa / 46 kola
- Ekipni kružni sistem: do 1200 sudionika / 46 kola
- Jednostavan i brz unos igrača pomoću FIDE rating liste. Nacionalne rating liste mogu se ubaciti iz Excel datoteke
- Brzo i pouzdano određivanje parova (uglavnom za nekoliko sekundi)
- Obrada nekoliko turnira istovremeno
- Prikladan i brz unos rezultata
- Informacije svih podataka iz svih kola dostupne u bilo kojem trenutku
- Izlaz svih lista na ekranu, printeru ili tvrdom/floppy disku.
- Podnošenje turnira za obračun ratinga (za FIDE) putem datoteke
- Uspješna programska primjena od 1986 za velike šahovske događaje
- Program radi na svi kompatibilnim IBM računalnim modelima. Operativni sustav Windows 98/NT/2000/XP
- Redoviti update programa i rating lista
- Povoljna cijena: 199 EURA za punu verziju i 99 EURA za light verziju

Raspoložive programske verzije

Program je raspoloživ u 3 verzije:

- Puna verzija:
 - Detalji su napisani iznad.
 - Cijena: 199 EURA
- Light verzija:
 - Kružni sistem analogno punoj verziji,
 - Švicarski sistem: do 50 sudionika / 11 kola,
 - Ekipni kružni sistem analogno demo verziji do 6 ekipa,
 - Ekipni švicarski sistem analogno demo verziji do 20 ekipa / 4 kola.
 - Cijena: 99 EURA
- Demo verzija:
 - Kružni sistem do 6 sudionika,
 - Švicarski sistem: do 50 sudionika / 4 kola,
 - Ekipni kružni sistem do 6 ekipa,
 - Ekipni švicarski sistem do 20 ekipa / 4 kola
 - Demo verzija je besplatna.



2. Instalacija programa

2.1. Instalacija SwissManagera

Program je moguće skinuti sa <http://swiss-manager.at/unload/SwissManagerSetup.exe>.

Nakon toga pokrenete **SwissManagerSetup.exe**, te se instalacijska procedura sama pokreće. Pratite upute tokom instalacije. Stvaraju se potrebni folderi i datoteke neophodni za rad **SwissManagera**.

Nakon završetka instalacije startajte **SwissManager**. Pojavljuje se izbornik kojim određujete želite li koristiti **Demo verziju** ili ćete unijeti odgovarajući 9-znamenkasti kod kojim aktivirate **Light** ili **Potpunu verziju** programa, te klikom na **[OK]** završavate instalaciju.

U **Windows XP** pod **All Programs** stvara se programska skupina **SwissManager**, te u njoj linkovi **SwissManager**, te **Uninstall SwissManager**.

Važno: Ako ste koristili verziju nižu od 7.0.0.0 potrebno je potpuno deinstalirati tu verziju, te nakon toga startati instalaciju za verzije 7.0.0.0 ili više.

Napomena: Ako koristite **Demo verziju** uvijek možete unijeti 9-znamenkasti kod tako što kliknete na **{specijalno/Instaliraj...}**.

2.2. Update rating lista

Update rating lista moguće je realizirati na dva načina:

– FIDE rating lista

Preko **{Internet/Nadogradnja FIDE-rejtingliste}** automatski **Swiss Manager** osvježava FIDE rating listu preko http://www.fide.com/ratings/download/players_list.zip, te podatke upisuje u datoteku koja se nalazi u putanji **C:\Documents and Settings\[Korisnički račun]\Application Data\SwissManager\SCHACH.INT**. Na kraju startati **SwissManager**.

– FIDE i CRO rating liste

Preko Web stranice preuzeti datoteku <http://www.crochess.com/download/sm.zip>. Raspakirati **zip** datoteku u kojoj se nalaze datoteke **RatigNat.dat** i **Schach.int** u **C:\Documents and Settings\[Korisnički račun]\Application Data\SwissManager**. Na kraju startati **SwissManager**.

Važno: Opisani postupak vrijedi za **Swiss Manager** verzije 7.0.0.0 i više. Ako koristite niže verzije umjesto **C:\Documents and Settings\[Korisnički račun]\Application Data\SwissManager**, sve radite u **C:\Program Files\SwissManager**.

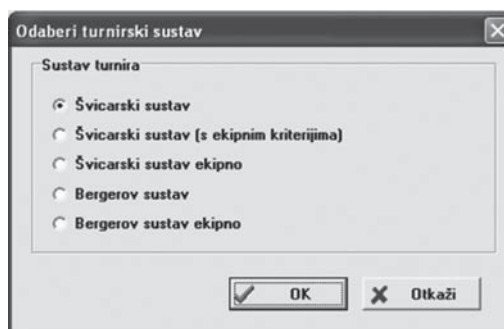
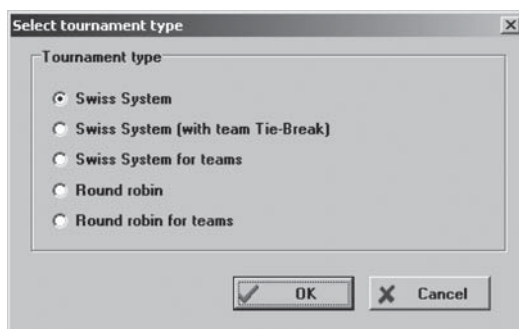
Napomena: Oznaka **[Korisnički račun]** koristi se do verzije **Windows XP** gdje se spremaju vaše postavke programa. Vrlo jednostavno to možete provjeriti tako što kliknete na tipku **Start** u **Windowsima**, te kliknete na **Run...**, upišete **command** i pritisnete **<Enter>**, nakon toga unesete naredbu **set** i pritisnete **<Enter>**. Pod vrijednosti **USERNAME=[Korisnički račun]** se nalazi traženi podatak.

3. Pokretanje novog turnira

Preko **{Datoteka/Novi turnir...}** pokrećete novi turnir. Sada se pojavljuje izbornik za odabir turnirskog sustava. Ponuđeni su sljedeće vrste turnira:

- švicarski sistem,
- kružni sistem,
- ekipni kružni sistem i
- ekipni švicarski sistem.

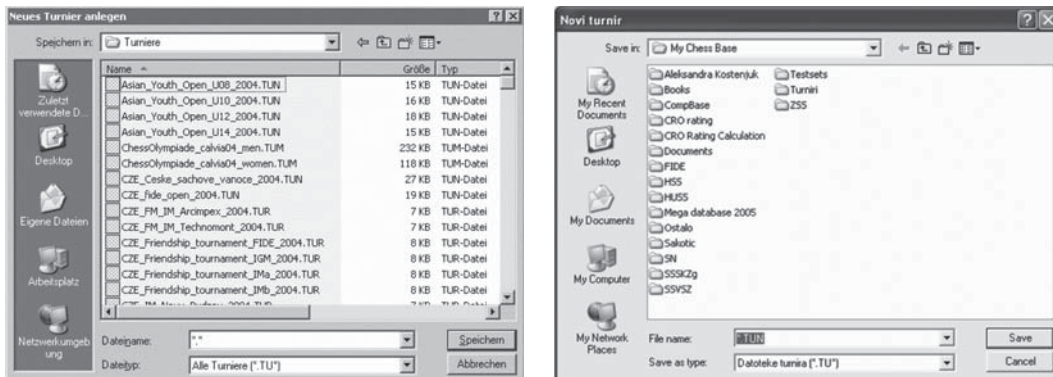
U švicarskom sistemu (s ekipnim kriterijima) određivanje parova je identično kao u običnom švicarskom sistemu. Osim podataka o igračima moraju se unijeti i ekipni podaci. Moguće je, tijekom određivanja parova, postaviti da se igrači iste ekipe ne mogu spariti međusobno. Na kraju turnira se mogu isprintati ekipni rezultati **{Liste/Ekipni parovi/rezultati}**.



Izaberete odgovarajući sistem turnira i potvrdite s **[OK]** ili **<Enter>**. Sada se pojavljuje izbornik, gdje upisujete ime pod kojim će taj turnir biti snimljen na hard disk. Predloženo je snimanje u mapu **TURNIERE**. Zadanu mapu možete promijeniti u izborniku **(specijalno/Opcije...)**.

Ekstenzija datoteke ovisi o tipu turnira:

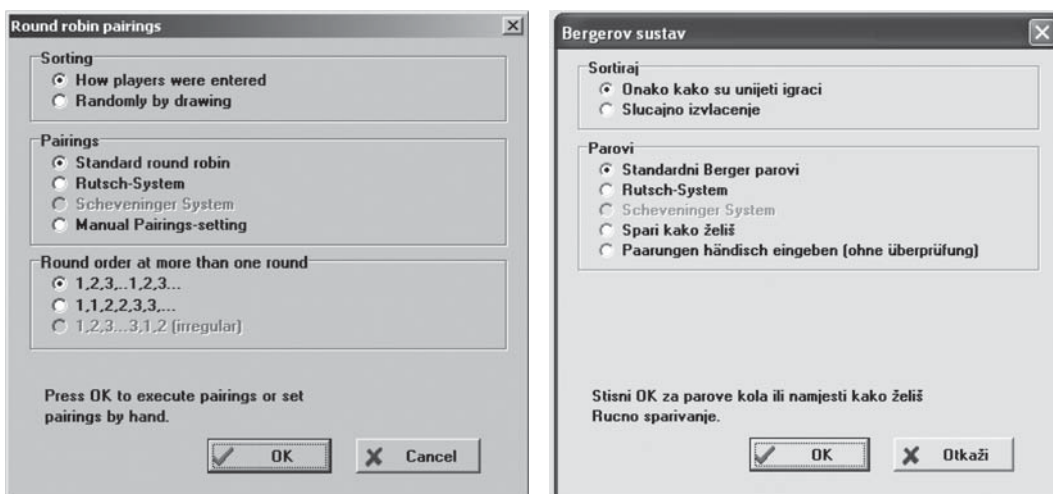
- **.TUN** za švicarski sistem,
- **.TUR** za kružni sistem,
- **.TUT** za ekipni kružni sistem,
- **.TUM** za ekipni švicarski sistem.



Nakon toga se pojavi izbornik Podaci o turniru. Tu se upisuju turnirski podaci.

Daljnje aktivnosti ovise o tipu turnira:

- **Švicarski sistem:** Otvoren je izbornik Unos igrača. Nakon što su svi igrači upisani, možete početi određivati parove prvog kola.
- **Švicarski sistem** (s ekipnim kriterijima): Otvoren je izbornik Unos ekipa. Nakon što su upisane sve ekipe, otvara se izbornik za unos igrača. Nakon što su svi igrači upisani, možete početi određivati parove prvog kola.
- **Ekipni švicarski sistem:** Otvoren je izbornik Unos ekipa. Nakon što su upisane sve ekipe, otvara se izbornik za unos igrača. Nakon što su svi igrači upisani (također je moguć upis igrača i ekipa naknadno) možete isprintati sastave ekipa (**{Liste/Osnovni sastavi}**) i provjeriti podatke. Ekipe će automatski biti sortirane (ako je izabrano „**sortiraj startnu listu automatski**“ u Izborniku Podaci o turniru) po ekipnom ratingu (Vidi **{Unos/Presloži...}**). Nakon što su ekipe i igrači upisani može se spariti prvo kolo. Određivanje parova radi se analogno normalnom švicarskom sistemu. Unos rezultata je analogan ekipnom kružnom sistemu.



- **Kružni sistem:** Otvoren je izbornik Unos igrača. Nakon što su svi igrači upisani, možete početi određivati parove prvog kola **{Parovi/Izbornik Parova...}**.

Na raspolaganju su Vam sljedeće mogućnosti:

- **Standardni kružni sistem**
- **Rutsch-sistem:** Ideja je spasiti vrijeme jer se parovi jednostavno određuju. Jedan igrač ima fiksno mjesto, ostali „klize“ na sljedeće mjesto.
- **Scheveninger Sistem:** (mogućnost samo u ekipnom kružnom sistemu s 2 ekipe). Ovdje svi igrači iz jedne ekipe igraju protiv svih igrača druge ekipe.

Ako se određivanje parova razlikuje od ovih određivanja parova, morate izabrati izbor „**Spari kako želiš**“. U ovom slučaju nakon **[Ok]** je otvoren izbornik ručno određivanje parova, inače su određeni parovi.

Ako je polje „**ponovno**“ u izborniku Podaci o turniru veće od 1, vidljiv je izbor za redoslijed kola (kao na slici).

Npr. kod 2 ponavljanja (prva i uzvratna partija) može se izabrati da je uzvratna partija odmah nakon prve podudarnosti (1,1,2,2,3,3,...) ili će se uzvratne partije igrati nakon prve runde (1,2,3,...,1,2,3,...).

U slučaju parnog broja sudionika svi igrači su spareni. U slučaju neparnog broja igrača jedan igrač je nesparen.

Nakon određivanja parova mogu se upisati datumi. To je moguće preko izbornika **{Unos/Datum...}**. Unos datuma nije nužnost, a možete to učiniti i kasnije.

Određivanje parova je sada gotovo i parove svih kola moguće je prikazati/tiskati s **{Liste/Parovi}**. Unos rezultata analogan je švicarskom sistemu (Vidi unos rezultata Švicarski sistem)

- **Ekipni Kružni sistem:** Izbornik unos ekipa je automatski otvoren. Nakon što su sve ekipe upisane, izbornik određivanje parova (analogan normalnom kružnom sistemu) je otvoren automatski.

Ako se određivanje parova razlikuje od standardnog određivanja parova, morate izabrati izbor „**Spari kako želiš**“. U ovom slučaju nakon **[Ok]** otvoren je izbornik ručno određivanje parova, inače su određeni parovi.

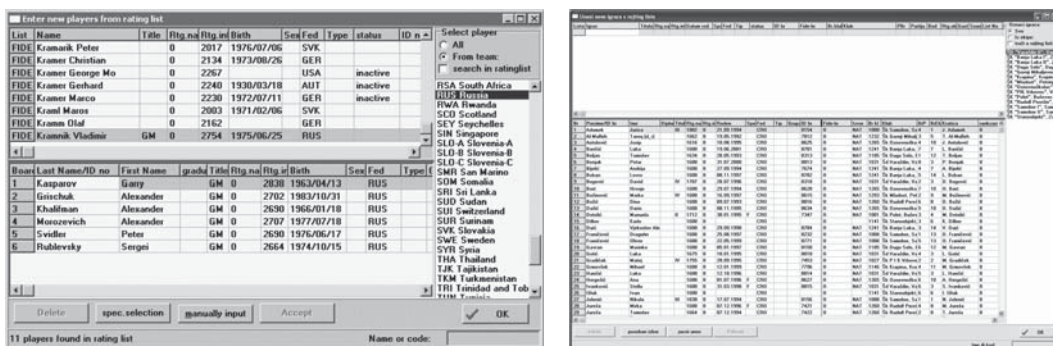
Nakon toga je otvoren Izbornik Unos igrača. Nakon što su svi igrači upisani za sve ekipe, unos se može provjeriti (igrače možemo također upisati kasnije) s npr. **{Liste/Osnovni sastavi}**.

Ovisno o natjecanju mogu biti neophodni različiti koraci. Postoje 3 temeljne varijante:

- **Upisani su samo ekipni rezultati.** Primjer kada igrači nisu upisani. Zato izbornik unos igrača može biti zatvoren. Određivanje ekipnih parova može se sada pokazati s **{Liste/Ekipni parovi/rezultati}** i 1. kolo može početi. Nakon toga se mogu unijeti ekipni rezultati. Zatim može početi drugo kolo i tako dalje. Poslije kraja zadnjeg kola, konačan poredak se može prikazati/tiskati s **{Liste/Privremeni/konačan poredak}** ili **{Liste/Tablica/poredak}**.
- **Upisani su igrači i određivanje parova prema osnovnom sastavu.** Ovo je dobro za brzopotezne turnire koji se igraju u jednom danu gdje gotovo nitko

nema rezerve. Nakon unosa igrača određivanje parova je napravljeno s **{Parovi/Parovi fiksirane liste}**. Nakon toga prvo kolo **{rd/1}** može se prikazati/tiskati s **{Liste/Zapisnici mečeva}** i meč može početi.

