# JavaPairing

### Benutzers Handbuch (Korrekturfahne)

🛎 JavaPairing -> "										- 🗆 ×
	unde			- 🤇	2		?	<u>GP</u>	Ø	
Einschreibung Runden	Spielergebnise	e	Ausgabe	edaten						
Mannschaftname										
Spieler aus DB einlesen DB 1 💌	Spielername	Verein	Geburt	Geschl	Titel	FIDE ID	FIDE Elo	NAT. ID	NAT. Elo	к
h										
	Man	nschaft hinzuf	ügen	zu	rücksetzen		Änderu	ungen speid	:h	
Mannschaften und Spieler Elo	Brett 1	Brett 2		Brett 3	В	rett 4	Bre	tt 5	Brett 6	
										<u> </u>
	Auswahl beart	peiten		Auswahl k	öschen		zurüc	kgezogen/	aktiv	



# Index

1Vorwort	3
2Eigenschaften des Programms	4
3Turnierdaten einstellen	5
4Spieler hinzufügen	6
5Runde anlegen	17
6Ergebniseingabe	22
7Späteinsteiger und Nachzügler	24
8Ausgabedaten	26
9Spielbericht für Schachbund	31
10Webseite bauen	
11Implementierung des Schweizer Systems (Elo-basiert)	
12Implementierung des Schweizer Systems 'nach Dubov'	
13Implementierung des Schweizer Systems 'Vereinfacht' (Elo-basiert)	
14Implementierung des Schweizer Systems 'Perfekter Farbwechsel'	
15Implementierung des Amalfi Systems (auf Wertungszahlen-Basis)	
16Implementierung des Rundensystems (Jeder gegen jeden)	
17Manuelle Paarungsermittlung	
18Tests der implementierten Spielsysteme	
19Kniffe und Tipps	
20Verschiedenes	44
21Übersetzungen auf anderen Sprachen	45
22Zusammenarbeit und Dank	48

# 1 Vorwort

JavaPairing ist ein Turnierverwaltungsprogramm für Einzel- und Mannschafts-Schachturniere. Das Programm erlaubt: Spieler Einschreibung, manuelle oder automatische Erstellung der Runde, Eingabung der Spielergebnisse, Ranglistenermittlung, Kreuztabellen, Spielbericht für Schachbund und Webseitebau.

Ich habe dieses Programm gebildet, weil mit kommerziellen Software-Produkten unzufrieden war. In der Tat haben diese Software vielen Begrenzungen, die scheinen mir zu übertrieben zu sein und Programmierungsfehler aufweisen, die nicht einfach entdeckend werden können, denn ihren Quellcode nicht offengelegt wird.

Ich wollte ein benutzerfreundliche Produkt bilden, das dem Schiedsrichter während des Turniers die Aufgabe erleichtern könnte und ihm die Möglichkeit gäbe, die Nachzügler auch aus der Spielerdatenbank einzugeben und die Stammspieler mit den Reservespielern bei gleichzeitiger Spielergebniseingabe auszuwechseln.

Ich wollte außerdem ein Programm, das die Verwaltung von Standard-, doppelrundiger und mit unbeschränktem Paaurungsverfahren Turnieren erlauben könnte und die Möglichkeit gäbe, das Spielsystem während der Fahrt umzuschalten.

Ich habe die Philosophie quelloffener Software vertreten. Quell offener Code ermöglicht es mehr Menschen, den Code zu sehen und ihn zu reparieren, so kann er sich schneller entwickeln und besser werden. Jedermann darf sich über das Verhalten des Programms klar werden und an seiner Entwicklung mitwirken.

Dank die Stärke und Universalität Java, die Distribution funktioniert unter verschiedenen Plattformen (Windows, Linux, Macintosh), wie sie ist. Die Software kann ohne Installation gestartet werden, allein benötigt sie JRE 1.6 oder höher.

Um das Programm auf Ihrem PC zu installieren, entzippen Sie die Datei 'JavaPairingXX.zip' auf Ihrer Festplatte in den angegebenen Pfad (beachten Sie die Verzeichnis-Struktur). Dann starten Sie die Datei 'JavaPairing.jar', die sich in dem Verzeichnis '[...]:\JavaPairing\dist' befindet (tatsächlich ist das die einzige ausführbare Datei, um das Programm zu starten: alle andere Dateien sind Dokumenten, Text-Format Dateien, Elo-Listen, Quellcode, u.s.w.).

Alle Menüs und Meldungen sind völlig auf Deutsch übergesetzt. Sie können JavaPairing auf einer genauen Sprache starten. Um dies zu tun, ändern Sie die Spracheinstellung Ihres Betriebsystems.

Spielerinformationen können von verschiedenen Text-Format Datenbanken importiert werden. Vordefinierte Schemas für die FIDE-Elo Liste und die italienischen Schachbund (FSI) Spieler-Datenbank erstellt wurden. Nachdem das Schema geladen ist und die DB geöffnet ist, können Sie die Spieler nach Namen suchen und sie mit "Ziehen und Fallenlassen" oder Doppelklick in die Teilnehmersliste hinzufügen.

Die folgende Spielsysteme wurden implementiert:

- Schweizer (Elo-basiert), dem Urteile der FIDE zu unterbreiten
- Schweizer 'nach Dubov', noch in Testphase seitens der FIDE
- Schweizer 'Vereinfacht', eine optimierte Variante des Systems Elo-basiert
- Schweizer 'Perfekter Farbwechsel', das ist eine absolute Neuerung, probieren Sie es mal aus!

- Amalfi (auf Wertungszahlen-Basis), System in Pilotphase seitens italienisches Schachverbands FSI und Weltschachbundes FIDE - Rundensystem (Jeder gegen jeden); bei solchem System, werden die Berger-Tabellen verwendet

- manuelle Paarungsermittlung (bei diesem Paarungsverfahren werden die Spieler/Mannschaften, die nicht gepaart werden müßen, Rot gefärbt und gibt es die Möglichkeit die Farbverteilung zu optimieren).

Ausgabedaten werden in HTML-Format gebildet und kann entweder direkt zum Drucken gesendet werden oder als Rein-Text kopiert werden. Sie können auch Spielbericht für Schachbund anfassen und die Webseite des Turniers bauen.

Die durch JavaPairing gebildeten Dateien sind auf allen Betriebsystemen tragbar, ohne sie überzutragen.

Ich hoffe, Sie JavaPairing zu Ihrer Zufriedenheit finden werden! Wenn Ihnen die Software gefällt, würde ich mich über eine Schenkung freuen. Die Schenkung wird die Tätigkeiten unseres Schachklubs "Bobby Fischer" finanzieren und stellt ein Reizmittel dar, um an die Entwicklung JavaPairing weiter zu arbeiten.

Zu Schenkern wird die maximale Verfügbarkeit der Programmaktualisierung und der technischen Hilfeleistung garantiert werden.

Um die Schenkung zu vollziehen, verwenden Sie bitte ausschließlich eine Banküberweisung an:

A.S.D. Circolo Scacchi Cordenons c/o B.N.L. Pordenone IBAN: IT86 N 01005 12500 00000000299 SWIFT: BNLIITRR

Für die freiwilligen Geldzuwendungen, die den Betrag von 1.500,00 Euro nicht überschreiten und zu Gunsten von Amateursportvereinen durchgeführt worden sind, zusteht eine Absetzung von 19%. Sie können von uns eine Empfangsbestätigung zu Ihrer Schenkung erhalten. Danke schön!

Kontakt: Eugenio Cervesato (E-mail: eucerve@tin.it mobile: +39 338 5960366)

### 2 Eigenschaften des Programms

- Verwaltet Einzel- und Mannschaftsturniere
- Verwaltet bis zu 500 Teilnehmern in Einzelturniere und bis zu 500 Mannschaften, jede von max. 10 Spielern, in max. 16 Spielrunden. Diese Mengen können bei einer neuen Kompilierung des Programms erhöht werden.
- Erleichtert das schnelle Erfassen der Teilnehmerdaten durch die Verwendung von Hintergrunddateien (FSI- oder FIDE-Spielerdatenlisten). Eigene Spielerdatenbank können ebenfalls einfach und schnell erstellt werden.
- Erlaubt Standard-, doppelrundige oder unbeschränkte Paarungsverfahren.
- Erlaubt die Auswahl des Ordnungskriteriums der Teilnehmer.
- Ermöglicht verschiedene Wertungen in der beliebigten Reihenfolge zu wählen.
- Wenn notwendig, einstellt automatische beschleunigte Paarungsverfahren in Schweizer-System Turnieren.
- Erlaubt sehr einfach und schnell das Paarungsverfahren-Typ umzuschalten und auf manuelle Ausführung zu wechseln, um jederzeit Korrekturen, auch von bereits gespielten Runden, vorzunehmen, die Paarungen zu integrieren/ändern, das Freilos zu vergeben oder die Farbe zu tauschen.

- Erlaubt nicht-standard Spielergebniseingabe und die Auswechslung der Stammspieler mit den Reservespielern bei gleichzeitiger Spielergebniseingabe (in Mannschaftsturnieren).
- Ermöglicht die Verwaltung der Nachmeldungen (Späteinsteiger und Nachzügler).
- Ermöglicht die Ausgabe von Spielerlisten, folgenden Runde, Kreuztabellen, Ranglisten, Sonderranglisten und Elo-Veränderungen im HTML-Format. Damit ist eine einfache Integration der Turnierdaten in ein HTML-Dokument zur schnellen Veröffentlichung im Internet möglich.
- Erklärt das Paarungsprozess in einer gemeinverständlichen Weise.
- Speichert alle Daten des ganzen Turniers in eine einzige Rein-Text Datei, die mit einem Betriebssystemeditor verarbeiten werden kann.
- Faßt das Spielbericht für den italienischen und deutschen Schachverband und den Weltschachbund an, um das Turnier zur Ratifizierung weiterleiten.
- Kann auch mehrfach gestartet werden, um eine schnelle Umschaltung zwischen verschiedenen Turniergruppen zu ermöglichen.
- Kann ein vorige gefaßte Spielbericht für den Weltschachbund lesen und alle Turnierdaten importieren.

### 3 Turnierdaten einstellen



Klicken Sie auf die ersten drei Symbole um:

- a) ein voher gespeicherte Turnier zu öffnen
- b) das laufende Turnier zu speichern
- c) die Turnierdaten einzustellen/zu verändern

Das Turniereinstellungsfenster öffnet sich nach dem Klick auf das dritte Symbol.

- 1. Geben Sie Turniername, Ort, Verband, Datum und Schiedsrichter (Schiedsrich...) ein.
- 2. Wählen Sie das Spielsystem, das Paarungsverfahren-Typ und tragen Sie die zu spielenden Rundenanzahl ein. Bei doppelrundigen Turnieren, schlage ich vor, am Anfang das Standard-Paarungsverfahren auszuwählen und wenn alle Runden vorbei sind, das doppelrundig-Typ einzustellen, ohne die zu spielenden Rundenanzahl zu ändern.
- 3. Geben Sie die Anzahl der Bretter und die maximale Spieleranzahl pro Mannschaft ein, einschließlich die Reservespieler (bei einem Einzelturnier, fügen Sie "1" in beiden Feldern ein).
- 4. Wählen Sie das Ordnungskriterium der Mannschaften/Spieler aus (die Elo-zahl ist der Standard).
- 5. Wählen Sie die Feinwertungen in der beliebigten Reihenfolge aus (von links zu rechts und

von oben nach unter). Sie können maximal 6 Zweitwertungen gleichzeitig eingeben.

6. Speichern Sie alle Änderungen.

🛓 Turnierdaten ein	ngeben	×
	TURNIERDATEN	
Turniername	Halbblitzmannschaftsturnier Hamburg	
Ort	Hamburg Verein DE	
Datum von	01/06/2010 zu 01/06/2010	
Schiedsri	Franz Berger	
Spielsystem	Schweizer Elo-basiertPaarungStandardSchweizer nach DubovCdoppelrundigeSchweizer VereinfachtCunbeschränkteSchweizer Perfekter FarbwechselBeschleunigung wird angewendet:IAmalfi (auf Wertungszahlen-Basis)Beschleunigung wird angewendet:IRundenturnierRundenanzahl6	
Anzahl der Bretter	4 max. Spieleranzahl pro Mannschaft 6	
sortieren nach Rang	und: 💽 Elo C durch Los C alphabetisch C wie eingegeben	
Tie-Break gekürzter Sonnebor	r Buchholz 💽 direkte Begegnung	- -
	Änderungen speichern Abbrechen	
·		

# 4 Spieler hinzufügen

In der Einschreibungseite können Sie die Spielerdaten, auch wenn unvollständigen, hineinschreiben...

Spielername	Verein	Geb	Gesc	Titel	FIDE	FIDE	NAT	NAT	к

... aber klar, es ist bequemter die Spielerinformationen aus der FSI- oder FIDE-Datenbank einzugeben. Hierzu verwendet mann die folgenden Symbole:



Klicken Sie auf das erste Symbol, um das Fenster des Schemas zu öffnen:

🕌 Schema	verarbeit	en									
	Sc	hema laden		oder			Spielerda	atenbank öff	nen		
	Datan in	- Scalten mit festa	ologter Breit	o oder	Spaltaptr	espaichen		7			
		• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	elegter breit	e oder	. Spatterior	ennzeichen:					
L	eden sie e Vlickon S	in vorgeteruu So bier um die	jtës scrie Wirksom	ma, darin koit des l	) Offneri Schoma	Sie eine pa	uliaron "	pielerdat	enbank.		
	Kilcken		Wirksam	Ken ues	Strema	s zu kona o	Jilleren .		.nema prorei		
Name		Verein	Geburt	Geschl	Titel	FIDE ID	FIDE Elo	NAT. ID	NAT. Elo	К	
									-	1	
		Schema sp	eichern		oder		L i	=enster schli	eßen	J	

An diesem Punkt können Sie ein voher gespeichert Schema laden und eine Spielerdatenbank öffnen.

🕌 Open		<
Look jn:	🗀 DATABASES 🦻 🤔 🖽 📰	
Documenti recenti Desktop Documenti Risorse del computer	<ul> <li>Deutsche Schachbund-csv.scm</li> <li>FIDE.scm</li> <li>FSI-csv.scm</li> <li>FSI-testo.scm</li> <li>FSI-text.scm</li> </ul>	
	File name:         Deutsche Schachbund-csv.scm         Open	
Risorse di rete	Files of type:     JavaPairing-Format Schema (.scm)     Cancel	

Wenn Sie die erste Aktion wählen (ein voher gespeichert Schema laden), suchen Sie ein Schema aus und dann öffnen Sie eine passende (kohärente) Spielerdatenbank. Wählen Sie das FIDE-Schema nur bei FIDE-Wettkämpfe aus!

Sollten Sie eine CSV-Format Hintergrunddatei auswählen, dann erinnere Sie sich den Datei-Typ zu wechseln, wie nachfolgend abgebildet:

🕌 Open			
Look <u>i</u> n:	E 🛅 DATABASE	s 💌	🤌 📂 📖 📰
Documenti recenti Desktop	<ul> <li>Deutsche S</li> <li>vegadb090</li> <li>vegadbrap</li> </ul>	chachbund.csv 9.csv d0909.csv	
<b>&gt;</b>	File <u>n</u> ame:	Deutsche Schachbund.csv	Open
Documenti	Files of <u>type</u> :	Datei mit zeichenseparierten Daten (.csv)	Cancel
		Datei mit zeichenseparierten Daten (.csv) reine Text-Datei (.txt)	

🕌 Schema	verarbeiten										×
	Schema	a laden		oder			Spielerda	atenbank öfi	inen		
40023;305; 40023;1153 40023;747; 40023;874; 40023;674; 40023;434; 40023;1104 40023;1095 40023;544; 40013;422;	;Wojtaszek,P ;P;Gustafsso ;Kempinski,P ;Hansen,Sune ;Ftacnik,Lub ;Wahls,Matth ;;Adly,Ahmed ;;Baramidze, ;Baramidze, ;Müller,Kars P;Müller,Kar	adoslaw;N n,Jan;N;N obert;N;N mer;N;A; ias;N;D;J ;N;-;1987 David;N;J ten;N;D;J sten;N;D;	<pre>[; E; 1987; ; 1979;20 ; 1977;20 1957;201 968;2006 ; 201002; ; 1988;20 970;2010 1970;201</pre>	201014;2 1019;263 1016;260 016;2539 13;2527; 2524;28; 1015;252 14;2510; 014;2510	673;36;20 6;113;260 9;58;260 7;34;2550 ;69;2543 109;2543 2611;GM; 2611;GM; 107;2523 107;2523 ;107;2523	560; GN; 11. 46; GN; 4623 4; GN; 11055 5; GN; 14000 ; GN; 149000 ; GN; 46000 10601619; 1 28; GN; 46003 ; GN; 46003 3; GN; 46003	18358; POL 5498; GER 663; POL 266; DEN 017; SVK 70; GER EGY 7719; GER 47; GER 347; GER				
	Daten in Spa	lten mit festo	jelegter Breil	te oder	Spaltentre	nnzeichen:	;		G		
Die	e Positionnur Klicken Sie h	nmer jede ier um die	r Angabe Wirksan	e in die 1. nkeit des	Zeile der Schemas	Tabelle e zu kontro	intragen. ollieren	> 5	chema prüfe	n	
Name		Verein	Geburt	Geschl	Titel	FIDE ID	FIDE Elo	NAT. ID	NAT. Elo	К	
4		14	7	5	12	13	11	null	null	null	
		Schema s	beichern		oder			Fenster schl	eßen	]	

Nach dem Klicken auf der Schaltfläche "Spielerdatenbank öffnen", werden die ersten zehn Zeilen der Hintergrunddatei in dem oberen Teil des Fensters hochladen. Das Spaltentrennzeichen und der Schnurbegrenzer werden auch automatisch anerkannt und in die erste Zeile der unteren Tabelle werden die Positionnummern jeder Angabe veranschaulicht.