- **Upisani su igrači i određivanje parova za svako kolo je ručno.** Ovo je dobro za turnire gdje mnoge ekipe imaju rezerve. Nakon toga određivanje parova prvog kola **{rd/1}** mora biti napravljeno s **{Unos/Rezultati...}**. Sparivanje je integrirano u izbornik za unos rezultata. Detalji su opisani niže „Unos rezultata (ekipni kružni sistem)“. Zatim se prvo kolo **{rd/1}** može prikazati/tiskati s **{Liste/Zapisnici mečeva}** i meč može početi.



4. Unos igrača

Ovaj izbornik ima 3 cjeline.

- **{Unos/Unos igrača...}** Unos novog natjecatelja
- **{Unos/Igrači...}** Prikaz/promjena podatka o natjecatelju
- **{Info/Rating lista(e)...}** Traži natjecatelja u rating listi

„Unos igrača“ se sastoji od 2 dijela:

U gornjoj polovici je rating tablica, a u donjoj polovici je tablica igrača. Visina tih tablica može se promijeniti sa zelenim klizačem između tablice koristeći miša.

Tijekom ekipnih turnira (kao na slici), dodatni popis je pokazan zdesna za izbor ekipa. Izbor „traži u rejting listi“ koristi se samo u Austriji.

Rating tablica se upotrebljava samo za prikaz. Tu se ne mogu upisivati podaci za turnir. Sa tipkama **<↑>**, **<↓>** (ako smo u rating tablici) ili s mišem može se izabrati odgovarajući sudionik.

U tablici igrača su prikazani svi upisani igrači. Ovdje možete promijeniti podatke direktno. Ako kursor prenesemo u sljedeću kućicu, (npr. s **<Enter>** tipkom) onda je tekst automatski označen (plavo označen). Ako probamo nešto upisati, stari (označeni) tekst je automatski izbrisan. Ako želite promijeniti samo dio teksta (npr. ime igrača), tada morate pritisnuti **<Enter>** tipku (ili kućica mora biti opet izabrana s mišem) i time otkazati izbor.

Važno: Tablica (tablica ratinga i tablica igrača) se može sortirati tako da se klikne na za glavlje odgovarajućeg polja (npr. provjeravajući da li su svi datumi rođenja upisani).

Važne tipke (omogućeno samo ako odgovarajući objekt ima fokus (vidljiv)):

tipka	Akcija
<ALT> + <Q>	Kursor je stavljen u polje „Ime ili kod“.
<ALT> + <W>	Označen je popis ekipa. Sada možemo izabrati željenu ekipu s <↑>, <↓>. Moguće je samo za ekipne turnire.
<ALT> + <E>	Rating tablica prima fokus. Sada željeni igrač može biti izabran s <↑>, <↓>.
<ALT> + <S>	Tablica igrača prima fokus. Sada željeni igrač može biti izabran s <↑>, <↓>.

Rad s tablicom (analogno Excelu):

tipka	Akcija
<Enter>	Mijenjanje između odabranog teksta (plavo) i neodabranog teksta.
<Tab>	Kursor se prenosi u sljedeću kućicu.
<Shift> + <Tab>	Kursor se prenosi u prethodnu kućicu.
<→>	Analogno <Tab> (ako je tekst u kućici odabran (plavo)).
<←>	Analogno <Shift> + <Tab> (ako je tekst u kućici odabran (plavo)).
<→>	Kursor se pomakne jedan znak u desno (ako tekst u kućici nije odabran).
<←>	Kursor se pomakne jedan znak u lijevo (ako tekst u kućici nije odabran).
<↓>	Kursor se pomakne jednu kućicu prema dolje.
<↑>	Kursor se pomakne jednu kućicu prema gore.
<Esc>	Stari tekst kućice će biti vraćen.

Sljedeći podaci o igraču su upisani:

Polje	Opis. Primjeri.
Prezime	
Ime	
Akadska titula	npr. prof., dr.sc, mr.sc., b.sc.,
Šahovska titula	npr. IM, GM, WGM, FM,...
Nacionalni rating	mora biti između 0 i 2999
Međunarodni rating	mora biti između 0 i 2999
Datum rođenja	u formi yyyy/mm/dd npr. 1974/12/30
Spol	npr. W..žena, C..računalo, M ili praznina..muškarac
Federacija	Fide-kod npr. AUT, GER, CRO
Tip	slobodno upotrebljiv, npr. za specijalnu nagradu
Grupa	slobodno upotrebljiv
Identnumber	nacionalni jedinstveni identifikacijski broj npr. 06742 (za Austriju)
FIDE-broj	jedinstven identifikacijski broj FIDE npr. 1600320
Izvor	iz koje je rating liste igrač upisan: CRO iz hrvatske rating liste, AUT iz austrijske rating liste, FID iz Fide rating liste, GER iz njemačke rating liste, ITA iz talijanske rating liste, SWZ iz švicarske rating liste,

	HUN iz mađarske rating liste, CZE iz češke rating liste, SVK iz slovačke rating liste, DEN iz danske rating liste, Praznina unos ručno.
	Važno: Polje je neophodno za rating obračun. Sa {specijalno/rating files} upisani su samo Identnumber igrači s izvornim AUT ili praznim (za Austrijski rating obračun).
Klub	broj kluba npr. 48 za Šahovski klub Zagreb
Ime kluba	npr. Šahovski klub Zagreb
BNo	broj ploče (samo za ekipne turnire)
MNr	broj ekipe (samo za ekipne turnire).
Kratko ime	
Korekcija poretka	Polje Korekcija poretka ima efekt na poredak (vidi kriterije) i obično je 0. 0 nema utjecaja na poredak. S ovim poljem je moguće ručno promijeniti poredak ako je potrebno. Primjer: Igrač A (početni startni broj 35) i Igrač B (početni startni broj 53) imaju iste bodove/kriterije. Zatim program sortira po početnom startnom broju i izlazi bez poretka za drugog igrača. Kada bi trebao igrač B biti prije igrača A tada morate postaviti Korekciju poretka na 2 za Igrača A i 1 za Igrača B.
Status	Statusni pokazivač. Koristi se samo u kružnim turnirima. Ako je igrač odustao njegovi bodovi se ne računaju u konačni poredak (obično ako je igrao manje od 50% partija) tada možete unositi -. Tada se odigrani rezultati stavljaju u () na listama i ne broje se za konačni poredak. Ako se bodovi trebaju bodovati unesite +.
SNr	Početni startni broj. Dodijeljen programom i ne može se promijeniti.

4.1. Opis naredbi

Naredba	Akcija
[ručno unos]:	pokazuje prazan red u tablici igrača. Cursor je na polju „ime“. Sada može ući novi igrač. Ako unesete samo prvi znak, brojač igrača povećava se za 1 i pokazuje se drugi prazan red. Kada ste gotovi sa prvim igračem, možete skočiti sa <↓> direktno na polje „ime“ u prazni red. Sada možete unijeti drugog igrača itd. Ako se igrač ubacuje s rating liste, izaberite polje „Ime ili kod“ ili s mišem ili s <ALT> + <Q>. Važno: U polje „Prezime/ID broj“, također se može unijeti (Austrija)-Identnumber. Ako je igrač pronađen u austrijskoj rating listi, on će biti automatski uključen u turnir.
[izbriši]:	briše označenog igrača sa turnira.
[prihvati]:	izabrani igrač u rating tablici je kopiran u tablicu igrača i tako je uključen u turnir (ako već nije). Ovaj test je učinjen na provjeravanju FIDE-Broja i Identnumber (ne Imena!).
[specijalni izbor]:	ovo aktivira neka ulazna polja i 2 tipke. Po unosu željenog izbora (individualna polja su povezana s logičkim „I“) pretraga može početi s [početna pretraga]. Npr. tražite sve hrvatske igrače s nacionalnim ratingom > 2400: nacionalni rating od: 2400 do: 3000, federacija = CRO

[početna pretraga]:

[prihvati]:

Polje „**broj slučajnih igrača**“ je korišteno u odabiru igrača za test turnire. Ako je broj upisan ovdje, druga polja su ignorirana. Igrači su uvijek uzeti iz hrvatske rating liste.

Počinje posebnu pretragu. Potpuno pretraži rating listu i rezultat prikaže u rating tablici.

Svi igrači u rating tablici su uključeni u turnir.

4.2. Unos igrača za ekipne turnire.

Unos je prema metodi opisanoj ispod, s razlikom, da ekipa u kojoj je igrač mora biti izabrana u Popisu ekipa ranije. Ekipni broj (**TNo**) se također može unijeti (ili promijeniti) u tablici igrača. Broj ploče (**BNo**) je postavljen i automatski počinje od 1.

4.3. Unos igrača sa rating liste

Unos s rating liste je vrlo jednostavan i brz. Otvara se izbornik za unos igrača, kursor je postavljen na polju „**Ime ili kod**“.

Ako kursor nije tamo, može se postaviti u to polje s tipkama **<ALT> + <Q>** (ili s mišem). Sada unesete ime (često samo prva 3-4 znaka) i stisnete **<Enter>**.

Name or code:	Kasparov	Ime ili kod:	
---------------	----------	--------------	--

U rating tablici pronađeni su i prikazani svi igrači. Rating lista ima fokus. Sada odgovarajući igrač može biti izabran s tipkama **<↑>**, **<↓>** ili klikom mišem. S **<Enter>** (aktivira se **[OK]** tipka) (ili dupli klik igrača u rating tablici) izabrani igrač u rating tablici je kopiran u tablicu igrača i tako smo ga uključili u turnir (ako već nije uključen).

Važno: Ako je više raspoloživih rating lista, možete pretraživati po određenoj listi. Primjer: Utipkajte Portada,FIDE i stisnite **<Enter>**. Tražimo samo u FIDE rating listi. Mala i velika slova ne čine razliku.

Broj igrača na turniru je pokazan u statusnoj liniji pod „**Cnt**“.

bled02_men.TUM	Tm:141	Cnt:838	Rd:14	Screen	Test_ma.tut	Tm:5	Cnt:17	Rd:5	Monitor
----------------	--------	---------	-------	--------	-------------	------	--------	------	---------

Sada možemo tražiti sljedećeg igrača. S * i **<Enter>** ili samo **<Enter>** su pokazani svi zapisani igrači u tablici igrača.

4.4. Unos igrača bez rating liste

Ako igrač nije na rating listi, podaci o njemu se moraju unijeti ručno. Klikom na **[ručni unos]** pokazan je prazan red u tablici igrača. Kursor je na polju „**ime**“. Sada se može unijeti novi igrač. Ako je igrača trebalo unijeti preko rating liste izaberemo polje „**Ime ili kod**“ ili s mišem ili s tipkama **<ALT> + <Q>**.

5. Podaci o turniru

Izbornik Podaci o turniru se pokreće preko **{Unos/Turnir...}**. Tu se upisuju i mijenjaju podaci o turniru.

The image shows two side-by-side screenshots of a chess tournament management software interface. The left window is titled 'Tournament data entry (Swiss System)' and the right window is titled 'Podaci o turniru (švicarski sustav)'. Both windows have a similar layout with tabs at the top (General, Tie-breaks, Lists, Board List, Tournament Rtg, Fide Title, Other) and various input fields for tournament details. The left window is in English, and the right window is in Croatian. The right window has a 'Kopiraj turnirske podatke' button at the bottom.

Ovisno o tipu turnira, potrebni su drugačiji unosii.

Izbornik je podijeljen u 7 cjelina (Generalno, Kriteriji, Lista, Po pločama, TurnirBr., Titule FIDE, ostalo):

1) Generalno

Većina polja je razumljiva sama po sebi.

Polje „**Napomena**“ se koristi za osobne poruke. Neće biti prikazano ni na jednoj listi. Broj turnira je neophodan za izračun Austrijskog ratinga zbog identifikacije turnira. Za švicarske sisteme (pojedinačno i ekipno) za nesporenog igrača/ekipu može se postaviti broj bodova. Bodovi će se dati automatski nesporenom igraču/ekipi (za određeno kolo), kada otvorite izbornik za upisivanje rezultata.

U izbornom polju „**Sortiraj/Prikaži**“ odlučujete hoće li početna startna lista biti složena po nacionalnom ili međunarodnom ratingu. U slučaju sortiranja prema nacionalnom ratingu, međunarodni rating će se koristiti samo ako igrač nema nacionalni rating. Suprotan slučaj je analogan. Ako je rating isti, razvrstavanje se vrši prema tituli (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, NM, WNM, CM, WCM) i abecedi.

Dva izbora „**Rejtingira se**“ su samo informacijskog karaktera. Neće biti prikazani ni na jednoj listi.

Izbor „**provjeri ostale ploče**“ je raspoloživ samo u ekipnim turnirima. Ako je on izabran, poruka se prikazuje u izborniku određivanje Parova/Rezultata (ako se osnovna postava mijenja). Primjer: Postava: Igrač A Ploča 1, Igrač B Ploča 2, Igrač C Ploča 3 == > U meču: Igrač B Ploča 1, Igrač C Ploča 2 je ok, Igrač B Ploča 1, Igrač A Ploča 2 poruka je pokazana.

S [Kopiraj turnirske podatke] možete kopirati sva polja (i sve datume) već postojećeg turnira. (npr. za grupu B od grupe A).

Neka polja kao na primjer „**Broj ploča**“ ili „**ponovno**“ su promjenjiva samo ako je trenutno kolo 0.

Polje „**ponovno**“ je obično 1 samo kada ima više kola (npr. partija i uzvratna partija). Vrijednost je tada 2 ili više.

U slučaju ekipnog švicarskog sistema može se pokazati da li se određuju parovi prema „meč bodovima“ (2 boda za pobjedu, 1 bod za neriješeno i 0 bodova za poraz) ili „bodovima“ (normalni bodovi). Ako su „meč bodovi“ izabrani, tada su oni

predloženi pri računanju kriterija prema „meč bodovima“ umjesto „bodovima“. Također mogu biti dodijeljeni „meč bodovi“ za nesparenu ekipu.

Polje „**po god. rođenja**“ definira dobne grupe. Postavke su automatske. U14, U16, U18, U20, S60 s „**krajnjim datumom**“ 06.06.2008 znači taj „**tip**“ polja u igračkom izborniku je dan kako slijedi:

Grupa	Od	do
U14	1994/06/06	2008/06/06
U16	1992/06/06	1994/06/05
U18	1990/06/06	1992/06/05
U20	1988/06/06	1990/06/05
S60	1901/01/01	1948/12/31

Važno: Kod seniora je važna samo godina.

Dopuštena su samo slova „U“ i „S“. Unositi se mora uzlazno.

Ako su polja „**po god. rođenja**“ ili „**krajnjim datum**“ promijenjena „tip“ polja može biti opet određen u izbornicima (*{specijalno/Opcije...}*).

Ako su ulazni podaci neispravni, pokazat će se odgovarajuća obavijest o pogrešci.

2) Kriteriji

Najvažniji kriteriji (za turnire po švicarskom sistemu su: Buchholz i Fide kriterij) postoje u odsjeku „**Generalno**“ u odgovarajućem izboru. Ako je potreban drugi kriterij, možete klikanjem „poseban“ (u generalnom odsjeku) automatski doći u kriterij odsjek.

U gornjoj polovici su pokazani svi raspoloživi kriteriji za ovaj tip turnira. Niža polovica je prazna. Kad kliknete na odgovarajući kriterij u gornjoj polovici, kriterij je kopiran u nižu polovicu. Konačni poredak je određen ovom naredbom.