Klicken Sie die Schaltfläche "Schema prüfen" an, um die Wirksamkeit des Schemas zu kontrollieren. Würden das Schema und eine kohärente Spielerdatenbank korrekt geladen, so würden auch die Angaben in der Tabelle richtig angezeigt.

🕌 Schema ve	rarbeit	en									×
C	Sc	hema laden		oder			Spielerd	atenbank öfi	fnen		
40023;305;;W 40023;1153;P 40023;747;;K 40023;674;;H 40023;674;;F 40023;434;;W 40023;1104;; 40023;1095;; 40023;544;;M 40013;422;P;	Gojtasze ;Gustaf empinsk ansen,S tacnik,Ms tacnik,Ms tacnik,Ms tacnik,Ms tacnik,Ms tansk taller,F Müller,	k, Radoslaw; sson, Jan; M; i, Robert; M; une Berg; M; Lubomir; M; A atthias; N; D; med; M;-; 198 Nze, David; M; Karsten; M; D; Karsten; M; D	M;E;1987; );1979;20 A;1977;20 1957;201 1958;2006 7;201002; A;1988;20 1970;2010 ;1970;2010	201014;21 1019;263 1016;259 016;2539 13;2527; 2524;28; 1015;2521 14;2510; 014;2510	673;36; 6;113;2 9;58;26 7;34;25 ;69;254 109;254 2611;GM 0;117;2 107;252 ;107;25	2660;GM;11 646;GM;462 04;GM;1105 56;GM;1400 6;GM;14900 3;GM;46000 ;10601619; 528;GM;4600 3;GM;46003 23;GM;4600	18358; POL 5498; GER 663; POL 266; DEN 017; SVK 70; GER EGY 7719; GER 47; GER 347; GER				
Die I K	] Daten ir Positior licken S	n Spalten mit fest Inummer jede ie hier um die	gelegter Breil er Angabe e Wirksan	te oder e in die 1. nkeit des	Spaltent Zeile de Schema	rennzeichen: er Tabelle e os zu kontre	; intragen. ollieren	> 5	C chema prüfe	n	
Name		Verein	Geburt	Geschi	Titel		EIDE Elo	NAT ID	NAT Elo	L K	
4		14	7	le le	12	13	11	bull	- NATI LIO	bull	
T Woitaszek Dados	law	POI	1987	M	GM IZ	1118358	2660				
Gustafsson, Jan	idiri	GER	1979	M	GM	4625498	2646				
Kempinski.Robert		POL	1977	M	GM	1105663	2604				
Hansen.Sune Ber	a	DEN	1971	M	GM	1400266	2556				
Ftacnik,Lubomir	-	SVK	1957	M	GM	14900017	2546				
Wabls Matthias		GER	1968	м	GM	4600070	2543				<b>~</b>
		Schema s	peichern		oder			Fenster schl	ießen		

An diesem Punkt können Sie das Fenster schließen und zum Sucheverfahren zurückzugehen.

Oder

🛓 Open					
Look <u>i</u> n:	🛅 DATABASE	25	~	ø	📂 📖 📰
Documenti recenti Documenti recenti	<ul> <li>Deutsche S</li> <li>FIDE.scm</li> <li>FSI-csv.scr</li> <li>FSI-testo.s</li> <li>FSI-text.sc</li> </ul>	ichachbund-csv.scm m :cm :m			
Documenti	File <u>n</u> ame: Files of <u>t</u> ype:	FIDE.scm JavaPairing-Format Schema (.scm)			Open ✓ Cancel

🛓 Schema	verarbeiten												
	Schema	laden		oder				Spi	ielerdat	enbank öf	fnen		
	L 2	3		4	5		6		7	8			
1234567890		345678901	23456789	- 01234567:	89012	345678	90123	456789	01234	567890			
ID number	Name			Tit	lFed	Jan09	Game	sBorn	Flag				
5045886	A K, Kalshyar	1			IND	1979	0		i				
8605360	A La, Teng Hu	a			CHN	1915	0	1993	wi				
5031605	A, Akshaya				IND	1857	21	1994	w				
10201971	A.f.m., Mahfu	uzul Haqu	le		BAN	1762	2						
24663832	Aab, Manfred				GER	1846	0	1963	i				
1701991	Aaberg, Antor	1			SWE	2391	8	1972					
1407589	Aabling-Thoms	sen, Jako	ъ		DEN	2288	7	1985					
5063485	Aadityan, N.				IND	1826	12	1996					
1427024	Aagaard, Gert	;			DEN	2083	0	1966					
D	✓ Daten in Spalt ie Start- und E	en mit festo Indpositio	elegter Breit Dnen jede Wirksom	e oder er Angabe	Spalt e in d Sche	entrennz ie 1. Ze	eichen: eile de	r Tabe	lle ein	tragen.			
	KIICKEIT DIE TII		, ttii kodii	iken des	ocne	111113 20	KOIIC	i onici c			chema prare		
Name		Verein	Geburt	Geschl	Titel	F	IDE ID	FIDE	Elo	NAT. ID	NAT. Elo	к	
11-44		49-51	65-68		45-48	1-	8	54-57	In	ull	null	null	~
		Schema s	peichern		oder	1			Fe	enster schl	ließen	]	

Im oberen Teile des Fensters werden ein Lineal und die ersten zehn Zeilen der Hintergrunddatei visualisiert. Die festgelegte Breite der Angaben wird auch automatisch anerkannt und in die erste Zeile des unteren Rasters werden die Start- und Endpositionen jeder Angabe angezeigt.

Klicken Sie "Schema prüfen" an, um die Wirksamkeit des Schemas zu kontrollieren. Wenn das

Schema und eine passende Spielerdatenbank korrekt geladen würden, dann würden auch die Angaben in das Raster richtig angezeigt.

🕌 Schema verarbei	ten										X
	ichema laden		oder				Spie	elerdatenbank öf	fnen		
1	2 3		4	5		6		, 8			
- 123456789012345678	3901234567890	123456789	- 01234567:	89012	345678	890123	4567890	11234567890			
ID number Name			Tit.	lFed	Jan09	) Game:	sBorn	Flag			
5045886 A.K. Kal	lshvan			IND	1979	0		i .			
8605360 A La. Te	eng Hua			CHN	1915	0	1993	- wi			
5031605 A. Aksha	ava			IND	1857	21	1994	 w			
10201971 A.f.m.,	Mahfuzul Hac	ue		BAN	1762	2					
, 24663832 Aab, Mar	nfred			GER	1846	0	1963	i			
1701991 Aaberg,	Anton			SWE	2391	8	1972				
1407589 Aabling-	-Thomsen, Jak	ob		DEN	2288	7	1985				
- 5063485 Aadityar	1, N.			IND	1826	12	1996				
1427024 Aagaard,	, Gert			DEN	2083	0	1966				
⊽ Daten Die Start- Klicken	in Spalten mit fest und Endpositi Sie hier um di	gelegter Breit onen jede e Wirksam	e oder r Angabe ikeit des	Spalb e in di Schei	entrenn: ie 1. Zo mas zu	zeichen: eile de 1 konti	r Tabel rolliere	le eintragen n> s	chema prüfe	en l	
Name	Verein	Geburt	Geschl	Titel			EIDE	Elo NAT. ID	NAT, Elo	ĸ	
11-44	49-51	65-68		45-48	1.	-8	54-57	Dull	null	null	
Name	Fed	Born		TiH		) numbe	1an0				
A K. Kalshvan	IND	- Son			5	745886	1979				
A La. Teng Hua	CHN	1993			8	605360	1915				
A, Akshaya	IND	1994			5	031605	1857				
A.f.m., Mahfuzul Haque	BAN			-	10	0201971	1762				
Aab Manfred	GER	1963			2	4663832	1846				×
	Schema s	peichern		oder				Fenster sch	ießen		

An diesem Punkt können Sie das Fenster schließen und zum Sucheverfahren zurückzugehen.

Sollten Sie die zweite Aktion wählen (eine Spielerdatenbank öffnen), da Sie schon eine eigene Spielerdatenbank haben und schlichtweg ein neue Schema erstellen wollen, dann müßen Sie die Parameter in der ersten Zeile des Rasters modifizieren und auf der Schaltfläche "Schema prüfen" klicken, bis alle Angaben in die Spalten der Tabelle perfekt angeordnet werden.

#### Vermerk: das Einfügen und das Prüfung der Wirksamkeit des Schema muß nur einmal ausgeführt werden, hiernach bleibt es güldig bis zum Beenden des Programms.

Wenn die SpielerDB geladen wird, kann man mit dem Einfügen der Spieler- oder Mannschaftennamen fortfahren. Um einen Spieler zu suchen, tragen Sie zumindest 4 Zeichen seines Namens im Suchefeld ein und klicken Sie dann auf dem Feldstecher. Sollte der Spieler richtig identifiziert werden, dann können Sie ihn mit "Ziehen und Fallenlassen" oder Doppelklick in das rechte Raster hinzufügen.

Mannschaftname	Hamburger :	5chachver	band		
Spieler von DB herauslesen	Spielername	Verein	Geb	Gesc	Titel
Herm	Wojtaszek,Radoslaw	POL	1987	M	GM
	Gustafsson, Jan	GER	1979	M	GM
97 W	Hermann, Matthias	GER	1958	М	
40032;277;;Hermesmann,Hans;M;D;1956;201 🔨					
40037;277;;Hermann,Matthias;M;D;1958;201					

Beim Klicken mit der rechten Maustaste in der entsprechenden Zeile, kann man jeden Spieler löschen, aufwärts verschieben oder zurückgezogen/aktiv umschalten.

Klicken Sie auf der Schaltfläche "Mannschaft hinzufügen" ("Spieler hinzufügen", bei Einzelturnieren), um eine komplette Mannschaft in die untere Teilnehmerliste einzufügen.

Während des ganzen Turniers fungiert das untere Raster als Archiv.

Langenhorner SF 1928	2193	Wolter, Michael; GE Gasik, Anna; POL Tatenhorst, V
SV Großhansdorf	2284	Kluenger, Marc; GE Meier, David-Ge Jacoby, Gisbe Ftacnik, Lubomir
TV Fischbek Suederelbe	2564	Wahls,Matthias;G Adly,Ahmed;EG Baramidze,Da Ghaem Magham
SC Diogenes eV	2488	Müller,Karsten;GE Müller,Karsten; Socko,Monika Reeh,Oliver;GE
Hamburger Schachverband	2470	Wojtaszek, Radosl Gustafsson, Jan Hermann, Mat Hermesmann, H

Also in diesem Raster haben wir in Reihenfolge: die Mannschaftsname, die Elo-Zahl (bei Mannschaftsturnieren wird hier den Elo-Durchschnitt der ersten 4 Spieler ausgerechnet) und die Bretter.

Möchten Sie einige Angaben verändern, dann wählen Sie die gewünschte Zeile aus und klicken Sie "Auswahl bearbeiten" an (als Ersatz können Sie mit der rechten Maustaste auf der gewünschten Zeile klicken). Die Spielerdaten werden in das obere Raster aufgewiesen. Wenn fertig mit den Änderungen, führen Sie einen Klick auf "Änderungen speichern" aus.

In dieser unteren Tabelle, beim Klicken auf der Spalteüberschrift oder unter Zuhilfenahme von der rechten Maustaste, ist es möglich die Mannschaften/Spieler aufwärts oder abwärts zu verschieben. Keine ansteigende/absteigende Sortierung ist möglich nachdem die erste Runde erstellt wurde. Beachten Sie bitte, daß jedenfalls in der ersten Runde werden die Spieler/Mannschaften nach dem in dem Turnierdaten Fenster definierten Ordnungskriterium geordnet. Um die Spieler, die die gleiche Elo-Zahl haben, nach FIDE-Titeln richtig anzuordnen, kann die Liste der Teilnehmer nach ihrer Elo-Zahl absteigend sortiert werden und dann unter Zuhilfenahme von der rechten Maustaste können Sie einen Klick auf "Zeile aufwärts verschieben" ausführen.

Unter dem erwähnten Raster haben wir drei Schaltflächen: "Auswahl bearbeiten", "Auswahl löschen" und "zurückgezogen/aktiv". Um Sicherheitsgründe wird die Schaltfläche "Auswahl löschen" nach der Erstellung erster Runde deaktiviert.

Es gibt kein ausdrücklicher Anmeldeschlussverfahren und es ist immer möglich, auf diese Seite zurückzukommen und weitere Spieler/Mannschaften hinzuzufügen oder die Spieler als zurückgezogen zu zeigen (sie mit eine "W" markieren werden).

Die Späteinsteiger sind Spieler, die sich ordnungsgemäß in dem Turnier eingeschrieben wurden und

den Schiedsrichtern ihre Verspätung meldeten, dass sie in der zweiten Runde eingetreten würden. Man muss diese Spieler regelmäßig in der Teilnehmerliste einfügen und provisorisch als "zurückgezogen" markieren, um die erste Runde auszusetzen. Vor der zweiten Runde werden ihnen vor neuem aktiviert und mußen manuell verwaltet werden, um ihnen ein Spielergebnis anders als 0F zu vergeben.

# 5 Runde anlegen

Öffnen Sie die Rundenseite, die anfänglich leer ist.

🛎 JavaPairing -> 'Halbblitzmannschaftsturnier	Hamburg'			
laufende Rur	nde	<b>\$</b>	? 📖	
Einschreibung Runden Spielergebnisse	Ausgabedaten			
			✓ optimiere Farbzuteilung Paar hinzufügen letztes Paar löschen fertig!	
Mannschaft A	Mannschaft B			
			Iaufende Runde 0	]

Sollten Sie Erläuterungen auf dem Paarungsprozess wunschen, dann haken Sie das Kontrollkästchen "erkläre" an, bevor daß auf der Schaltfläche "nächste Runde erstellen" klickent.

In der ersten Runde wird die Farbpräferenz des höherrangigen Spielers vergeben:



		fertig!
Mannschaft A	Mannschaft B	
1   TV Fischbek Suederelbe   0.0   0.0	6  SK Marmstorf GW Harburg   0.0   0.0	
7  FC ST.Pauli 1910 eV SAbt   0.0   0.0	2  SC Diogenes eV   0.0   0.0	laufende Runde 1 🤤
3 Hamburger Schachverband   0.0   0.0	8  Barmbeker SK 1926 eV   0.0   0.0	erkläre
9   Mümmelmannsberger SV   0.0   0.0	4  Pinneberger SC 1932 eV   0.0   0.0	
5  SV Großhansdorf   0.0   0.0	10  Langenhorner SF 1928   0.0   0.0	nachste Runde erstellen
		letzte Runde löschen

Am diesem Punkt, können Sie in dem unteren Raster mit der rechten Maustaste ein Paar auswählen, um die Farbe zu tauschen oder ein oder mehrere Paare löschen und die Spieler manuell paaren.

Klicken Sie auf "fertig!" wenn Sie fertig sind, um die Pararungen zu speichern und die Spielergebnisseseite zu öffnen.

Um die laufende Runde zu visualisieren/drücken, öffnen Sie die Ausgabedatenseite und klicken Sie "laufende Runde" an.

# Vermerk: erinneren Sie sich, daß die Überprüfung der Richtigkeit der Paarungen eine präzise Aufgabe des Schiedsrichters ist!

Weitere Vertiefungen der Paarungsalgorithmen befinden sich unten in bestimmten Abschnitten.

Die Distribution JavaPairing legt die ganze Dokumentation ein, die zur Entwicklung des Programms genutzt wurde.

# 6 Ergebniseingabe

Die Ergebniseingabeseite sieht in etwa wie nachfolgend angezeigt aus:

JavaPairing -	> 'Halbblitzmannschaftsturnier I	lamburg'		
	laufende Rund	le 1 🧕 🧆	?	<b>10</b> 3 🔇
- Einschreibung ·	Runden Spielergebnisse	Ausgabedaten		
	Ergebnisse der Runde :1			
Board	Mannschaft A	Mannschaft B	Pkt	
1	1 TV Fischbek Suederelbe	6 SK Marmstorf GW Harburg	0-0	
2	7 FC ST.Pauli 1910 eV SAbt	2 SC Diogenes eV	0-0	
3	3 Hamburger Schachverband	8 Barmbeker SK 1926 eV	0-0	
4	9 Mümmelmannsberger SV	4 Pinneberger SC 1932 eV	0-0	
5	5 SV Großhansdorf	10 Langenhorner SF 1928	0-0	
Sniele		Snieler B	Frashric	
Wable I	n Astthiad: M: CM: 2543: 0	Ven Weercel Arlette: W: IM: 2197: 0		
Adly, At	med: M: GM: 2611: 0	van Delft Merijn: M: IM: 2386: 0	0-0	
Baramic	ze.David: M: GM: 2528: 0	Schmidt, Jan-Peter: M: EM: 2285: 0	0-0	
Ghaem	Maghami,Ehsan: M: GM: 2575: 0	Zimmermann.Martin: M: : 2206: 0	0-0	

Beim Klicken auf das erste Paar, werden die Bretter in dem unteren Raster aufgewiesen. Es ist nun möglich die Ergebnis anzugeben.