Naredba	Akcija
[Ukloni kriterij]:	<i>Ukloni odabrani kriterij.</i>
[Promjena Parametra]:	<i>Otvorena za odabrani kriterij (moguće je samo za nekoliko kriterija) za promjenu parametara.</i>
[Line-1]:	<i>Zamjeni izabrani kriterij s prethodnim kriterijem</i>
[Line+1]:	<i>Zamjeni izabrani kriterij sa sljedećim kriterijem</i>
[Izbriši sve kriterije]:	<i>Uklanjanje sve odabrane kriterije</i>

Neki kriteriji su zadržani iz povijesnih razloga, zato što se uvijek računao konačni poredak. Detaljnije u poglavlju „Kriteriji (određivanje konačnog poretka)“

3) Lista

Specijalne nagrade: (Samo za turnire po švicarskom sistemu) polje „**Planirano/kategorija**“ definira maksimalan broj nagrađenih po kategoriji. Ako je vrijednost 0 po-

kazuje se prvih 8. „**Rejting**“ i „**do**“ su polja korištena u definiranju rating skupina: npr. 0 do 1400, 1401 do 1800, itd. Pet kućica se koristi za izbor koje će se kategorije pokazati. Ako se izabere „**prilagodi prema grupi polja**“, za svaki drugi tip (U12, U14, ...) tiskan je poredak. Statusna linija je tiskana na kraju svake liste.

4) Po pločama

Ovaj dijalog je automatski otvoren ako je izabrana ploča- ili igrač performans-Lista u meniju. Ovdje možete izabrati „**Razvrstavanje**“ sa te liste. S „**minimum partija**“ može biti pokazano koliko partija mora igrač minimalno imati prije nego što se on pokaže. U slučaju nule svi igrači su pokazani.

5) TournirBr.

Austijski turnirski broj.

6) Titule FIDE (Samo za međunarodne turnire, gdje se mogu osvajati titule FIDE)

Ovaj dijalog je automatski otvoren ako su u meniju izabrani FIDE-naslovi-liste **{Info/Fide-Titule-Info}**. Ovdje mogu biti uneseni različiti podaci sa FIDE-titule liste ili FIDE naslove-potvrde-liste.

7) Ostalo

Po defaultu se automatski razvrstavaju parovi. Ako unosite podatke u postojeći turnir preporučeno je odabrati „ne sortiraj“. Tako su parovi u Listi Parova pokazani u rasporedu unosa.

Ključ Baze Podataka se koristi za upload turnira u bazu podataka Wiener-Zeitung. Ovdje je više od 1900 turnir-baza podataka.

Tournament type je za internu upotrebu programera.

6. Klubovi ili ekipe

Ekipni unos se poziva preko izbornika **{Unos/Ekipe...}**. Koristi se za upisivanje i mijenjanje ekipa.

Firearms display										Print	Close
No.	Team	Team short form	Chs	team captain	code	resignation	rank	Gr	Info	Print	
1	SV Eintracht	Eintracht	0								
2	SV United Chomates Tech	Techschützeng									
3	SK Sparkasse Giesfeld	Giesfeld	0								
4	ESV Austria Graz	Austria Graz	0								
5	SC Adonia of Sparkasse Fürst	Fürstfeld	0								
6	Union Ansfelden	Ansfelden	0								
7	1. W. Neureuthe SV	W. Neureuthe									
8	SK Hohensee	Hohensee									
9	SV NÖ Melk Wachau	Melk	0								
10	Sparkasse Schwarzach	Schwarzach	0								
11	SC Die Gumpelstorf	Gumpelstorf									
12	SK Sparkasse Jenbach	Jenbach									

61

Delete

Random

No-1

No-1

Resignation

☒ OK

Name or code:

Klasifikasi objek

Br	Tipe	Disposisi hasil	RAG	Laporan objek	Inst	Subjekan/cond.com	Gr	Info	Pukul	Waktu

Identi Sebagai Br-1 Br-1

OK

Isi & Inst

Unosi se naziv ekipe, Skraćeni naziv, Klupski broj (CNo, BrKI), kapetan ekipe, Ekipni kod (bilo koji tekst maksimalno 4 znamenke), odustajanje, rankcorr, grupa (Gr) (bilo koji tekst maksimalno 4 znamenke, info (bilo koji tekst maksimalno 10 znamenki), PtsAdd je upisan. Unos je isti kao u Excelu.

Polja rankcorr i PtsAdd imaju efekt na privremeni/konačani poredak ako su odgovarajući kriteriji (Ručni unos u polju rankcorr u ekipnom izborniku [6], Bodovi (bodovi igrača + kvalifikacijski bodovi) [42]) izabrani.

Ako „**Skraćeni naziv**“ nije upisan, naziv ekipe se automatski prepisuje.

Opis komandnih naredbi:

Naredba	Akcija
[Izbriši]	ekipa (svi igrači ove ekipe) je potpuno izbrisana. Kružni sistem.
[Slučajni]	redoslijed ekipa je određen nasumično.
[Br+1]	izabrana ekipa je zamijenjena sa sljedećom ekipom.
[Br-1]	izabrana ekipa je zamijenjena s prethodnom ekipom.
[odustajanje]	(Samo za ekipne kružne turnire) izabrana ekipa je isključena (ali nije izbrisana) sa turnira. U tablici može biti odlučeno da li se bodovi za (finale) poredak broje ili ne.

7. Mjesto

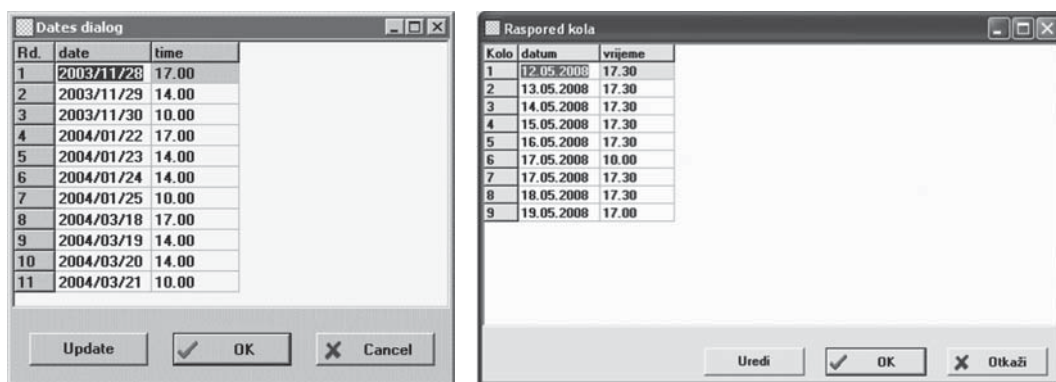
Izbornik Mjesto je pozvan s menijem **{Unos/Mjesto...}**. Koristi se za unos i mijenjanje Mjesta i Organizatora na Ekipnim Kružnim Turnirima.

Ovaj izbornik je poseban za austrijsku Bundesligu. Kod ligaških natjecanja mečevi se ponekad igraju u različitim mjestima. Zato mjesto i organizatora možete unijeti za svaki ekipni par.

Unesena mjesta su zapisana u PGN-datoteci (**{specijalno/PGN datoteke...}**) ako je izabrano „**mjesto ovisno o kolu**“.

8. Datum

Prozor Datum se poziva s menija **{Unos/Datum...}**. Koristi se za upisivanje i mijenjanje datuma pojedinih kola. Unos datuma nije obavezan. Na nekim listama su prikazani datumi.

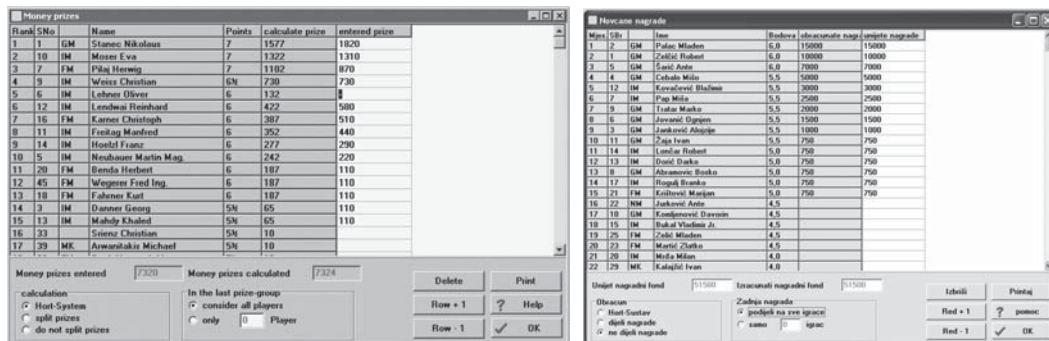


Ovdje su upisani datum i vrijeme svakog kola. Dovoljno je napisati mjesec i dan. Godina se dopunjuje tekućom godinom. Vrijeme se unosi u bilo kojem formatu (Maksimum 12 brojeva).

Važno: Ako sva kola počinju u isto vrijeme, onda je dovoljno napisati vrijeme za prvo kolo. Druga vremena se automatski kopiraju.

9. Nagrade / lista nagrada

Izbornik Nagrade je pozvan s menijem {*specijalno/Novčane nagrade...*}. Koristi se za unos nagrada i ispis nagrađenih.



Iznos nagrada se može unijeti na početku turnira. On je upisan u turnirsku datoteku. Ako ste otvorili izbornik, prikazano je trenutno kolo i igrači u trenutnom poretku.

Napomena: Igrač može biti isključen s unosom -1.

Za podjelu novčanih nagrada na raspolaganju su 3 metode:

- 1) **Hortsystem** (dobio ime po Vlastimilu Hortu): Svaki igrač dobije prvo 50% nagrade prema zauzetom mjestu. Drugih 50% je distribuirano jednolično unutar rezultatske grupe igračima.
- 2) **dijeli nagrade**: Svi igrači primaju istu novčanu nagradu unutar rezultatske grupe
- 3) **ne dijeli nagrade**: Nagrade su ispisane prema poretku (iznimka: ako svi kriteriji jednaki, nagrada se prepolovi).

Sve zapisane nagrade su izbrisane s [izbriši].

10. Ispravak krivih podataka o igračima

Podaci o igraču se mogu mjenjati preko izbornika {*Unos/Igrači...*} ili {*Unos/Unos Igrača...*}.

Svi zapisani igrači su prikazani u tablici igrača. Podaci se tu mogu direktno mjenjati. Ako kursor označi sljedeću ćeliju (npr. s <TAB> tipkom), tada je tekst automatski izabran (plavo označen). Ako se sada upiše znak, stari (označeni) tekst je izbrisan. Ako tekst (npr. ime igrača) samo treba promijeniti, tada morate pritisnuti <Enter> tipku (mora biti izabrano s mišem) da bi otkazali izbor.

Ime se može tražiti analogno u rating listi (s unosom 1-2 znaka i <Enter> u polju „Ime ili kod“). Sada su pokazani svi igrači s ovim prvim znakom. Nebitno je pišete li velikim ili malim slovima. S prazninom ili * su pokazani svi igrači.

(Vidi također poglavlje „Unos igrača“)

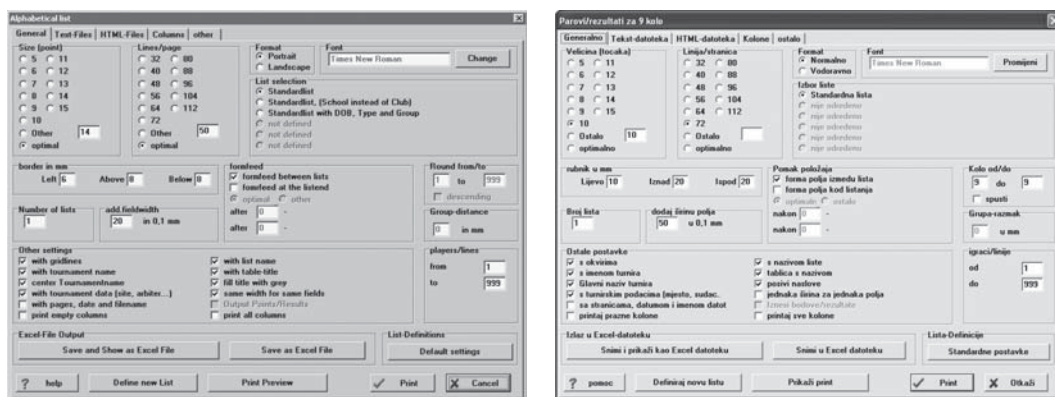
11. Ispis, prikaži ispis

Svaka lista može biti prikazana na ekranu, printeru ili u datoteci, ovisno o parametru koji je izabran u meniju **{Izlaz}**.

Ako je izlazni parametar postavljen na „**Printer**“, meni **{Izlaz/Print parametri}** odlučuje da li će se izbornik pokazati ili će lista biti tiskana odmah.

Ako postavke printanja nisu izabrane: Lista se odmah tiska.

Ako su postavke printanja aktivne: Sljedeći izbornik se pojavljuje nakon klika na listu.



Izbornik za ispis je vrlo velik i podijeljen u 5 odsjeka (Generalno, Tekst-datoteka, HTML-datoteka, Kolone i ostalo):

1) Generalno

Većina parametara je razumljiva sama po sebi. Ako su vrijednosti modificirane, promjene se spremaju trajno. Izuzetak: Broj lista (1 kod pokretanja programa), izbor „**Kolo od/do**“ i „**Igrači/linije**“, da se slažu (ako je moguće za tu listu) s predloženim. Parametri „**Veličina**“, „**Linija/Stranica**“, „**Format**“ i „**Pomak položaja**“ se snimaju za svaku standardnu listu, drugi Parametri su globalni. Npr. ako vrijede za sve liste.

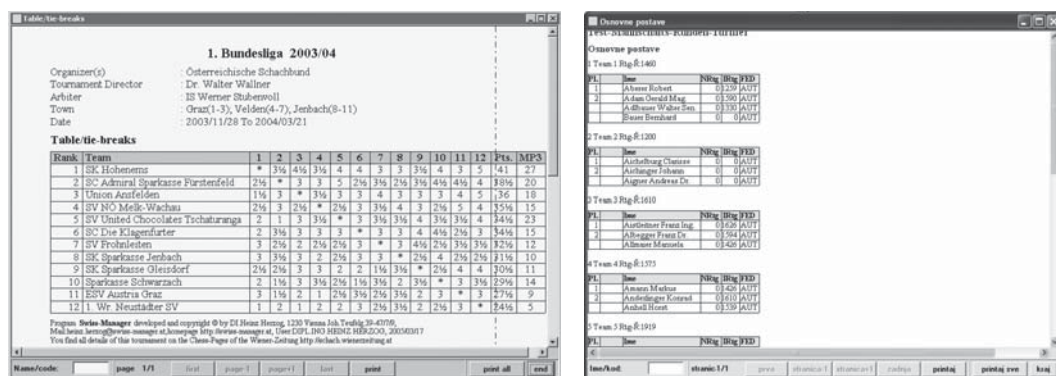


Kod Veličine postoji opcija „**optimalno**“ koja djeluje po defaultu. U ovom slučaju, znakovna veličina se usklađuje, koliko je moguće, između 7 i 14 točaka tako da je još sasvim vidljiva. Slično se primjenjuje kod „**Linija/Stranica**“ gdje je prilagođen razmak između linija.

Izbor „**izvještaj**“ se koristi za aktiviranje jedne od nekoliko varijanata. Postoje unaprijed definirane (i ne promjenljive) standardne liste koja su aktivirane po defaultu. Preostalih 5 ili 6 mjesta može biti korišteno za vlastitu definiciju lista. S [**Definiraj novu listu**] ulazite u dijelove „**Kolone**“ (vidi ispod) i kopirane su definicije standardne liste.

Odabir [**Print**], lista je ispisana sukladno prilagođenim parametrima.

Odabir [**Prikaži print**] otvara novi prozor i prikazuje listu (s možda malenim devijacijama).