Die Ergebnisse können durch Tastatur oder unter Zuhilfenahme von der Maus eingeführt werden.

Wenn notwendig, können Sie die Spielerliste öffnen und die Reservespieler anstelle der Stammspieler einzugeben.

Vermerk: in dieser Phase, kontrolliert JavaPairing die Bretterordnung nicht.

Spieler A	Spieler B	Ergebnis
Wahls,Matthias; M; GM; 2543; 0	Van Weersel,Arlette; W; IM; 2197; 0	1-0
Adly,Ahmed; M; GM; 2611; 0	van Delft,Merijn; M; IM; 2386; 0	1-0
Baramidze,David; M; GM; 2528; 0	Schmidt, Jan-Peter; M; FM; 2285; 0	1-0
Ghaem Maghami,Ehsan; M; GM; 2575; 0	Zimmermann, Martin; M; ; 2206; 0	• 0-0
	Van Weersel, Arlette; W; IM; 2197; 0	
	van Delft,Merijn; M; IM; 2386; O	
	Schmidt, Jan-Peter; M; FM; 2285; 0	
	Zimmermann,Martin; M; ; 2206; 0	
	Zimmermann, Julian; M; FM; 2291; 0	

Wenn alle Spielergebnisse angegeben werden, klicken Sie "fertig!" an. In der Ausgabedatenseite ist es möglich die Spieler- oder die Mannschaften-Rangliste zu visualisieren/drücken. Gehen Sie zu die Rundenseite sonst, um eine neue Runde zu erstellen.

# 7 Späteinsteiger und Nachzügler

Die Späteinsteiger sind Spieler, die sich ordnungsgemäß in dem Turnier eingeschrieben wurden und den Schiedsrichtern ihre Verspätung meldeten, dass sie in der zweiten Runde eingetreten würden. Man muß diese Spieler regelmäßig in der Teilnehmerliste einfügen und provisorisch als "zurückgezogen" markieren (eine "W" wird neben ihren Namen angezeigt), um die erste Runde auszusetzen.

hinzugefügt 100; aktiv 94	Auswahl bearbeiten	Auswah
Rosmann, Ilja		2287
Voigt,Martin		2321
Gara,Ticia (W)		2354
Heyken,Enno		2345
Nedic,Dusan (W)		2362
Langrock,Hannes		2384

Einmal die erste Runde erstellt ist und die Ergebniseingabe fertig ist, können die Späteinsteiger wieder aktiv umgeschaltet werden.

Langrock,Hannes		2384
Nedic,Dusan		2362
Heyken,Enno		2345
Gara, Ticia		2354
Voigt, Martin		2321
Rosmann, Ilja		2287
hinzugefügt 100; aktiv 100	Auswahl bearbeiten	Auswahl

Wie Sie in dem Beispielbild sehen können, wurden sechs Späteinsteiger wieder aktiv umgeshaltet (von 94/100 zu 100/100).

Nachzügler sind aber jene Spieler, die fristlos verspätet ankommen und bitten, nachdem die erste Runde herausgegeben ist, in das Turnier einzutreten. Man muß diese Spieler in der Einschreibungsseite am Ende der Spielerliste hinzufügen. Das ist keine Strafbarkeit für ihnen, weil bei jeder Runde die Standard-Ordnung (die in dem Turnierdaten eingestellt wurde) jederzeit verarbeitet wird und eventuell bleiben im Ende der Liste nur die Spieler, die die gleiche Elo-Zahl haben. Nun sieht die Rundenseite wie nachfolgend angezeigt aus:

🛎 JavaPairing -> 'HalbblitzSpielersturnier B	erlin'			
laufende l	unde 1 🔍 去 ෫ 💷 (	Ø		
Einschreibung Runden Spielergebni	se ] Ausgabedaten ]			
Spieler A	Spieler B			
	▲ Optimiere Farbzuteilung			
19  Wilhelmi,Christian   0.0   0.0	19  Wilhelmi, Christian   0.0   0.0   Paar hinzufügen			
24  Hochgräfe,Markus,Dr.   0.0   0.0	24  Hochgräfe, Markus, Dr.   0.0   0.0			
29  Nedic, Dusan   0.0   0.0	291 Nedic,Dusan   0.0   0.0   fertig!			
31  Gara, Ticia   0.0   0.0	31  Gara, Ticia   0.0   0.0			
Spieler A	Spieler B			
1  Wojtaszek,Radoslaw   0.0   0.0	6  Hansen, Sune Berg   0.0   0.0			
8  Wahls,Matthias   0.0   0.0	2  Gustafsson, Jan   0.0   0.0			
3  Adly,Ahmed   0.0   0.0	9  Rogozenco, Dorian   0.0   0.0			
10  Baramidze, David   0.0   0.0       4  Kempinski, Robert   0.0   0.0         El Ghara Machani El and an anti-anti-anti-anti-anti-anti-anti-anti-				
18 Reeh. Oliver   0.0   0.0 13 Rasmussen, Allan Stig   0.0   0.0				
14   Heinemann, Thies   0.0   0.0	20  Huschenbeth, Niclas   0.0   0.0			
21  Lamprecht,Frank   0.0   0.0	15  Socko,Monika   0.0   0.0			

Späteinsteiger und Nachzügler sind in den zwei oberen Rastern aufgelistet.

Wenn das Ergebnis einer kampflosen Niederlage akzeptiert ist, fragt JavaPairing bei Ihnen um keine weitere Aktion an. Man kann an diesem Punkt die nächste Runde erstellen. Aber wenn das angewendete Spielsystem, so wie im Beispiel oben (Amalfi Elo-basiert), klar und deutlich sieht einen halben Punkt zu vergeben vor, dann muß man die Späteinsteiger (und die Nachzügler, wenn diese wirklich gespielt haben) gegeneinander manuell paaren.

Um das zu tun, klicken Sie einen Spieler in dem linken Raster und einen Spieler in dem rechten Raster an, um ein Paar zu erstellen.

29  Nedic,Dusan   0.0   0.0		29  Nedic,Dusan   0.0   0.0	
31  Gara,Ticia   0.0   0.0		31  Gara, Ticia   0.0   0.0	
	~		~

Dann klicken Sie auf der Schaltfläche "Paar hinzufügen" und machen Sie Paarungen weiter, bis alle Späteinsteiger (und Nachzügler) fertig sind. Zuletzt, klicken Sie "fertig!" an und in der

Spielergebnisseite fügen Sie unter Zuhilfenahme von der Maus für alle Paare der Späteinsteiger (und Nachzügler) das Ergebnis "1/2-1/2f" ein. Das ermöglicht den gewünschte Punkt zu vergeben und verhindert daran nicht, daß jene Spieler (Späteinsteiger und Nachzügler) im Verlaufe des Turniers aufeinander treffen können und auch beeinflusst nicht auf Feinwertungen.

### 8 Ausgabedaten

In der Ausgabedatenseite können Sie die nachfolgenden Listen anfragen:

#### Mannschaften- und/oder Spieler-Rangliste

### Turnier: Halbblitzmannschaftsturnier Hamburg Mannschaften und Spieler

ID Mannschaft Spieler (Name; Geschlecht; Kategorie; Elo; K) Elo-Durchsch

1 TV Fischbek Suederelb
-------------------------

Wahls,Matthias; M; GM; 2543; 0 Adly,Ahmed; M; GM; 2611; 0 Baramidze,David; M; GM; 2528; 0 Ghaem Maghami,Ehsan; M; GM; 2575; 0

2 SC Diogenes eV

2473

2564

Müller,Karsten; M; GM; 2523; 0

Socko,Monika; W; GM; 2465; 0

#### laufende Runde

Halbblitzmannschaftsturnier Hamburg 👘 laufende Runde: 6

1 W - Barmbeker SK 1926 eV   8   4.0	<sup>-</sup> S - TV Fischbek Suederelbe   8   4.0	
1 W - Stelting, Thorsten; M; ; 2254; 0	- S - Wahls,Matthias; M; GM; 2543; 0	
2 S - Hegeler,Frank; M; FM; 2276; 0	- W - Adly,Ahmed; M; GM; 2611; 0	
3 W - Hegeler,Anja; W; IM; 2181; 0	- S - Baramidze,David; M; GM; 2528; 0	
4 S -	- W - Ghaem Maghami,Ehsan; M; GM; 2575; 0	