1. Bundesliga 2003/04

Organizer(s): Österreichische Schachbund
 Tournament Director: Dr. Walter Wallner
 Arbiter: IS Werner Stübneroll
 Town: Graz(1-3), Velden(4-7), Jenbach(8-11)
 Date: 2003/11/28 To 2004/03/21

Table/tie-breaks

Rank	Team	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Pts.	MP3
1	SK Hobenems	*	3½	4½	3½	4	4	3	3	3½	4	3	5	41	27
2	SC Admira Sparkasse Fürstenfeld	2½	*	3	3	5	2½	3½	2½	3½	4½	4½	4	38½	20
3	Union Ansfelden	1½	3	*	3½	3	3	4	3	3	3	4	5	36	18
4	SV NO Melk-Wachau	2½	3	2½	*	2½	3	3½	4	3	2½	5	4	35½	15
5	SV United Chocolates Tschaturanga	2	1	3	3½	*	3	3½	3½	4	3½	3½	4	34½	23
6	SC Die Klagenfurter	2	3½	3	3	3	*	3	3	4	4½	2½	3	34½	15
7	SV Proletaren	3	2½	2	2½	2½	3	*	3	4½	2½	3½	3½	32½	12
8	SK Sparkasse Jenbach	3	3½	3	2	2½	3	3	*	2½	4	2½	2½	31½	10
9	SK Sparkasse Gleisdorf	2½	2½	3	3	2	2	1½	3½	*	2½	4	4	30½	11
10	Sparkasse Schwarzach	2	1½	3	3½	2½	1½	3½	2	3½	*	3	3½	29½	14
11	ESV Austria Graz	3	1½	2	1	2½	3½	2½	3½	2	3	*	3	27½	9
12	1. WK Neustadter SV	1	2	1	2	1	2	3	2½	3½	2	2½	3	24½	5

Program Swiss Manager developed and copyright © by SK House Hering, 1230 Vienna, Austria, 1998-2003
 Mail: swiss.manager@hering.at, Internet: http://www.swissmanager.at, User: GPL, DKS, HEBEL, HEBEL, 2003/03/17
 This file is all rights of this tournament on the ChessPage of the Wiener-Zeitung http://www.wienerzeitung.at

Osterr. Schachbund

1. Bundesliga 2003/04

Osterr. Schachbund

Team 1 Rtg R:140

PL	Team	Nbrg	Rtg	PID
1	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
2	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
3	Admira Sparkasse	0	220	PAUT

Team 2 Rtg R:120

PL	Team	Nbrg	Rtg	PID
1	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
2	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
3	Admira Sparkasse	0	220	PAUT

Team 3 Rtg R:160

PL	Team	Nbrg	Rtg	PID
1	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
2	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
3	Admira Sparkasse	0	220	PAUT

Team 4 Rtg R:170

PL	Team	Nbrg	Rtg	PID
1	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
2	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
3	Admira Sparkasse	0	220	PAUT

Team 5 Rtg R:190

PL	Team	Nbrg	Rtg	PID
1	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
2	Admira Sparkasse	0	220	PAUT
3	Admira Sparkasse	0	220	PAUT

Ako je lista šira, printer će je odrezati. U primjeru je to pokazano točkastim pravcem (vidi sliku). U ovom slučaju veličina znakova ili lijeva margina trebala bi se reducirati ili ispisati u pejzažnom formatu.

Odabirom **Prikaži ispis**, izložena stranica može biti ispisana s [**Print**], a potpuna lista s [**printaj sve**].

2) Tekst-datoteka

Sve liste mogu također biti snimljene kao tekst datoteke s odgovarajućim izborima.

3) HTML-datoteka

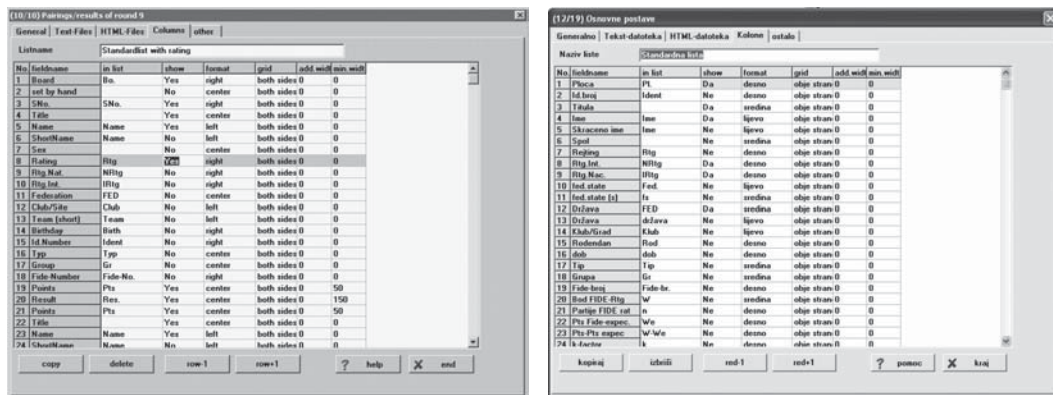
Sve liste mogu također biti snimljene kao HTML datoteke s odgovarajućim izborima. Ove se datoteke mogu zatim objavljivati direktno na Internetu/Intranetu ili čitati u nekom text programu kao što je Word (ako HTML-opcija nije instalirana).

Napomena: Najjednostavniji, brz i profesionalan način objave rezultira na Internetu je učitati **Swiss-Manager** datoteku na Wiener-Zeitungu i postaviti link na vašu Početnu Stranicu prema Wiener-Zeitungu. Osvježavanje je vrlo lagano. Ako ste zainteresirani, možete također učitati turnire direktno u Wiener-Zeitung. Ova usluga je besplatna.

U Wiener-Zeitung bazi turnira raspoloživo je online oko 1900 turnira.

4) Stupci

S [Definiraj novu listu] automatski ulazite u odjel „Kolone“ i kopirane su definicije standardne liste.



Sljedeće promjene su moguće:

- 1) Postaviti vidljiv/nevidljiv (j ili y... vidljiv, n.. nevidljiv)
- 2) Definirati smjer polja (l..lijevo, C..centar, r..desno).
- 3) Promjene naziva stupaca (maksimalno 15 znakova)
- 4) Definiranje margina. (l..lijeva margina, r..desna margina, b..lijeva i desna margina, n..nijedna margina)
- 5) Promjena poretka stupaca. Poredak stupaca na listi se mijenja također i u tablici. Red 1 je stupac 1 u listi, Red 2 je stupac 2 i tako dalje. (pod uvjetom da je naravno vidljiv). S tipkama [Red-1] ili [Red+1] možete promijeniti poredak reda s prethodnim ili sljedećim redom.
- 6) dodatna širina stupca (dodaj širinu). Jedinica je 1/10 milimetara npr. ako širina stupca treba biti povećana za 3 mm morate unijeti vrijednosti 30.
Važno: Ako je vrijednost upisana ovdje, parametar „dodaj fieldwidth“ u općem odsjeku (default vrijednost je 2 milimetra) je ignoriran.
- 7) minimalna širina stupca (min. širina). Jedinica je 1/10 milimetara.

Moguće je prikazati do 40 samo-definiranih lista.

5) drugo

S [Spremi kao bitmapu] lista (samo odjel tablice) može biti spremljena kao bitmapa (specijalni grafički format). Bitmapu možete otvoriti u programu za obradu teksta (Word) kao sliku. Posebno praktično za tablice na kružnim turnirima.

12. Ispis nekoliko lista

Za normalni turnir po švicarskom sistemu postoji mogućnost prikaza nekoliko različitih lista u isto vrijeme. Izlaz može biti ili printer, ili Tekst datoteka ili HTML-datoteka ovisno o izboru. To je moguće odabrati s {Izlaz/Izlazi nekoliko lista...}.

U lijevom gornjem popisu, prikazane su sve moguće liste. Izbor „**pokaži samo posljednja dva kola**“ aktivira se nakon otvaranja izbornika, limitira liste na posljednja 2 kola. Ako želite printati starija kola deaktivirajte izbor.

Ako je odabrana tekst- ili HTML- datoteka, snima se u odgovarajući folder. HTML datoteke imaju ekstenzije **.htm/.html**, a tekst datoteka ekstenziju **.txt**.

Ako svaka lista u vlastitoj datoteci nije aktivna, npr. jedna datoteka je izlazna, ime datoteke je oblika: Lista.ekstenzija.

Ako je aktivna svaka lista u vlastitoj datoteci, tada izlazne datoteke imaju oblik:

Lista	Ime datoteka
Početni rang	Filename_Start.ext
Parovi kola	Filename_pairings_rd.ext
Rezultati kola	Filename_results_rd.ext
Privremeno/konačno stanje	Filename_rank_rd.ext
Tablica po početnom rang	Filename_tabstart_rd.ext
Tablica po kriterijima	Filename_tabrank_rd.ext
Provjera	Filename_control_rd.ext

gdje je:

Filename	Ime datoteke bez ekstenzije,
ext	.txt ili .htm/.html prema izboru „izlaza“,
rd	izabrano kolo (s dvije znamenke).

Putevi za HTML- i tekst datoteke su spremljeni globalno, a HTML-uzorak datoteke je spremljen u turnirsku datoteku. Iskusi HTML-korisnici mogu definirati svoj HTML-uzorak datoteke, ostali original ne bi trebali modificirati zato što će on biti zamjenjen kod sljedećeg updatea.

13. Vođenje nekoliko turnira istovremeno

Za svaku grupu/turnir pokreće se vlastiti program (meni **{Datoteka/Pokreni novi program}**). Primjerice: Tri (3) **Swiss manager** programa pokrenuta istovremeno za svaku grupu možete mjenjati sa tipkama **<ALT> + <TAB>**.

Upozorenje: Globalni parametri ili samodefinirane liste se automatski snimaju s posljednjim završenim programom.

14. Određivanje parova (švicarski sistem)

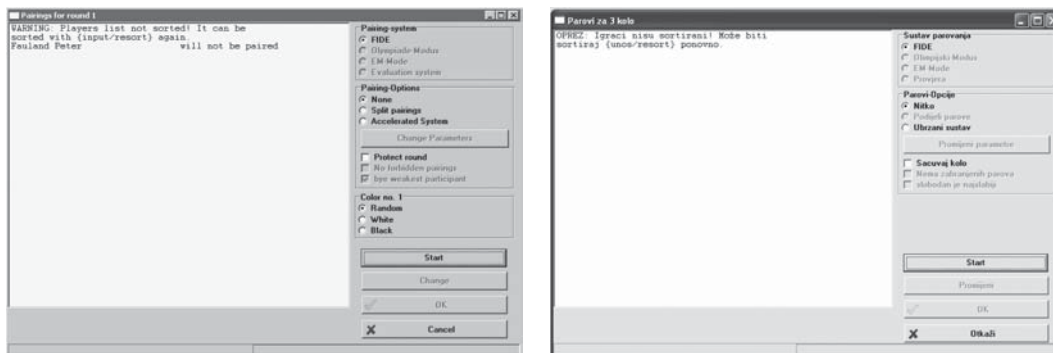
Za određivanje parova pozivamo izbornik **{Parovi/Izbornik parova}** ili **<F6>**. Ovisno o odabranom kolu (u početku je kolo 0) sparit će se iduće kolo.

Prikazane su važne napomene.

Sljedeće metode određivanja parova su raspoložive:

Određivanje parova:

- **po sistemu FIDE:** Programski temeljeno na pravilima FIDE za švicarski sistem.
- **Olimpijski modus:** Poseban način za Olimpijade. Ovaj način je raspoloživ samo za nekoliko posebnih korisnika.



- **EM-mode:** Poseban način za europsko šahovsko prvenstvo. Ovaj način je raspoloživ samo za nekoliko posebnih korisnika.
- **Procjena sistem:** Staro određivanje parova. Onemogućeno od travnja 2004.

Određivanje parova – izbori

- **Podjeli parove:** (neaktivno po defaultu) ovaj izbor dijeli početnu startnu listu kod švicarskih sistema na 2 polovice i par obje polovice je nezavisan. U slučaju 100 sudionika parovi su (bez poštivanja boje) 1-26, 2-27,..., 25-50, 51-76, 52-77,..., 75-100. Izbor je raspoloživ samo za prva dva kola za turnire s barem 20 sudionika. Nakon toga, određivanje parova se radi normalno u jednoj grupi. Ideja je da igrači koji žele titule ne igraju protiv neratingiranih igrača.
- **Ubrzani sustav:** (samo raspoloživ za pojedinačne turnire igrane po švicarskom sistemu) ovaj izbor funkcionira slično kao izbor „**Podjeli parove**“. Prije određivanja parova svaki igrač dobije izmišljene rezultate (dodatno stvarnom učinku) ovisno o početnom rangu. Nakon toga određivanje parova je normalno napravljeno. Individualne grupe, dodatni izmišljeni rezultati i veliki broj kola mogu se unijeti preko [**Promijeni parametre**].
- **Sačuvaj kolo:** (nije aktivno po defaultu) ako je ovaj izbor aktivan, program ne sparuje igrače istog kluba (klupski broj ili ekipni broj). Ovaj izbor se može koristiti samo s dovoljnim brojem sudionika, zato što je određivanje parova vrlo strogo.
- **Nema zabranjenih parova:** (nije aktivno po defaultu) S menijem {**Parovi/Zabranjeni parovi...**} neželjeno sparivanje može biti određeno eksplicitno. Ako je ovaj izbor izabran, „**Zabranjeni parovi**“ nisu spareni. Napomena: Ako su „**Zabranjeni parovi**“ unijeti, a izbor „**nijedna zabrana u sparivanju**“ nije aktiviran, „**zabranjeni parovi**“, su pokazani u listi ako su napravljeni.
- **Slobodan je najslabiji sudionik:** Ako je aktivirano, igrač koji je slobodan određen je prije određivanja parova. Tada je to igrač s najviše nekoliko bodova i najlošijim početnim rangom pod uvjetom da on nije bio slobodan i nije ranije pobjedio bez borbe. Ako bodovi nisu aktivni, slobodan igrač se tretira kao normalni floter, npr. pokušavamo nadoknaditi redosljed boja kod odgovarajućeg slobodnog igrača. Važno: U FIDE sistemu ovaj je izbor uvijek neaktivan.
- **Boja prvog na listi:** (nasumce određivanje je po defaultu). Stavi boju za najjačeg igrača ako nije stavljeno ručno.

Opis naredbi

Naredba	Akcija
[Promjeni Parametre]:	Ovdje se mogu unijeti/promjeniti parametri za Ubrzani Sistem.
[Start]:	Počne određivanje parova kola. Obično traje samo nekoliko sekundi. Određivanje parova može se prikazati s {Liste/Parovi} ili <F10>.
[Promjene]:	Promjene
[OK]:	Potvrđuje parove kola i broj kola se povećava za 1. Može se promjeniti bilo kada. Izbornik određivanje parova je zatvoren.
[Otkaži]:	Izbornik određivanje parova je zatvoren i stanje prije otvaranja određivanja parova dijaloga je vraćeno.

14.1. Određivanje parova prvog kola (švicarski sistem)

Prije nego što sparite prvo kolo preporučeno je tiskati abecednu listu (igrač je unesen dva puta?) i startnu listu (elo je ok?). To se može napraviti preko {Liste/lista po abecedi} ili {Liste/Startna lista}.

Moguće korekcije koje su neophodne:

- **Netočni podaci o turniru:** krivi podaci o turniru mogu se promijeniti s {Unos/Turnir...}.
- **Netočni podaci o igraču:** podaci o igraču mogu se promijeniti s {Unos/Igrači...} ili {Unos/Unos Igrača...}.
- **Unos novog igrača/brisanje igrača:** Podaci o igraču mogu se unijeti/izbrisati s {Unos/Unos igrača...}. Napomena: Ako je igrač izbrisan (tko će biti sparen u prvom kolu?) njegov protivnik je označen kao ispušten (=nije sparen / 0 bodova / nijedna boja).

Nakon što su podaci o igračima upisani i provjereni, može se spariti prvo kolo. S {Parovi/Izbornik parova...} ili <F6> otvorit će se izbornik za određivanje parova. Ovdje su preciznije opisani individualni načini i izbori.

Prije nego se odrede parovi, može biti neophodno zbog administrativnih razloga postaviti igrače ručno, postaviti slobodnog igrača ili nesparenog igrača u prvom kolu.

14.2. Određivanje parova prvog kola (ekipni švicarski sistem)

Prije nego što sparite prvo kolo preporučeno je tiskati listu s podacima o igračima i ekipama. To se može napraviti preko {Liste/igračići abecedno} ili {Liste/Osnovni sastavi}.

Moguće korekcije koje su neophodne:

- **Netočni podaci o turniru:** krivi podaci o turniru mogu se promijeniti s {Unos/Turnir...}.
- **Netočni podaci o igraču:** podaci o igraču mogu se promijeniti s {Unos/Igrači...} ili {Unos/Unos Igrača...}.
- **Netočni ekipni podaci:** krivi ekipni podaci mogu se promijeniti s {Unos/Ekipe...}.
- **Unos nove ekipe/brisanje ekipe:** Ekipni podaci mogu se unijeti/izbrisati s {Unos/Ekipe...}.
- **Unos novog igrača/brisanje igrača:** Podaci o igraču mogu se unijeti/izbrisati s {Unos/Unos igrača...}.

Nakon što su podaci o ekipama i igračima upisani i provjereni, može se spariti prvo kolo. S **{Parovi/Izbornik parova...}** ili **<F6>** otvorit će se izbornik za određivanje parova. Ovdje su preciznije opisani individualni načini i izbori.

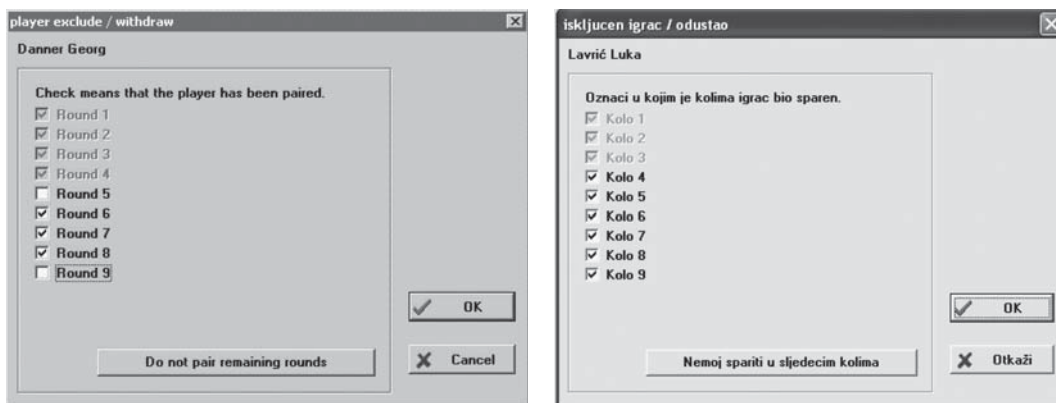
Prije nego se odrede parovi, može biti neophodno zbog administrativnih razloga postaviti ekipe ručno, postaviti slobodnu ekipu ili nesparenu ekipu u prvom kolu.

14.3. Isključi/Reaktiviraj Igrače/Ekipe (Švicarski Sistem, Ekipni švicarski sistem)

Švicarski sistem

Ako igrač ne može igrati jedno ili nekoliko kola ili je isključen s turnira, možete učiniti ovo s **{Parovi/Isključi igrača...}**. Igrač neće biti sparen u odgovarajućim kolima. Svi nespareni igrači imaju 0 bodova i nemaju boju. Tako su spriječeni nepotrebni zalozi. S **{Parovi/Nastavi Igrača...}** može se isključenje otpariti.

Nakon odabira jednog od dvaju menija elemenata, dijalog odabira igrača (analogan primjeni na ekipne turnire) je otvoren. Unesite ime (po pitanju unosa svi znakovi su mogući te su sudionici odmah pokazani) (ili unesite startni broj i pokrenite pretraživanje s **<Enter>**) u polje „Ime ili kod...“. Ako je točno jedan igrač izabran pojaviti će se izbornik „Isključi igrača...“ ili „Postavi igrača...“.



Već odigrana kola su predstavljena i ne mogu biti modificirana. Sada provjerite ili deaktivirajte odgovarajuće kolo i potvrdite sa **[OK]**. Vratite se prema izborniku igrača, gdje se može tražiti sljedeći igrač.

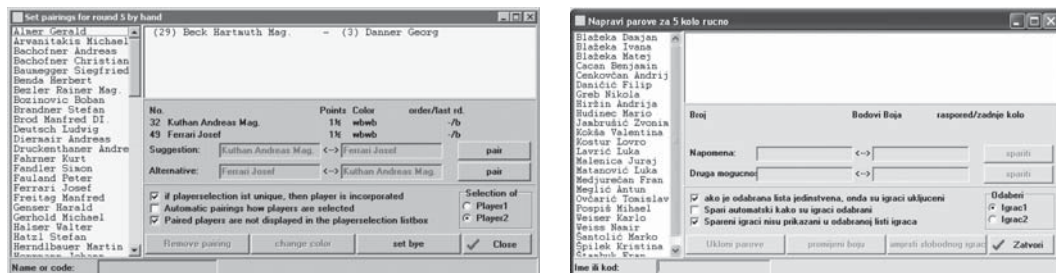
Ekipno švicarski sistem

S **{Parovi/Isključi Ekipu...}** ili **{Parovi/Postavi Ekipu...}**, možete isključiti ili ponovo uvrstiti ekipe. Analogno je za pojedinačne turnire.

14.4. Ručno određivanje parova igrača/ekipa

Određivanje parova igrača u turniru po švicarskom sistemu

Ako organizator traži sparivanje igrača ručno, to je moguće s **{Parovi/Postavi igrača...}** ili **{Parovi/Novi igrač...}**. Postavkama izbornika **{Parovi/Postavi igrača...}** možete postaviti igrače za sljedeće kolo, a s **{Parovi/Novi igrač...}** možete postaviti/promjeniti igrače od prvog do trenutnog kola.



Za ručno sparivanje (analogno primjeni na ekipe za ekipne turnire) unesite ime (po pitanju unosa svi znakovi su mogući, te su sudionici odmah pokazani) (ili unesite startni broj i pokrenite pretraživanje s **<Enter>**) u polje „Ime ili kod„. Ako je točno jedan igrač izabran i izbor „**ako je odabrana lista jedinstvena, onda su igrači uključeni**“ uključen, polje „Ime ili kod„ će biti izbrisano, a ime igrača kopirano u odgovarajuće tekstualno polje (ovisno o izboru „**Odaberi**„) s desne strane. Također su prikazani bodovi i distribucija boja figura. Za neodigrane partije (slobodan, bez borbe) – je prikazana boja figura. Sada možemo naći protivnika. Program predlaže određivanje para ovisno o distribuciji boja figura. Sada određivanje para može biti postavljeno s odgovarajućom tipkom **[spariti]**. Par je prikazan u listi iznad, a tekstualna polja su izbrisana. Sada možemo nastaviti sa sparivanjem.

Važno: Vaša je odgovornost prema razumnom odabiru. Ako su već bili spareni oni će biti označeni.

Određivanje parova igrača na kružnim turnirima

Ako je izabran izbor „**Postavke ručnog sparivanja**„ ovaj izbor je prikazan u izborniku određivanja parova. Za razliku od švicarskog sistema pojedina kola također mogu biti odabrana. Osim toga, ako je odabran igrač s bijelim figurama, prikazani su samo njegovi mogući protivnici. Zato je moguće pogrešno određivanje parova. U slučaju neparnog broja igrača, slobodni igrač/ekipa je određen automatski (kao zadnji par). S **[Red+1]** i **[Red-1]** možemo promjeniti redoslijed parova. Izlazna lista parova je time određena. Slobodan igrač je uvijek naveden zadnji.

14.5. Ručno postavljanje slobodnih (Igrača/Ekipa)

Po pitanju neparnog broja sudionika, slobodni igrač/ekipa je određen automatski programom. Međutim, postoji mogućnost postavljanja slobodnog igrača/ekipe ručno. To može biti učinjeno s **{Parovi/Odredi slobodnog igrača}** ili **{Parovi/Odredi slobodnu ekipu}**.

Nakon izbora jednog od dva elementa u meniju, otvoren je izbornik igrač/ekipe. Unesite ime (po pitanju unosa svi znakovi su mogući, te su sudionici odmah prikazani) (ili unesite startni broj i pokrenite pretraživanje s **<Enter>**) u polje „Ime ili kod„. Ako je točno jedan sudionik izabran prozor s porukom će se pojaviti i potvrditi da je slobodan.

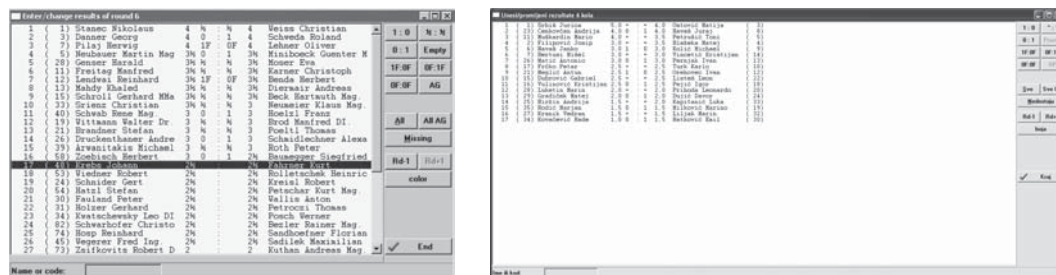
Važno: Vaša je odgovornost prema razumnom odabiru. Ako je već bio slobodan on će biti označen.

14.6. Unos rezultata (Švicarski sistem, Kružni sistem)

S **{Unos/Rezultati...}** otvaramo izbornik za unos rezultata. Odgovarajuće kolo može se uskladiti s tipkom **{rd+1}** ili **{rd-1}**.

Napomena: Rezultati svih sparenih kola mogu biti promjenjeni bilo kada.

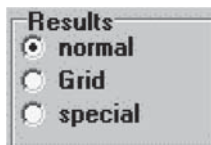
Poredak postavljenih parova je identičan listi parova. Postoje dvije mogućnosti unosa rezultata:



- **automatski:** Klikom na [nedostaje] ostat će prikazane samo nezavršene partije i bit će označen prvi par. Sada rezultat tog para možemo unijeti mišem ili s odgovarajućom tipkom. Nakon toga sljedeći par će biti označen i tako dalje.
- **unos rezultata pojedinačno:** Za turnire gdje neprekidno stižu rezultati, bolje je odmah unositi rezultate. Unosom imena (boja figura ne znači ništa) ili startnog broja u polju „Ime ili kod„ s **<Enter>**, bit će prikazani svi odgovarajući parovi. Uglavnom je dovoljno unijeti 2 ili 3 znaka. Lako možemo naći određeni par i označiti ga (mišem ili **<↑>**, **<↓>**). Sada rezultat tog para možemo unijeti mišem ili s odgovarajućom tipkom. Nakon toga sljedeći par će biti označen i tako dalje.

Važno: U turnirima igranim po švicarskom sistemu svi rezultati moraju biti unijeti prije spajanja sljedećeg kola.

Preko izbornika **Rezultati**,



rezultati za normalne kružne turnire mogu se unijeti direktno u tablicu.

Enter/change results of round 5

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Pts	tb	Rank
1	Ljubojević Ljubomir	0	½	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1½	5,75	12
2	Gelfand Boris	1	½	0	½	½	½	1	½	½	0	0	0	5½	28,00	7
3	Van Wely Lask	½	½	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	15,50	11	
4	Morozevič Alexander	1	1	1	1	½	0	0	1	0	0	1	6½	27,25	5	
5	Kramnik Vladimir	1	½	½	0	½	½	0	0	0	0	0	5	25,75	8	
6	Leko Peter	1	½	1	½	½	½	1	½	½	1	7½	36,50	3		
7	Topalov Veselin	1	½	½	1	½	½	0	0	1	0	1	7	33,75	4	
8	Shirov Alexei	1	½	1	1	½	0	0	0	1	0	1	6	27,75	6	
9	Almasi Zoltan	0	0	0	0	1	½	0	0	0	0	0	4½	22,75	9	
10	Bareev Evgeny	1	½	1	1	½	1	1	1	1	1	8	40,25	1		
11	Anand Viswanathan	1	½	½	1	½	½	1	½	½	1	7½	30,25	2		
12	Ivanchuk Vassily	½	1	1	0	½	0	0	0	0	0	0	4	18,00	10	

1:0 ½:½
0:1 Empty
1½:0½
0½:0½
No
All All AG
Missing
Rd-1 Rd+1
Results normal Grid special
End
Name or code: automatic selection of the next result

Unesi/promijeni rezultate 9 kola

Bz.	Ime	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bod	tb	Rank
1	Popović Ratko	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2,5	2,5	9	
2	Iveković Zvonimir	0	0	0	0	1	0	1	1	4,5	4,5	5		
3	Pienča Juljan	1	1	1	1	1	1	1	1	8,5	8,5	1		
4	Starčević Krešimir	0	1	0	0	0	1	1	0	3,5	3,5	7		
5	Novosel Tomislav	1	0	1	1	1	0	0	1	6,0	6,0	3		
6	Vrlek Ivan	1	1	0	0	1	0	1	1	6,0	6,0	2		
7	Sveglji Ivan	1	0	0	1	0	0	0	0	3,5	3,5	8		
8	Okrošić Marko	1	0	0	1	1	0	1	1	5,0	5,0	4		
9	Felban Mario	1	0	0	0	0	0	1	1	4,0	4,0	6		
10	Valković Kristian	0	0	0	1	0	0	0	0	1,5	1,5	10		

1:0 ½:½
0:1 Empty
1½:0½
0½:0½
No
Sve Sve DB
Missing
Rd-1 Rd+1
Results normal Grid special
Kraj
Ime ili kod: automatski odabir sljedećeg rezultata

Plavo obojena polja prikazuju trenutno kolo.

Ako igrač odustane na kružnom turniru njegovi bodovi se ne bi trebali zbrajati za konačni poredak, potrebno je unijeti - u izborniku igrači. Ti su rezultati stavljeni u () na svim listama, ali se ne računaju za konačni poredak. Kada se bodovi ne smiju zbrajati za konačni poredak (obično kada igrač odigra manje od 50% partija) nužno je unijeti „ne„ (nema rezultata) za preostale partije.

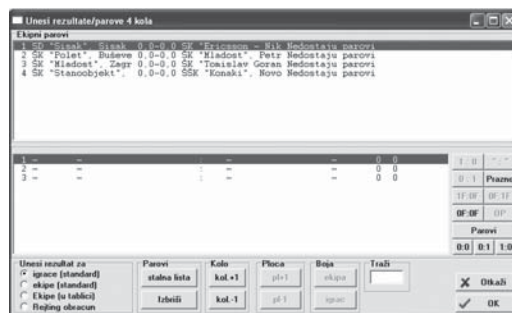
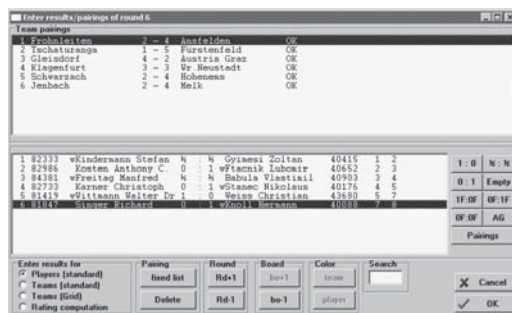
S izborom „specijalni„ rezultat može biti upotrijebljen za izračun ratinga (ako se rezultat razlikuje od „normalnog„ rezultata, partije ste odigrali ali sa *krivim* protivnikom)

Sljedeće tipke su važne:

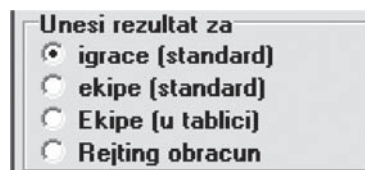
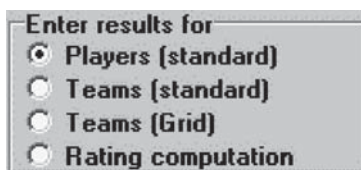
Tipka	Akcija
<Esc>	zatvara izbornik
0	briše rezultat
1	1:0
2	½:½
3	0:1
4	1:0 bez borbe
5	0:1 bez borbe
6	0:0 bez borbe
7	Odgodeno (švicarski sistem)
7	nema rezultata (kružni sistem)
<ALT> + <Q>	Stavlja kursor na polje „Ime ili kod„
<ALT> + <A>	pokazuje sve parove
<ALT> + <M>	pokažu sve parove bez rezultata, odabran će biti prvi par
<↑>	odaberi par iznad
<↓>	odaberi par ispod
<PageUp>	stranica gore
<PageDn>	stranica dolje

14.7. Unos rezultata (ekipni švicarski sistem, ekipni kružni sistem)

S {Unos/Rezultati...} otvaramo izbornik za unos rezultata. Odgovarajuće kolo može se uskladiti s tipkom {rd+1} ili {rd-1}.