Halbblitzmannschaftsturnier Hamburg 👘 laufende Runde: 6

2 W - SC Diogenes eV   6   3.0	- S - Hamburger Schachverband   6   3.0	
1 W - Müller,Karsten; M; GM; 2523; 0	- S - Wojtaszek,Radoslaw; M; GM; 2660; 0	
2 S - Socko,Monika; W; GM; 2465; 0	- W - Gustafsson,Jan; M; GM; 2646; 0	
3 W - Reeh,Oliver; M; IM; 2442; 0	- S - Hermann,Matthias; M; ; 2230; 0	
4 S - Chevelevitch,Evgueni; M; IM; 2461; 0	- W - Hermesmann,Hans; M; FM; 2342; 0	

#### Kreuztabellen

#### Mannschaften Kreuztabelle

D	Mannschaft		gespielte Runden						
1	TV Fischbek Suederelbe	2564	+W6	=S7	=W9	+W10	+\$3	+S8	10
2	SC Diogenes eV	2488	-S7	+W5	-S10	+W4	+S6	+W3	8
3	Hamburger Schachverband	2470	+W8	+S10	+W7	-59	-W1	-S2	б
4	Pinneberger SC 1932 eV	2330	-S9	-W8	-\$5	-S2	+W10	=W7	3
5	SV Großhansdorf	2284	-W10	-S2	+W4	-S6	=S7	=W9	4
б	SK Marmstorf GW Harburg	2269	-S1	=W9	-\$8	+W5	-W2	-S10	3

### Spieler Kreuztabelle

D	Spieler			gespielte Runden						
1	Wahls,Matthias	GM	2543	+W31	=S37	+W49	+W55	+S13	+S43	51⁄2
2	Adly,Ahmed	GM	2611	+S32	=W38	-S50	+S56	+W14	+W44	41⁄2
3	Baramidze,David	GM	2528	+W33	=S39	+W51	+W57	+S15	+S45	51⁄2
4	Ghaem Maghami,Ehsan	GM	2575	-S35	=W40	-S52	+BYE	+W16	+BYE	31⁄2
7	Müller,Karsten	GM	2523	-S37	+W25	-\$55	+W19	+S31	+W13	4
8	Socko,Monika	GM	2465	-W38	+S26	-W56	+S20	+W32	+S14	4
9	Reeh,Oliver	IM	2442	-S39	+W27	-S57	+W21	+S33	+W15	4
10	Chevelevitch,Evgueni	IM	2461	-W40	+S28	+BYE	+S22	+W34	=S16	41⁄2
13	Wojtaszek,Radoslaw	GM	2660	+W43	=S55	+W37	-S49	-W1	-S7	21/2
14	Gustafsson,Jan	$\operatorname{GM}$	2646	+S44	=W56	+S38	-W50	-S2	-W8	21⁄2

### Ranglisten und Sonderranglisten nach Jahrgang, Kategorie, Elo-Zahl oder Brett

<u>ه</u>		×
Ranglisten	nach Jahrgang, Kategorie oder Elo sind auch möglich	
Sonderrangliste nach Jahrgang	Sonderrangliste nach Kategorie	
Gruppe von JJ zu JJ	Gruppe Kategorien (A;B;C) Gruppe von Elo bis Elo	
u16 93 94	Kat.1 A B C magister 2000 2600	
u14 95 96	Kat.2 D E NAT.Elo 1500 1999	
u12 97 98	Kat.3 F NC 1000 1499	
u10 99 01	Kat.4 G	
zur	ücksetzen weiter	

		Mannschaft Spieler										
Rg.	ID	Mannschaft	Elo	Elo Pkt P		gekürzter Buchholz	Buchholz					
1	1	TV Fischbek Suederelbe	2564	10	19	32	35					
2	2	SC Diogenes eV	2473	8	16½	24	27					
3	8	Barmbeker SK 1926 eV	2237	8	12	31	34					
4	9	Mümmelmannsberger SV	2201	7	15	31	34					

# alle Spieler

							F
Rg.	ID	Spieler			Pkt	gekürzter Buchholz	Buchholz
1	3	Baramidze,David	GM	2528	5½	16	17½
	1	Wahls,Matthias	GM	2543	51/2	15	16½
	52	Jacoby,Gisbert		2217	51/2	14	15½
4	2	Adly,Ahmed	GM	2611	4½	16½	181/2
	50	Wagner,Friedrich,Dr.		2218	4½	15	16

#### Elo Veränderung

(inc	offiziell!)			(inoffiziell!)												
D	Spieler	Start-Elo	К	Veränderung	End-Elo											
1	Wahls,Matthias	2543	20	+16	2559											
2	Adly,Ahmed	2611	20	-6	2605											
3	Baramidze,David	2528	20	+8	2536											
4	Ghaem Maghami,Ehsan	2575	20	-38	2537											
7	Müller,Karsten	2523	20	-10	2513											
8	Socko,Monika	2465	20	-2	2463											
9	Reeh,Oliver	2442	30	-3	2439											
10	Chevelevitch,Evgueni	2461	30	-3	2458											
13	Wojtaszek,Radoslaw	2660	0	0	2660											
14	Gustafsson,Jan	2646	0	0	2646											

Sie können die Ausgabedaten zum Drücker oder Browser senden:

oder als Rein-Text kopieren.



Die Option "zum Browser senden" ist besonders hilfreich: sie gibt die Möglichkeit die Druckvoransicht anzusehen und auch eine bessere Druck zu erreichen.

🥹 Mozilla F	iref	х												
<u>S</u> tampa	Im	posta pagina	<u>P</u> agina:		•	1	di 6			Sc <u>a</u> la:	70%		💌 🗋 Ve	erti
	<b>Bre</b> Rg	e <b>tt 1:</b> ID Spieler			Pkt	geküzzter B	uchh	olzBu	ichhol	Feinwer Iz direkte	tungen Begegnu	ng Sonneborn-B	eiger ARO	
	1	l Wahls,Matthia	is GM	1 2543	51⁄2	15			16½		0	151/2	2296	
	2	55 Wolter,Michae	èl	2195	4	16			17½		1	9¾	2398	
		43 Stelting, Thorst	en	2254	4	14%	ź		16		0	8	2357	
		7 Müller,Karster	n GM	12523	4	124	ź		14		0	8	2302	
	5	13 Wojtaszek,Rad	loslaw GM	12660	21⁄2	20			22		0	8	2331	
		49 Henrich,Holge	r	2176	21⁄2	16			17½		1	51/4	2353	
	7	37 Putzbach,Gerd	I FM	2296	2	18			20		0	7¾	2407	
		19 Leminski,Hajo		2275	2	16%	ź		181⁄2		1	5	2272	
		25 Khienger, Mari	:	2190	2	14%	ź		16		0	4½	2277	
	10	31 Van Weersel, A	Arlette IM	2197	1½	20			22		0	31/4	2313	

# 9 Spielbericht für Schachbund

Klicken Sie das Symbol "Füllfederhalter" an, um das Spielbericht für die Bestätigung des Turniers seitens Welt- oder italienisches oder deutsches Schachbundes anzufassen.



Eine Spielberichtdatei wird im Datenverzeichnis des Turniers mit dem gleichen Namen gebildet.

### 10 Webseite bauen

Um die Webseite des Turniers zu bilden, klicken Sie das Symbol "Erdball" an:



Eine HTML-Format Datei wird im Datenverzeichnis des Turniers mit dem gleichen Namen gebildet, einschließlich aller möglichen Ausgaben und bereit für die Veröffentlichung im Web.

# **11** Implementierung des Schweizer Systems (Elo-basiert)

- Die Anzahl der zu spielenden Runden wird vor Beginn des Spiels festgelegt (sie kann mehren sich)

- Zwei Spieler dürfen nicht mehr als einmal gegeneinander gepaart werden (es kann mehren sich)

- die Spieler sollen die entgegengesetzten Farben der Runde, in der sie zuletzt verschiedene Farben hatten, erhalten

- die Farbdifferenz keines Spielers darf größer "+2" oder kleiner "-2" sein und kein Spieler darf dreimal hintereinander mit der gleichen Farbe spielen (das gilt nicht, wenn Spieler mit einer Punktzahl von über 50% in der letzten Runde gepaart werden und dies hilft zuzätzliche "Schwimmer nach unten" zu verhindern)

- bei gleicher Sollfarbe, soll man Farbgeschichte in Betracht ziehen und schließlich überwiegt der Spieler mit der höheren Punktanzahl

- eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt

- ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- Identifikatornummern (ID) werden nach absteigender Elo-Zahl vergeben. Beachten Sie bitte, dass JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen kann. Für genauere Informationen zum Thema Lesen Sie bitte Punkt "j" in Kapitel 19 "Kniffe un Tipps".