Ovisno o izboru možemo unijeti „**Unesi rezultate za**„ ili pojedinačne rezultate igrača (izbor „**igrači (standard)**„) ili samo ekipne rezultate (izbor „**Ekipa (standard)**„ ili „**Ekipa (Tablica)**„).



Izbor „**Izračun ratinga**„ je rijetko korišten. Tu možemo unijeti i drugačije ishode za izračunavanje ratinga.

U slučaju izbora „**Ekipa (Tablica)**„ moguće je unijeti ekipne rezultate (samo za ekipne kružne turnire) pomoću tablice. Plava obojena polja označavaju parove trenutnog kola.

Za unos rezultata (samo za izbor „**Igrači (standard)**„), sljedeće tipke su važne:

Tipka	Akcija
0	briše rezultat
1	1:0
2	½:½
3	0:1
4	1:0 bez borbe
5	0:1 bez borbe
6	0:0 bez borbe
7	odgođeno (ekipni švicarski sistem)

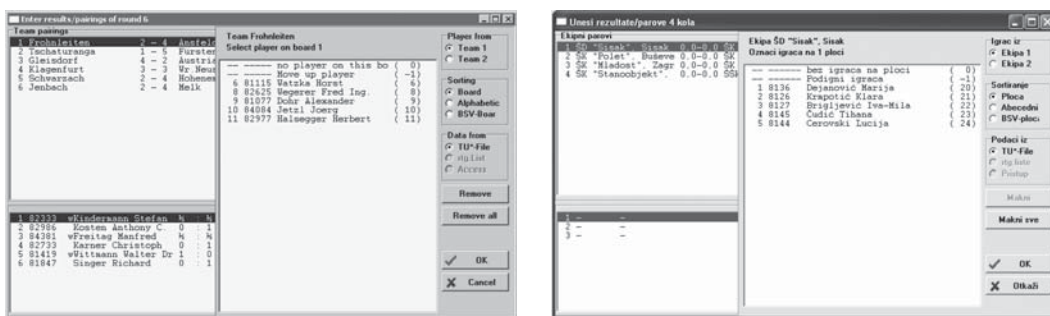
Važno: Izbor „**Unos rezultata za**„ koji se koristi za sve liste na kojima će biti ispisani ekipni rezultati, pokazat će da li su upisani samo pojedinačni rezultati ili samo ekipni. Ako je odabran izbor „**ekipe....**„ koristi se ekipni rezultat, u suprotnom, bit će prikazani samo pojedinačni rezultati.

Ovisno o događajima različiti koraci su neophodni:

- **Upisani su samo ekipni rezultati:** Izbor mora biti promjenjen sa „**Ekipa (standard)**„ ili „**Ekipa (Tablica)**„. Svi mogući rezultati su sada prikazani kao tipke u sredi-

ni. Sada možemo odabrati rezultat za ekipu s lijeve strane pomoću miša. Rezultat crne ekipe je automatski prikazan. Ako rezultat crne ekipe treba ispraviti (dvostruka kontumacija), crni rezultat može biti promjenjen s izborom „**Rezultat Ekipe 2**„. Sada možemo unijeti rezultate sljedećeg para.

- **Igrači su upisani i određivanje parova igrača je učinjeno s fiksnom listom ({Parovi/Parovi fiksna lista}):** Moramo postaviti izbor na „**Igrači (standard)**„. Sada rezultat određene ekipe i igrača možemo unijeti s mišem ili odgovarajućom tipkom. Nakon toga, možemo unijeti rezultat sljedećeg para koji je odabran automatski.
- **Igrači su upisani i određivanje parova igrača je učinjeno ručno:** Moramo postaviti izbor na „**Igrači (standard)**„. S obzirom da više nema raspoloživih parova za ovo kolo, oni se mogu postaviti s **[fiksna lista]** ili s **[Parovi]**. Nakon odabira **[Parovi]**, pojavi se prozor sa svim igračima prve ekipe (abecedno ili u osnovnom sastavu).



Sada možemo mišem odabrati igrača za prvu ploču. Nakon toga on će biti uklonjen s liste i možemo odabrati igrača za drugu ploču. Kada upišemo sve igrače prve ekipe, počinjemo iznova za drugu ekipu od prve ploče. Nakon što su upisani svi igrači druge ekipe, prozor se zatvara i možemo unijeti rezultat na prvoj ploči.

Ako igrača nema na listi, njega možemo odmah unijeti s **{Unos/Unos igrača...}** bez napuštanja izbornika. Izbori „**Podaci s rating liste**„ i „**Podaci s pristupom**„, raspoloživo je samo za posebne korisnike u Austriji.

Ako pogriješimo u određivanju redoslijeda ploča, to možemo ispraviti u izborniku (**[Parovi]**). Ovo možemo učiniti klikom na određenog igrača (pod uvjetom da se on nalazi na listi) ili (ako su dvije ploče zamjenjene) s **[ukloni]** (igrač je ponovno prikazan na listi) i može klikom biti postavljen na pravu ploču.

Važno: Ako je otvoren prozor (nakon **[Parovi]**) možete izabrati drugu ekipu ili igrača s mišem, iako su ekipa ili igrač djelomično vidljivi u ovom izborniku.

Važno: Status unosa rezultata je prikazan iznad ekipnih parova. S **{Info/Status turnira}** možete dobiti informacije o turniru.

15. Unos igrača nakon prvog kola. (Švicarski sistem)

Može se dogoditi da se igrači prijave nakon određivanja parova prvog kola. Unos je identičan kao i unos „normalnih“ igrača s **{Unos/Unos igrača...}**. Tu se igrači mogu upisa-

ti, mjenjati ili izbrisati. Ako je igrač izbrisan, njegov protivnik je označen kao „ispušten“ (=nije sparen, 0 bodova, nijedna boja).

Važno: Ako su igrači upisani nakon određivanja parova prvog kola, njihov redoslijed nije automatski postavljen u odnosu na rating. Preporučeno je (startni brojevi su još iz prvog kola), presložiti igrače na turniru s **{Unos/Presložij}**.

Određivanje parova za nove igrače moguće je promijeniti na 2 načina:

- „**Određivanje parova nakon**“ (preporuka) (vidi poglavlje **Određivanje parova Igrači/Ekipe ručno**): Ako su novi igrači bili upisani i prvo kolo je već počelo, novi igrači mogu biti spareni ručno s **{Parovi/Postavi novog igrača...}** ili postavljeni na slobodan, bez toga mora biti učinjeno novo određivanje parova. Ako je samo jedan igrač upisan i njegov startni broj je paran preporučljivo je da igra sa slobodnim igračem. Ako je startni broj igrača neparan možete ga ostaviti slobodnog ili nesparenog. Zatim igrač počinje u drugom kolu s 0 bodova. (u prvom kolu je označen kao „ispušten“ = nesparen, nijedan bod, nijedna boja). Ovo je također moguće u slučaju da je taj igrač slobodan npr. već napusti turnir ili nema dovoljno vremena za igranje.
- **potpuno novo određivanje parova** (alternativa): Vratimo se jedno kolo natrag **{rd}** (npr. ako prvo kolo treba biti ponovno spareno, 0. kolo mora biti izabrano) i odabrati **{Parovi/Izbornik parova...}**. Ovaj postupak je razuman ako je npr. novi igrač upisan, a prvo kolo nije počelo.

16. Sparivanje sljedećih kola (Švicarski sistem, ekipni Švicarski sistem)

Možete odrediti kolo za sparivanje s **{rd}**. Međutim najčešće će biti izabrano trenutno kolo. Ako želite napraviti parove četvrtog kola, kolo 3 (s **{rd/3}**) mora biti izabrano i pokrenuto određivanje parova s **{Parovi/Izbornik parova...}**. Brojač kola je zatim porastao automatski za jedan.

Sada možete spariti igrače/ekipe ručno (**{Parovi/Igrač/Ekipe...}**), isključiti igrače/ekipe (**{Parovi/Isključi Igrača/Ekipe...}**) ili postaviti igrača/ekipu slobodnu (**{Parovi/Odredi slobodnog igrača/Ekipu}**). Određivanje parova počinje s **[početak]** i potvrđuje se sa **[OK]**.

17. Nakon posljednjeg kola (švicarski sistem, ekipni švicarski sistem)

Nakon što su rezultati posljednjeg kola upisani i provjereni, možete ispisati konačnu listu i konačnu tablicu. I ovdje postoji mogućnost promjene netočnih podataka. Osim toga možete ispisati posebno izdanje lista kao FIDE-listu ili rating statistiku, ili datoteku za izračun ratinga.

18. Kriteriji (određivanje konačnog plasmana)

Postoje mnogi različiti kriteriji, koji se mogu izabrati u izborniku Turnir u dijelu Kriteriji. Redni broj kriterija prikazat ćemo u **[]** zagradama.

Napomena: Ako su svi kriteriji dvaju igrača identični, tada će u konačnom poretku biti prikazani prema startnom broju pod istim konačnim mjestom, tako da se konačno mjesto drugog igrača neće prikazati.

Legenda oznaka parametara:

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

- 1) broj kriterija
- 2) raspoloživ u pojedinačnom švicarskom turniru
- 3) raspoloživ u pojedinačnom kružnom turniru
- 4) raspoloživ u ekipnom kružnom turniru
- 5) raspoloživ u ekipnom švicarskom turniru
- 6) ime kriterija

Oznake:

- ▲ - Raspoloživ
- - neraspoloživ
- H - Povijesni
- S - Sistemski

Na primjer:

01	-	-	▲	▲	Pts. bodovi (bodovi igrača) [1]
----	---	---	---	---	---------------------------------

znači: Kriterij „**bodovi (bodovi igrača) [1]**„ je raspoloživ u ekipnom kružnom i švicarskom turniru.

Raspoloživost kriterija:

#	2	3	4	5	Kriterij [broj]
01	-	-	▲	▲	Pts. bodovi (bodovi igrača) [1]
02	▲	-	-	-	Buchholz (svi rezultati) [2]
03	▲	-	-	-	Buchholz (bez jednog rezultata) [3]
04	▲	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata = Srednji Buchholz) [4]
05	▲	▲	-	-	Ručni unos u polju rankcorr u izborniku igrač [5]
06	-	-	▲	▲	Ručni unos u polju rankcorr u izborniku ekipe [6]
07	▲	▲	▲	▲	Sonneborn-Berger (s realnim bodovima) [7]
08	▲	-	-	-	Fide [8]
09	▲	-	-	-	Fide (fino) [9]
10	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika [10]

11	▲	▲	-	-	Rezultati igrača u istoj bodovnoj grupi [11]
12	▲	▲	-	-	Veći broj pobjeda [12]
13	-	-	▲	▲	Meč bodovi (2 za pobjedu, 1 za nerješeno, 0 za poraz) [13]
14	-	-	▲	-	Rezultati ekipa u istoj bodovnoj grupi prema Meč bodovima [14]
15	-	-	▲	▲	Ploče [15]
16	-	-	-	▲	Buchholz (sumiraju se ekipni bodovi protivnika i vlastiti bodovi) [16]
17	▲	-	-	-	Buchholz (s realnim bodovima) [17]
18	H	-	-	-	Carasaxa [18]
19	▲	-	-	-	Sonneborn-Berger (s modificiranim bodovima, poput Buchholza) [19]
20	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika (bez jednog rezultata) [20]
21	▲	▲	-	-	Performans [21]
22	-	-	-	▲	Buchholz (sumiraju se ekipni bodovi protivnika) [22]
23	▲	▲	-	-	Sumiraju se ratinzi protivnika (bez jednog rezultata) [23]
24	-	-	▲	▲	BSV-ploče [24]
25	▲	-	-	-	Suma Buchholz (svi Rezultati) [25]
26	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 1) [26]
27	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 2) [27]
28	H	-	-	-	Buchholz (svi Rezultati (posebno)) [28]
29	H	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata = srednji Buchholz (posebno)) [29]
30	H	-	-	-	Buchholz (svi Rezultati s realnim bodovima) [30]
31	H	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata s realnim bodovima) [31]
32	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 3) [32]
33	H	-	-	-	Fide (nema bodova za odustale igrače) [33]
34	-	-	-	▲	Buchholz (bez dva rezultata = srednji buchholz) [34]
35	-	-	▲	▲	FIDE-Sonneborn-Berger [35]
36	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika (sa promjenjivim parametrom) [36]
37	▲	-	-	▲	Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]
38	-	-	▲	▲	bodovi (bodovi igrača) + 1 bod za svaki osvojen meč [38]
39	-	-	▲	-	Bodovi (3 za pobjedu, 2 za nerješeno, 1 za poraz, 0 za gubitak bez borbe) [39]
40	-	-	▲	▲	Meč bodovi (3 za pobjedu, 1 za nerješeno, 0 za poraz) [40]
41	-	▲	-	-	Bolji rezultat (½ ili 1) protiv jačeg rating protivnika [41]
42	-	-	▲	▲	Bodovi (bodovi igrača + kvalifikacijski bodovi) [42]
43	▲	▲	-	-	Bodovi u doigravanju [43]
44	-	-	▲	▲	Meč bodovi (varijabilno) [44]
45	-	▲	-	-	Koya-sistem (osvojeni bodovi protiv igrača s ≥ 50% bodova) [45]

Objašnjenje svakog kriterija:

01	-	-	▲	▲	Pts. bodovi (bodovi igrača) [1]
02	▲	-	-	-	Buchholz (svi rezultati) [2]

U osnovi, zbroj bodova protivnika. Sljedeće iznimke su razmotrene: Sve neodigrane partije (slobodni, izgubljeno bez borbe, nespareno) vrijede kao nerješeno, nezavno o realnom rezultatu. (1K-0K, 0K-1K ili 0K 0K računaju se isto u Buchholz Kriteriju). Slobodan Igrač vrijedi kao igrač koji je remizirao sva kola. Analogno se primijenjuje na igrače koji nisu spareni jedno ili više kola.

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

03	▲	-	-	-	Buchholz (bez jednog rezultata) [3]
----	---	---	---	---	-------------------------------------

Identično s Kriterijem [2] gdje se najlošiji rezultat briše.

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

04	▲	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata = Srednji Buchholz) [4]
----	---	---	---	---	---

Identično s Kriterijem [2] gdje se najbolji i najlošiji rezultat briše.

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

05	▲	▲	-	-	Ručni unos u polju rankcorr u izborniku igrač [5]
----	---	---	---	---	---

Polje „rankcorr„ u izborniku igrač je normalno 0 i stoga nema utjecaj na poredak. Ako su svi kriteriji identični, poredak se može postaviti ručno. Vidi također Kriterij [43].

06	-	-	▲	▲	Ručni unos u polju rankcorr u izborniku ekipe [6]
----	---	---	---	---	---

Analogno Kriteriju [5] za ekipne turnire.