- Späteinsteiger und Nachzügler werden dynamisch und ohne Strafbarkeit verwaltet

- bei ungerade Anzahl von Spielern, wird der Spieler mit den wenigsten Punkten, der die niedrigste Wertzahl hat, den kampflosen Punkt erhalten.

- Die Punktdifferenz zweier Spieler, die gegeneinander gepaart werden, sollte so klein wie möglich und idealerweise Null sein.

- sollte eine Punktgruppe ungerade Spieleranzahl haben, wird der letzte ungepaarte Spieler (genannt: Schwimmer nach unten) in die nächste untere Punktgruppe verschoben. Die Spieler werden in zwei gleiche Untergruppen verteilt: S1 und S2. S1 wird gegen S2 gepaart. Haben zwei Spieler bereits gegeneinander gespielt, können Austäusche vorgenommen werden.

- Kein Spieler soll in zwei aufeinanderfolgenden Runden zum Schwimmer in die gleiche Richtung werden (das gilt nicht, wenn Spieler mit einer Punktzahl von über 50% in der letzten Runde gepaart werden und dies hilft zuzätzliche "Schwimmer nach unten"zu verhindern).

- Kein Spieler soll in die gleiche Richtung zum "Schwimmer" werden, als zwei Runden vorher (das gilt nicht, wenn Spieler mit einer Punktzahl von über 50% in der letzten Runde gepaart werden und dies hilft zuzätzliche "Schwimmer nach unten" zu verhindern).

- sollten Paarungen nicht möglich sein, können Umstellungen in S1 und S2 vorgenommen werden.

- Wenn wieder Paarungen nicht möglich sind, werden die übrigbleibenden Spieler in die nächst tiefere Punktgruppe versetzt.

- Wenn keine korrekte Paarung in die unterste Punktgruppe möglich sein kann, dann werden die beiden untersten Punktgruppen zu einer neuen untersten Punktgruppe zusammengelegt. Da nun eine andere Punktgruppe die vorletzte ist, kann "C13" bis zu einer annehmbaren Paarung wiederholt werden.

Die implementierung ist mit den FIDE-Regeln völlig vereinbar (Weitere Informationen finden Sie im FIDE Handbuch, im Verzeichnis 'swiss').

## 12 Implementierung des Schweizer Systems 'nach Dubov'

- die Anzahl der mit Schwarz und Weiß gespielten Partien soll ausgeglichen werden.

- die Spieler sollen die entgegengesetzten Farben der Runde, in der sie zuletzt verschiedene Farben hatten, erhalten

- ein Spieler soll nicht dreimal in Folge mit der gleichen Farbe spielen

- die Differenz der Anzahl der Spiele mit Weiß und mit Schwarz soll nie größer als 2 sein

- bei gleicher Farbgeschichte, wird der Spieler mit dem höheren ARO (Wertzahlenschnitt der bisherigen Gegner des Spielers) Weiß erhalten

- eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt

- ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- ein Spieler, der einen kampflosen Punkt erhalten hat, entweder durch Freilos, oder aus einem anderen Grund, darf nicht nochmals das Freilos erhalten.

- Identifikatornummern (ID) müßen nach absteigender Elo-Zahl vergeben. Beachten Sie bitte, dass JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen kann. Für genauere Informationen zum Thema Lesen Sie bitte Punkt "j" in Kapitel 19 "Kniffe un Tipps".

- Späteinsteiger und Nachzügler werden dynamisch und ohne Strafbarkeit verwaltet

- bei ungerade Anzahl von Spielern, wird der Spieler mit den wenigsten Punkten, der die niedrigste Wertzahl hat, den kampflosen Punkt erhalten. Gibt es mehrere Spieler mit minimalen Punkten und niedrigster Wertzahl in beiden Farbuntergruppen, dann erhält ihn ein Spieler der größeren Farbuntergruppe und gegebenenfalls der mit dem höheren ARO

- außer in der letzten Runde eines Turniers, kann ein Spieler nicht zum zweiten Mal in Folge oder zum dritten Mal insgesamt bei bis zu 9 Runden bzw. zum vierten Mal bei mehr als 9 Runden hochgelost werden.

- wenn nötig, sollen die Sollfarben in einer Farbuntergruppe durch Korrekturen, aber immer unter Beachtung der Farbverteilungsbestimmungen, ausgeglichen werden. Dann wird die Setzliste in zwei gleiche Teile geteilt: im ersten Teil (Sollfarbe=Wieß) werden die Spieler nach absteigendem ARO, aufsteigender Wertzahl und alphabetisch geordnet; im zweiten Teil (Sollfarbe=Schwarz) werden die Spieler nach absteigender Wertzahl, absteigendem ARO und alphabetisch geordnet

- die Spieler des ersten Teiles werden gegen die Spieler des zweiten Teiles gepaart. Haben zwei Spieler bereits gegeneinander gespielt, können Austäusche vorgenommen werden

- sollten Paarungen nicht möglich sein, können Umstellungen in die ganze Punktgruppe

vorgenommen werden. Wenn wieder Paarungen nicht möglich sind, führen zwei Spieler der niedrigsten unteren Punktgruppe nach oben. Sollten Paarungen sogar noch nicht möglich sein, dann fängt man die schon erstellten Paare zu trennen und wird das Paarungsverfahren wiedergemacht, einschließlich alle noch nicht gepaarte Spieler.

Die implementierung ist mit den FIDE-Regeln völlig vereinbar.

### 13 Implementierung des Schweizer Systems 'Vereinfacht' (Elobasiert)

- die Anzahl der mit Schwarz und Weiß gespielten Partien soll ausgeglichen werden

- außer in der letzten Runde, soll ein Spieler nicht dreimal in Folge mit der gleichen Farbe spielen und soll die Differenz der Anzahl der Spiele mit Weiß und mit Schwarz nie größer als 2 sein

- bei gleicher Farbgeschichte, wird der Spieler mit der niedrigste ID die entgegengesetzte Farbe der Runde, in der er zuletzt verschiedene Farbe hat, erhalten

- eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt

- ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- Identifikatornummern (ID) sollen nach absteigender Elo-Zahl vergeben. Beachten Sie bitte, dass JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen kann. Für genauere Informationen zum Thema Lesen Sie bitte Punkt "j" in Kapitel 19 "Kniffe un Tipps".

- Späteinsteiger und Nachzügler werden dynamisch und ohne Strafbarkeit verwaltet

- bei ungerade Anzahl von Spielern, wird der Spieler mit den wenigsten Punkten, der die niedrigste Wertzahl hat, den kampflosen Punkt erhalten (\*)

- die Spieler mit der gleichen Punktzahl werden in verschiedenen Punktgruppen geordnet.

- sollte eine Punktgruppe ungerade Spieleranzahl haben, wird einer dieser Spieler (genannt: Schwimmer nach unten) in die nächste untere Punktgruppe verschoben. JavaPairing sieht nach, ob es ein möglicher Schwimmer gibt, mit folgenden Prioritäten: 1. er soll eine starke Sollfarbe haben (damit werden alle verbleibende Spieler in der Punktgruppe ihre Sollfarbe bekommen); 2. er soll in der unteren Punktgruppe richtig und fehlerfrei gepaart werden; 3. er soll in zwei aufeinanderfolgenden Runden oder als zwei Runden vorher in die gleiche Richtung verschoben werden.

- auf eine mit gerader Spieleranzahl Punktgruppe werden die Regeln des Standard-Schweizer-Systems angewendet, das heißt die Spieler werden nach absteigender Elo-Zahl geordnet und in zwei gleiche Untergruppen verteilt: S1, die die Spieler mit höherer Elo-Zahl enthalt und S2, die die Spieler mit niedriger Elo-Zahl einbezieht.

- S1 wird gegen S2 gepaart. Haben zwei Spieler bereits gegeneinander gespielt, können Austäusche vorgenommen werden. Die Prozedur des Paarungsverfahren wurde optimiert, um die höchste Nummer von Paare mit entsprechenden Sollfarben zu bekommen. (\*)

- sollten Paarungen nicht möglich sein, können Umstellungen in die ganze Punktgruppe vorgenommen werden. Wenn wieder Paarungen nicht möglich sind, führen zwei Spieler der niedrigsten unteren Punktgruppe nach oben. Sollten Paarungen sogar noch nicht möglich sein, dann fängt man die schon erstellten Paare zu trennen und wird das Paarungsverfahren wiedergemacht, einschließlich alle noch nicht gepaarte Spieler. (^)

(\*) = das ist eine Optimierung, die in das Schweizer System Elo-basiert eingeführt wurde (^) = dieser Teil des Algorithmus ist wahrscheinlich eine Vereinfachung des Standard-Schweizer Systems

### 14 Implementierung des Schweizer Systems 'Perfekter Farbwechsel'

- die erste und die letzte Runden werden durch die Regeln des Schweizer Systems nach Dubov errechnen

- in den anderen Runden werden die mit Weiß und Schwarz gespielten Partien immer ausgeglichen. Da werden die mit ungeraden ID-Nummern Spieler (sowie auch die mit geraden ID) niemals gegeneinander antreten, zu einem gewissen Punkt des Turniers ist es notwendig das Spielsystem auf dem üblichen Schweizer System umzuschalten, damit man verbietet, daß zuviel heterogene Paarungen erstellt würden.