07	▲	▲	▲	▲	Sonneborn-Berger (s realnim bodovima) [7]
----	---	---	---	---	---

sumiraju se bodovi protivnika:

- svi bodovi za pobjedu
- pola bodova za nerješeno
- nula bodova za poraz

08	▲	-	-	-	Fide [8]
----	---	---	---	---	----------

Sumiraju se sva kola, gdje su vlastiti bodovi dodani nakon svakog kola:

Primjer: 4 kola

Igrač 1: 1/2 0 1/2 1 == > 1/2 + 1/2 + 1 + 2 = 4 Fide-Kriteriji

Igrač 2: 0 1 0 1 == > 0 + 1 + 1 + 2 = 4 Fide-Kriteriji

09	▲	-	-	-	Fide (fino) [9]
----	---	---	---	---	-----------------

Slično kao kriterij 08, a ako je isti izostavlja se rezultat prvog kola i tako redom do odluke.

Primjer od 8):

Briše 1. kolo: Igrač 1: 3 1/2 Fide-bodova, Igrač 2: 4 Fide-bodova == > Igrač 2 je bolji

10	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika [10]
----	---	---	---	---	--------------------------------

Ako igrač nema rating koristit će se zadana vrijednost od (Polje „**Rtg min za Rtg prosjek**„) 1200.

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Rating prosjek protivnika (sa promjenjivim parametrom) [36]

11	▲	▲	-	-	Rezultati igrača u istoj bodovnoj grupi [11]
12	▲	▲	-	-	Veći broj pobjeda [12]
13	-	-	▲	▲	Meč bodovi (2 za pobjedu, 1 za neriješeno, 0 za poraz) [13]
14	-	-	▲	-	Rezultati ekipa u istoj bodovnoj grupi prema Meč bodovima [14]
15	-	-	▲	▲	Ploče [15]

- svi bodovi za pobjedu
- pola bodova za neriješeno
- nula bodova za poraz

Za	4 Ploča	6 Ploča	8 Ploča	10 Ploča	12 Ploča
Ploča 1:	100	100	200	200	300
Ploča 2:	94	90	186	182	278
Ploča 3:	90	82	174	166	258
Ploča 4:	88	76	164	152	240
Ploča 5:		72	156	140	224
Ploča 6:		70	150	130	210
Ploča 7:			146	122	198
Ploča 8:			144	116	188
Ploča 9:				112	180
Ploča 10:				110	174
Ploča 11:					170
Ploča 12:					168

16	-	-	-	▲	Buchholz (sumiraju se ekipni bodovi protivnika i vlastiti bodovi) [16]
17	▲	-	-	-	Buchholz (s realnim bodovima) [17]

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

18	H	-	-	-	Carasaxa [18]
----	---	---	---	---	---------------

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati.

19	▲	-	-	-	Sonneborn-Berger (s modificiranim bodovima, poput Buchholza) [19]
----	---	---	---	---	---

sumiraju se modificirani bodovi (analogno Kriteriju 2) ovisno o rezultatu:

- svi bodovi za pobjedu
- pola bodova za nerješeno
- nula bodova za poraz

20	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika (bez jednog rezultata) [20]
----	---	---	---	---	---

Najlošiji je izbrisan (uključujući kola gdje su igrači bili slobodni ili izgubili bez borbe).

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Rating prosjek protivnika (sa promjenjivim parametrom) [36]

21	▲	▲	-	-	Performans [21]
----	---	---	---	---	-----------------

Performans (RP) se računa prema formuli: performans = Prosjek ratinga + dp

dp = bodovi iz tablice u ovisnosti o rezultatu u %. Rezultat se zaokružuje. Za 100% rezultat nije definiran, te je dodan umjetni remi igraču (Npr. igrač stvario 9 iz 9, ali se računa 9,5 iz 10).

%	P	%	p	%	p	%	p	%	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	49	50	0	30	149	10	-366
89	351	69	141	49	7	29	158	9	-383
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

Prosječan rating: Prosječan rating protivnika. Za rating performans uvijek se koristi FIDE-rating. Ako protivnik nema FIDE rating, koristi se 1600.

Ako igrač osvoji 50%, performans = Prosjek ratinga (dp=0).

22	-	-	-	▲	Buchholz (sumiraju se ekipni bodovi protivnika) [22]
23	▲	▲	-	-	Sumiraju se ratingi protivnika (bez jednog rezultata) [23]
24	-	-	▲	▲	BSV-ploče [24]

BSV (Burgenländischer Chess-Association)-Kriterij:

- svi bodovi za pobjedu
- pola bodova za neriješeno
- nijedan bod za poraz

Za	4 Ploča	5 Ploča	6 Ploča	8 Ploča
Ploča 1:	100	100	100	100
Ploča 2:	92	92	90	86
Ploča 3:	86	86	82	74
Ploča 4:	82	82	76	64
Ploča 5:		80	72	56
Ploča 6:			70	50
Ploča 7:				46
Ploča 8:				44

25	▲	-	-	-	Suma Buchholz (svi Rezultati) [25]
26	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 1) [26]

Ovaj kriterij je korišten za turnire Gospodina Herzoga. On se ne može izabrati.

27	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 2) [27]
----	---	---	---	---	--------------------------------------

Ovaj kriterij je korišten za turnire Gospodina Herzoga. On se ne može izabrati.

28	H	-	-	-	Buchholz (svi Rezultati (posebno)) [28]
----	---	---	---	---	---

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati.

29	H	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata = srednji Buchholz (posebno)) [29]
----	---	---	---	---	--

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

30	H	-	-	-	Buchholz (svi Rezultati s realnim bodovima) [30]
----	---	---	---	---	--

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

31	H	-	-	-	Buchholz (bez dva rezultata s realnim bodovima) [31]
----	---	---	---	---	--

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

32	S	-	-	-	Za uvežene turnire (Kriterij 3) [32]
----	---	---	---	---	--------------------------------------

Ovaj kriterij je korišten za turnire Gospodina Herzoga. On se ne može izabrati.

33	H	-	-	-	Fide (nema bodova za odustale igrače) [33]
----	---	---	---	---	--

Ovaj kriterij je još ovdje zbog povijesnih razloga. Više se ne može izabrati. Zamijenjen je sa Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]

34	-	-	-	▲	Buchholz (bez dva rezultata = srednji buchholz) [34]
----	---	---	---	---	--

Identičan s kriterijem [22] gdje se brišu najlošiji i najbolji pojedinačni rezultat.

35	-	-	▲	▲	FIDE-Sonneborn-Berger [35]
----	---	---	---	---	----------------------------

Suma svih kola (konačnih) bodova protivničke ekipe • rezultat protiv te ekipe

36	▲	-	-	-	Rating prosjek protivnika (sa promjenjivim parametrom) [36]
----	---	---	---	---	---

Ovdje sljedeći parametri mogu biti izabrani:

- broj neiskorištenih kola s najslabijim ratingom
- broj neiskorištenih kola s najboljim ratingom
- rating-minimum za igrača bez ratinga
- Ako se partije bez borbe trebaju koristiti.
- Ako slobodan igrač trebati biti tretiran kao igrač bez ratinga.

37	▲	-	-	▲	Buchholz (sa promjenjivim parametrom) [37]
----	---	---	---	---	--

Ovdje sljedeći parametri mogu biti izabrani:

- broj neiskorištenih kola s najslabijim kriterijem
- broj neiskorištenih kola s najboljim kriterijem
- Ako nije igrano (Slobodan, bez borbe) računa se kao $\frac{1}{2}$ (analogno Kriteriju [2]) ili s realnim rezultatom.
- Ako su vlastiti bodovi dodani.
- Ako isključeni igrač treba dobiti Buchholz-Kriterij za ova kola. Isključenje se smatra ako je taj igrač napustio turnir nakon x kola. Ako igrač nije sparen u jednom kolu (ne posljednje kolo) dobije normalan Buchholz-Kriterij (neovisno o ovom izboru).

38	-	-	▲	▲	bodovi (bodovi igrača) + 1 bod za svaki osvojen meč [38]
39	-	-	▲	-	Bodovi (3 za pobjedu, 2 za neriješeno, 1 za poraz, 0 za gubitak bez borbe) [39]

40	-	-	▲	▲	Meč bodovi (3 za pobjedu, 1 za neriješeno, 0 za poraz) [40]
41	-	▲	-	-	Bolji rezultat (½ ili 1) protiv jačeg rating protivnika [41]
42	-	-	▲	▲	Bodovi (bodovi igrača + kvalifikacijski bodovi) [42]

U polju „PktAdd„ u izborniku ekipe mogu se unijeti bodovi iz kvalifikacijskih kola (0 po defaultu).

43	▲	▲	-	-	Bodovi u doigravanju [43]
----	---	---	---	---	---------------------------

U polju „PktAdd„ u izborniku igrač mogu se unijeti bodovi u doigravanju (0 po defaultu).

44	-	-	▲	▲	Meč bodovi (varijabilno) [44]
----	---	---	---	---	-------------------------------

Ovdje sljedeći parametri mogu biti izabrani:

- Broj meč bodova za ekipnu pobjedu,
- Broj meč bodova za ekipno neriješeno,
- Broj meč bodova za ekipni poraz,
- Broj meč bodova za ekipni poraz bez igre.

45	-	▲	-	-	Koya-sistem (osvojeni bodovi protiv igrača s $\geq 50\%$ bodova) [45]
----	---	---	---	---	---

18.1. Unaprijed definirane skupine kriterija

U turnirskom dijalogu, postoje unaprijed definirane skupine kriterija:

Švicarski sistem:

Buchholz: [37] (0,0,N,J,J,N), [37] (1,1,N,J,J,N), [19]

Fide: [8]

Kružni sistem:

Sonneborn-Berger: [7], [11], [12]

Ekipno švicarski sistem:

Meč bodovi: [1], [13], [14], [15], [7]

Buchholz: [1], [16], [13], [15]

Ekipno kružni sistem:

Ekipni bodovi: [1], [13], [14], [15]

19. Razmjena podataka s drugim programima

Sljedeće mogućnosti postoje:

- Svaka lista može biti ispisana kao tekst-datoteka, Excel-datoteka ili HTML datoteka s odgovarajućim parametrima.
- S {specijalno/Podaci unos/eksport}

Sljedeći podaci mogu biti upisani i ispisani.

Player data (text file): Example

No;Name;Title;ID no;Rating nat;Rating int;Birth;Country;Sex;Type;Gr;Clubno;Club;FID
ENo;Source;Board;Mno

1;Lukacs Peter;GM;26001;2494;2520;1950/09/07;HUN; ;;A;2045;1. Wiener Neustae-
dter Sv;700142;A;1;1

2;Marciano David;IM;0;0;2470;1969/04/07;FRA; ;;EU;0;;600423;F;2;1

...

Datumi (text datoteka): Primjer

Runde;Datum;Uhrzeit

1;1997/11/10;10 am

2;1997/11/12;10 am

...

Podaci o ekipi (text datoteka): Primjer

No;Name;Short name;CNo

1;Wiener Neustadt;Wr. Neustadt;0

2;SK Absam;Absam;0

...

Ekipni parovi (text datoteka): Primjer

Round;PNo;Mno1;Mno2

1;1;1;12

1;2;2;11

1;3;3;10

...

Pojedinačni parovi (text datoteka): Primjer

Round;Board;IDW;IDS;ResW;ResS;Forfeit

1;1;26001;81319;1;0;F

1;2;26002;82548;0;5;0;5;

1;3;21245;82894;1;0;

...

Pojedinačna polja su odvojena odgovarajućim znakom.

Važno: Tijekom upisa podataka, polja koja su upisana moraju biti pokazana u prvom retku. Raspored nije važan, ali točnost imena jest (vidi primjere). Podebljana imena moraju biti na raspolaganju, sva druga polja nisu obavezna. Podaci o igračima, pločama i Mno su obavezni samo za ekipni kružni sistem. Greške tijekom upisa su upisane u log datoteku.

Kružni turniri mogu biti upisani u potpunosti. Ako imate npr. Word-tablicu kružnog turnira, možete pretvoriti tablicu u tekst odvojen s ; i rezultate spremiti u tekst datoteku. Zatim prvi red mora biti dodan. Sljedeća polja su moguća No;Rang;Title;Name;Rating nat;Rating int;1;2;...;24;pts;TB.;Fed.

Primjer:

Rank;Title;Name;Rating int;1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;pts;TB.

1; GM; P. Swidler; 2660; *; 1; ½; ½; ½; ½; 1; ½; ½; 1; 1; ; 8; 39,50
2; GM; G. Kasparow; 2820; 0; *; ½; ½; 1; 1; 1; ½; 1; ½; 1; ; 8; 38,25
3; GM; W. Kramnik; 2770; ½; ½; *, ½; ½; ½; 1; 1; 1; ½; 1; ; 8; 38
4; GM; M. Adams; 2680; ½; ½; ½; *, ½; ½; ½; 1; ½; 1; ½; ; 7; 34,50
5; GM; P. Leko; 2635; ½; 0; ½; ½; *, ½; ½; 1; 1; ½; 1; ; 7; 32
6; GM; J. Polgar; 2670; ½; 0; ½; ½; ½; *, 1; ½; ½; 1; ½; ; 6;
7; GM; A. Schirow; 2685; 0; 0; 0; ½; ½; 0; *, ½; 1; 1; ½; ; 5;
8; GM; J. Lautier; 2660; ½; ½; 0; 0; 0; ½; ½; *, ½; 0; 1; ; 4½; 19,75
9; GM; L. Van Wely; 2655; ½; 0; 0; ½; 0; ½; 0; ½; *, ½; 1; ; 4½; 18,75
10; GM; A. Onistschuk; 2625; 0; ½; ½; 0; ½; 0; 0; 1; ½; *, ½; ; 4;
11; GM; J. Piket; 2630; 0; 0; 0; ½; 0; ½; ½; 0; 0; ½; *, ; 2½;
12; : bye; : : : : : *; :

Prema upisanim podacima sljedeći koraci su neophodni

- 1) **{Datoteka/Novi turnir...}**
- 2) Izabrati kružni sistem
- 3) Unijeti turnirske podatke
- 4) Zatvoriti unos igrača
- 5) **{specijalno/Podaci unos/eksport}**
- 6) Izabrati Importtyp „Tablica (tekst datoteka)“
- 7) kliknuti tipku **[Početak]**
- 8) Izabrati snimi tekst

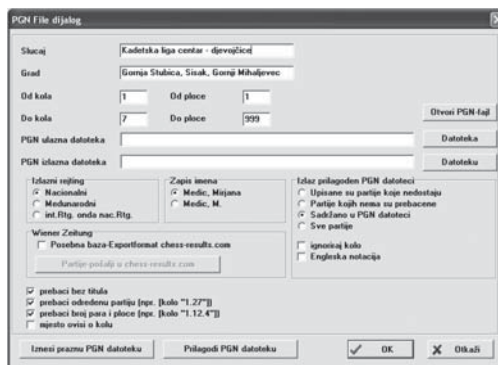
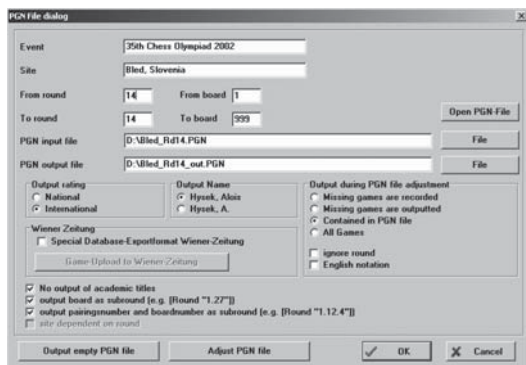
Napomena: Polje **Kriteriji** se računa ponovno.

- Podaci za obračun ratinga mogu se ispisati s ***{specijalno/Rtg. admin. file xxx}***.

20. PGN Datoteke

PGN Datoteke su jednostavne tekstualne datoteke koje sadržavaju partije. PGN format je podržan u mnogim šahovskim programima i bazama podataka.

S izbornikom **{specijalno/PGN datoteke...}** mogu se stvarati nove ili postojeće PGN datoteke prilagoditi **Podacima o turniru**.



[Izlazna prazna PGN datoteka] generira sljedeću tekst datoteku:

[Natjecanje „AUT9798 „] Parametar Natjecanje
[Mjesto „Eichgraben „] Parametar Mjesto ili izbornik Mjesto
[Datum „1997.10.11 „] Datum iz izbornika Datum
[Kolo „1 „] Podaci o turniru
[Bijeli „Lukacs, Peter „] Podaci o turniru
[Crni „Grosar, Aljosa „] Podaci o turniru
[Rezultat „1-0“] Podaci o turniru
[ECO „A00 „] Podaci o partiji
[WhiteElo „2520“] Podaci o turniru
[BlackElo „2455“] Podaci o turniru
[PlyCount „0 „] Posebni podaci
[EventDate „1997.10.11 „] Datum iz izbornika Datum

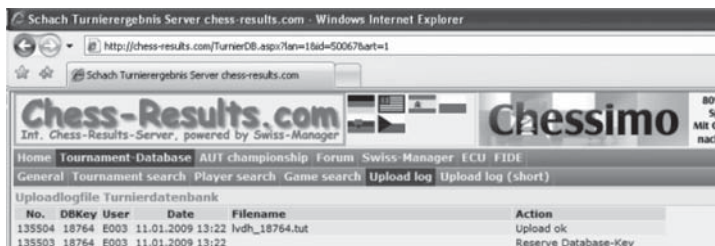
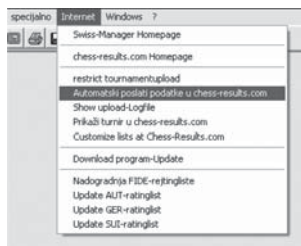
*

U izboru [Prilagodi PGN datoteku] se uspoređuje PGN ulazna datoteka s pokrenutim turnirom i stvara se nova PGN datoteka. Natjecanje, Mjesto, Datum, Kolo, Bijeli, Crni, rezultat, WhiteElo, BlackElo i EventDate ispisuje se iz pokrenutog turnira. Podešavanje se vrši samo putem imena igrača i (ako je izbor „**ignoriraj kolo**“ neaktivan) kola. Ako neke partije ne odgovaraju podacima o turniru [**Otvori PGN datoteku**] PGN datoteka se može otvoriti i ispraviti s text editorom.

U slučaju parametra „**mjesto ovisi o kolu**“, koristi se ime mjesta iz izbornika Mjesto. Izlazna imena igrača uvijek su napisana velikim ili malim slovima.

21. Upload turnira u bazu podataka chess-results.com

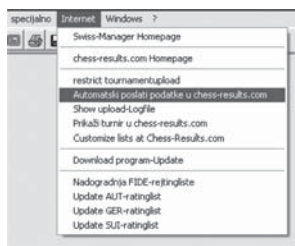
Ključ Baze Podataka se koristi za upload turnira u bazu podataka chess-results.com. Ovdje je više od 1900 turnirskih-baza podataka. Prilikom prvog uploada dobivate **DBKey - Reserve Database Key**.



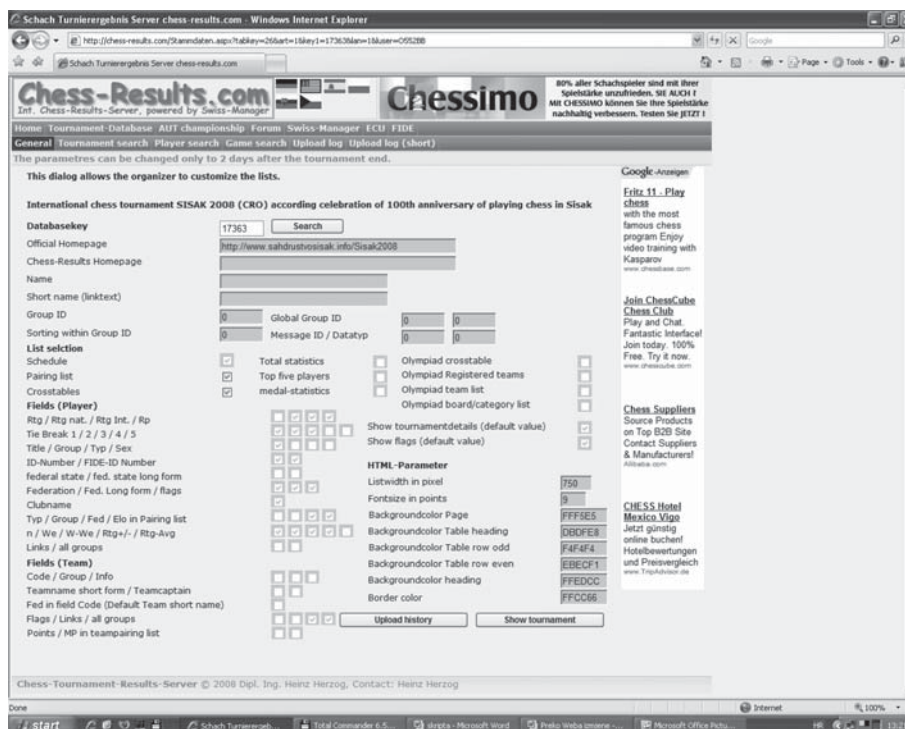
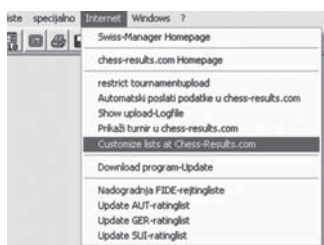
Taj broj upisujete preko izbornika Podaci o turniru {Unos/Turnir...} i odabirom izbornika Ostalo Tu se upisuje i mijenja ključ baze.



S izbornikom **{Internet/Automatski poslati podatke u chess-results.com}** mogu se stvarati novi turniri ili postojeći turniri prilagođavati **Podacima o turniru**.



S izbornikom **{Internet/Customize lists at chess-results.com}** mogu se prikazi postojećih turnira prilagođavati **Podacima o turniru**.



22. Prečaci

Tipka	Akcija
<→>	Analogno <Tab> (ako je tekst u kućici odabran (plavo)).
<←>	Analogno <Shift> + <Tab> (ako je tekst u kućici odabran (plavo)).
<→>	Kursor se pomakne jedan znak u desno (ako tekst u kućici nije odabran).
<←>	Kursor se pomakne jedan znak u lijevo (ako tekst u kućici nije odabran).
<↓>	Kursor se pomakne jednu kućicu prema dolje.
<↑>	Kursor se pomakne jednu kućicu prema gore.
<↑>	odaberi par iznad
<↓>	odaberi par ispod
<ALT> + <A>	pokazuje sve parove
<ALT> + <E>	Rating tablica prima fokus. Sada željeni igrač može biti izabran s <↑>, <↓>.
<ALT> + <M>	pokaže sve parove bez rezultata, odabran će biti prvi par
<ALT> + <Q>	Kursor je stavljen u polje „Ime ili kod“.
<ALT> + <S>	Tablica igrača prima fokus. Sada željeni igrač može biti izabran s <↑>, <↓>.
<ALT> + <W>	Označen je popis ekipa. Sada može biti izabrana željena ekipa s <↑>, <↓>.
<Ctrl> + 	Moguće je samo za ekipne turnire.
<Ctrl> + <F6>	Prikaz startne liste
<Ctrl> + <M>	Korekcija podataka o upisanim igračima
<Ctrl> + <N>	Prikaz ekipa
<Ctrl> + <S>	Otvaranje novog turnira
<Enter>	Spremanje turnira
<Esc>	Mijenjanje između odabranog teksta (plavo) i neodabranog teksta.
<PageDn>	Stari tekst kućice će biti vraćen.
<PageUp>	stranica dolje
<Shift> + <F2>	stranica gore
<Shift> + <F3>	Postavljanje izlaza na monitor
<Shift> + <F11>	Postavljanje izlaza na datoteku
<Shift> + <F12>	Prikazivanje zapisnika mečeva
<Shift> + <Tab>	Prikazivanje pregledne liste
<Tab>	Kursor se prenosi u prethodnu kućicu.
C	Kursor se prenosi u sljedeću kućicu.
F1	Definirati smjer polja centar
F2	Pomoć
F3	Postavljanje izlaza na printer
F4	Odabir turnira
F5	Rejting lista(e)
F6	Privremeni/konačni poredak
F7	Izbornik parova
F8	Unos rezultata
F9	Najbolje ploče
F10	Prikaz rezultata
F11	Prikaz parova
j	Info o igraču
l	postaviti vidljivo
n	Definirati smjer polja lijevo
r	postaviti nevidljivo
y	Definirati smjer polja desno
	postaviti vidljivo

23. Kratke upute za vođenje turnira

	Akcija	Izbornik	Prečac
1.	Otvoriti program Swiss Manager		
2.	Otvoriti turnir	<i>{Datoteka/Novi turnir...}</i>	<CTRL> + <N>
3.	Odabrati sistem turnira		
4.	Odrediti ime datoteke u kojoj će biti svi podaci		
5.	Unijeti Naziv turnira	<i>{Unos/Turnir...}</i>	
6.	Unijeti Broj kola	<i>{Unos/Turnir...}</i>	
7.	Unijeti sve igrače	<i>{Unos/Unos igrača...}</i>	
8.	Isključiti igrača	<i>{Parovi/Isključi igrača...}</i>	
9.	Postaviti igrača	<i>{Parovi/Postavi (novog) igrača...}</i>	
10.	Spariti parove određenog kola	<i>{Parovi/Izbornik parova}</i>	F6
11.	Isprintati parove određenog kola	<i>{Liste/Rezultati}</i>	F9
12.	Unijeti rezultate određenog kola	<i>{Unos/Rezultati}</i>	F7
13.	Isprintati stanje nakon određenog kola	<i>{Liste/Privremeni/konačan poredak}</i>	F5
14.	Završiti sa radom	<i>{Datoteka/Izlaz}</i>	<ALT> + <F4>
15.	Treba snimati podatke, prevencija od nestanka.	<i>{Datoteka/Zapamti turnir}</i>	<CTRL> + <S>

24. Brojevi prozora

#	Ime prozora
2	Startna lista
3	Lista po abecedi
5	Parovi/rezultati
6	Nagrade po kat.
7	Trenutni poredak
9	Obračun FIDE-ratinga
10	Pregledaj listu
12	Tablica po kriterijima
13	Tablica po izvučenim brojevima
14	Rejting obračun
15	FIDE lista
17	startna lista
19	Ostale informacije
20	Isključeni igrači
23	Privremeni poredak
25	Lista po pločama
26	Meč kartice
27	Lista po abecedi
28	Obračun FIDE-ratinga
31	Statistika partija
33	Statistika med. titula
34	Rejting obračun
39	Ekipni parovi
41	Osnovne postavbe
43	Parovi po pločama
44	Sastavi ekipa s bodovima
50	Meč kartice
53	Lista ploča
54	Tablica po izvučenim brojevima
56	Tablica po kriterijima

25. Vanjske poveznice

Poveznica	Opis
http://calendar.fide.com	FIDE calendar
http://www.chesscenter.com/twic/twic.html	The Week In Chess
http://www.fide.com	FIDE
http://www.eurochess.org	ECU
http://www.chessbase.com/events/calendar	ChessBase calendar
http://www.chess-calendar.nl	Jonkmans calendar
http://www.ajedrezenmadrid.com	Ajedrez en Madrid
http://www.chessmix.com	ChessMix
http://www.cowderoy.com/cgi-bin/calendar/calendar.pl	Palamede
http://www.crochess.com	Hrvatski Šah. Savez
http://www.bihchess.com	BiH Šah. Savez
http://www.sah-zveza.si	Slovenija
http://www.cgsah.org	Šah savez Crne Gore
http://sah.posluh.hr	Lovac na damu
http://www.schachbund.de/links/_Internationale_Seiten/Oesterreich/	Austrija
http://www.schachbund.de/links	DSB links
http://www.infcom.it/fsi	Italija
http://www.zgchess.hr	Zagrebački šah savez
http://www.sah-obz.hr	Šahovski savez OBŽ-e
http://tijani.hr:80/sspgz	Šahovski savez PGŽ-e
http://www.vuk-sri-chess.hr	Šahovski savez VSŽ-e
http://www.olimpbase.org	Olimp Basse

26. Primjer ispita za provjeru upotrebe Swiss Managera

UPUTA

Ovaj će dio ispita trajati 10 minuta.

Pozorno pročitajte svaki zadatak i upute.

Točan odgovor za svaki zadatak nosi 1 (jedan) bod.

Želimo Vam mnogo uspjeha.

Počnite s rješavanjem.

U sljedećim zadacima odgovor **upišite** na praznu crtu ili u za to predviđeni prostor.

1. Pokrenite program Swiss Manager. Koju verziju Swiss Managera imate na računalu na kojem trenutno radite?

Verzija programa Swiss Manager je _____.

2. Koje rating liste imate na računalu na kojem trenutno radite?

Rating liste su: _____ i _____.

3. Kada su te rating liste koje imate na računalu na kojem trenutno radite izdate?

Datumi rating lista su: _____ i _____.

U sljedećim zadacima samo je **jedan** točan **odgovor**.

Zaokružite slovo ispred točnoga odgovora.

4. Programom Swiss Manager možete voditi turnir do:
 - a) 44 kola
 - b) 64 kola
 - c) 46 kola
 - d) 66 kola
5. Programom Swiss Manager možete voditi turnir do:
 - a) 110 ekipa
 - b) 130 ekipa
 - c) 150 ekipa
 - d) 160 ekipa
6. Neophodni podaci u izborniku podaci o turniru su:
 - a) Naziv turnira, broj kola i broj igrača
 - b) Naziv turnira i broj kola
 - c) Naziv turnira, broj kola i imena sudaca
 - d) Naziv turnira, broj kola i termini održavanja svakog kola

UPUTA

Ovaj će dio ispita trajati 20 minuta.

Pozorno pročitajte svaki zadatak i upute.

Točan odgovor za svaki zadatak nosi 1 (jedan) bod.

Želimo Vam mnogo uspjeha.

Počnite s rješavanjem.

U sljedećim zadacima odgovore **upisujete** u samom programu Swiss Manager.

Sve izlazne datoteke spremite na **Desktop (Radnu površinu)**.

7. Pokrenite program Swiss Manager. Kreirajte turnir po kružnom sustavu pod nazivom „Final CC Zagreb”. Izlazna datoteka mora nositi naziv finalCCZagreb.tur.
8. Unesite u turnir 6 (šest) igrača sa nacionalne rating liste koji su registrirani za CC Zagreb.
9. Neka ždrijebni brojevi budu dodijeljeni prema redoslijedu unosa. Napravite parove za sva kola i spremite turnir.
10. Stvorite PGN datoteku za dani turnir i pazite da budu zastupljena sva kola.
11. Otvorite novi turnir koji će se igrati švicarskim sistemom pod nazivom finalCCZagreb.tun te kopirajte turnirske podatke iz datoteke pod nazivom finalCCZagreb.tur. Turnir će se igrati u 9 kola.
12. Unesite u turnir 15 (petnaest) igrača sa nacionalne rating liste koji su registrirani za CC Zagreb.
13. Neka ždrijebni brojevi budu dodijeljeni prema rating bodovima, prioritet je međunarodni rating. Napravite parove za 1. (prvo) kolo i spremite turnir.

14. Stvorite PGN datoteku za dani turnir i spremite turnir.
15. Otvorite turnir pod nazivom ZGBOPEN08A.tun, te napravite parove 1 (prvog) kola i spremite turnir.
16. Unesite igrača „Rogulj Branko” s nacionalne rating liste, te ga dodijelite nesparenom igraču u 1. (prvom) kolu. Dodijelite mu bijele figure.
17. Unesite rezultate 1. (prvog) kola, te napravite parove za 2. (drugo) kolo i spremite turnir.
18. Napravite HTML stranice za dani turnir (startna lista, poredak, tablica) i spremite turnir.
19. U startnoj listi definirajte svoju listu za ispis te ju aktivirajte pod svojim imenom. Napravite definiciju tako da se ispišu samo imena i prezimena igrača, te njihov nacionalni rating i spremite turnir.
20. Ispišite jednu kopiju startne liste na pisaču, ako je dostupan, ili kao ispisnu datoteku. Za ispisnu datoteku upotrijebite naziv datoteke Spam.prn.

Sretno!