- JavaPairing warnt, wenn am Ende des Turniers zwei Runden noch fehlen oder wenn nur ein einziger Spieler die Rangliste anführt.

eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt
ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- Identifikatornummern (ID) sollen nach absteigender Elo-Zahl vergeben. Beachten Sie bitte, dass JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen kann. Für genauere Informationen zum Thema Lesen Sie bitte Punkt "j" in Kapitel 19 "Kniffe un Tipps".

- Späteinsteiger und Nachzügler werden dynamisch und ohne Strafbarkeit verwaltet

- bei ungerade Anzahl von Spielern, wird der Spieler mit den wenigsten Punkten, der die niedrigste Wertzahl hat, den kampflosen Punkt erhalten

- die Setzliste wird in zwei gleichen Untergruppen (S1 und S2) geteilt. In S1 (Sollfarbe=Wieß) werden die Spieler nach absteigender Punktzahl, aufsteigendem ARO und aufsteigender Wertzahl geordnet; in S2 (Sollfarbe=Schwarz) werden die Spieler nach absteigender Punktzahl, absteigendem Wertzahl und absteigendem ARO geordnet. Die Spieler der ersten Untergruppe werden gegen die Spieler der zweiten Untergruppe gepaart. Haben zwei Spieler bereits gegeneinander gespielt, können Austäusche vorgenommen werden.

### 15 Implementierung des Amalfi Systems (auf Wertungszahlen-Basis)

- die Anzahl der mit Schwarz und Weiß gespielten Partien soll ausgeglichen werden

- außer in der letzten Runde, soll ein Spieler nicht dreimal in Folge mit der gleichen Farbe spielen und soll die Differenz der Anzahl der Spiele mit Weiß und mit Schwarz nie größer als 2 sein

- bei gleicher Farbgeschichte, wird der Spieler mit der niedrigsten ID die entgegengesetzte Farbe der Runde, in der er zuletzt verschiedene Farbe hat, erhalten

- eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt

- ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- Identifikatornummern (ID) sollen nach absteigender Elo-Zahl vergeben.

- Späteinsteiger und Nachzügler werden dynamisch und ohne Strafbarkeit verwaltet

- bei ungerade Anzahl von Spielern, wird der Spieler mit den wenigsten Punkten, der die niedrigste Wertzahl hat, den kampflosen Punkt erhalten

- ein Spieler, der einen kampflosen Punkt erhalten hat, entweder durch Freilos, oder aus einem anderen Grund, darf nicht nochmals das Freilos erhalten

- sei P die Spielerposition in Rangliste, R die Anzahl der zu spielenden Runden und G der hypothetische Tabellenplatz des Gegners des Spieler. Der Gegner jedes Spieler ist durch die folgende Formel identifiziert: G = P + R

- sollte die Paarung nicht legal sein, dann wird den vorhergehenden Gegner (G = P + R - 1) ausgewählt bis zu P + 1; oder wird den folgenden Gegner (G = P + R + 1) ausgewählt bis zu Gesamtzahl der Spieler

- sollte keine Paarung möglich sein, dann wird das letzte erstellte Paar getrennt und fängt man nochmal neue Paarungen zu erstellen.

#### Wichtige Vermerke:

a) gegen die offizielle Regelung des Amalfi Systems, kann JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen. Beachten Sie bitte, dass JavaPairing keine Spieleranordnung nach Titel erstellen kann. Für genauere Informationen zum Thema Lesen Sie bitte Punkt "j" in Kapitel 19 "Kniffe un Tipps".

b) Späteinsteiger und Nachzügler erhälten in JavaPairing OF Punkte. Um die Regelung korrekt anzuwenden, soll man manuelle Paarungen der Späteinsteiger/Nachzügler erstellen und das Ergebnis 1/2-1/2F einfügen. Das verhindert nicht, daß diese Spieler in der Folge des Turniers aufeinander treffen könnten.

c) Bei der Einschreibung der Späteinsteiger/Nachzügler, bringt die IDnummern wieder in Ordnung nicht und setzt sie einfach zuhinterst. Aber wenn eine neue Runde erstellt wird, dynamisch werden die Spieler wieder nach absteigender Punktzahl, absteigender Elo-Zahl und aufsteigender IDnummer im Fluge geordnet.

### 16 Implementierung des Rundensystems (Jeder gegen jeden)

- für die Paarungen eines Rundenturniers werden die Berger-Tabellen verwendet.

- Rundenturniere sehen eine beinahe perfekte Farbverteilung vor. Bei doppelrundigen Turnieren ist die perfekte Farbverteilung garantiert

- eine gewonnene Partie wird mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt

- ein Spieler, entweder durch Freilos, oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, erhält einen (1) kampflosen Punkt (Spieler hat in diesen Partien keinen Gegner und somit auch keine Farbe)

- Identifikatornummern (ID) werden nach den Turniereinstellungen vergeben

- Späteinsteiger und Nachzügler werden nicht verwalten! Um das zu tun, schalten Sie das Turnierspielsystem auf Schweizer um.

# 17 Manuelle Paarungsermittlung

Sollten Sie mit den gelieferten Spielsystemen nicht vollzufrieden sein, können Sie immer Paarungen manuell ausführen!

In der Rundenseite werden die Spieler/Mannschaften nach dem in dem Turnierdaten Fenster definierten Ordnungskriterium geordnet. Beim Klicken auf einen Spieler/Mannschaft in dem linken Raster, werden die Gegner, die der Spieler/Mannschaft bereits getroffen hat oder die die aufgrund Farbbestimmungshemmnisse nicht treffen kann, in rot betont.

Einschreibung Runden Spielergebnisse -	Ausgabedaten						
Mannschaft A	Mannschaft B						
1  TV Fischbek Suederelbe   10.0   19.0	1  TV Fischbek Suederelbe   10.0   19.0						
2  SC Diogenes eV   8.0   16.5	2  SC Diogenes eV   8.0   16.5						
8  Barmbeker SK 1926 eV   8.0   12.0	8  Barmbeker SK 1926 eV   8.0   12.0						
9  Mümmelmannsberger SV   7.0   15.0	9  Mümmelmannsberger SV   7.0   15.0						
10  Langenhorner SF 1928   6.0   12.5	10  Langenhorner SF 1928   6.0   12.5						
3  Hamburger Schachverband   6.0   10.0	3  Hamburger Schachverband   6.0   10.0						
7  FC ST.Pauli 1910 eV SAbt   5.0   12.0	7  FC ST.Pauli 1910 eV SAbt   5.0   12.0						
5  SV Großhansdorf   4.0   6.5	5  SV Großhansdorf   4.0   6.5						
6  SK Marmstorf GW Harburg   3.0   9.5	6  SK Marmstorf GW Harburg   3.0   9.5						
4  Pinneberger SC 1932 eV   3.0   7.0	4  Pinneberger SC 1932 eV   3.0   7.0						

In der Rundenseite können Sie aucht das Kontrollkästchen "optimiere Farbzuteilung" anhaken. Damit hilft das Programm dem Schiedsrichter die Farbzuteilung automatisch zu optimieren.

Wählen Sie die zwei Spieler/Mannschaften aus (einen in der linken Raster, den anderen in der rechten Raster), dann klicken Sie "Paar hinzufügen" an.

Die Sollfarbe wird in sinkender Priorität bestimmt:

1. Anzahl der Spiele mit Weiß und mit Schwarz (außer in der letzten Runde, soll die Differenz nie größer als 2 sein)

2. bei gleicher Differenz, wird der Spieler die entgegengesetzte Farbe der Runde, in der er zuletzt verschiedene Farbe hat, erhalten

3. bei gleicher Farbgeschichte, wird der Spieler mit niedrigem ID die Farbe austauschen

Nur bei ungerade Spieleranzahl, kann man auf demselben Spieler in beiden Rastern klicken und dieses letzte Paar hinzufügen, damit wird das Freilos vergeben.

Sollten Problemen mit dem Paarungsverfahren auftreten, kann man das Kontrollkästchen "optimiere Farbzuteilung" nicht anhaken. In diesem Fall wird die Farbzuteilung komplett im Hande des Benutzers gelassen.

### 18 Tests der implementierten Spielsysteme

JavaPairing wurde in Vergleich mit anderen Programmen streng getestet.

Hiermit berichte ich euch über einige sonderbare Tests.

Turnier, in dem alle Partien mit Remis endeten. Schweizer System 'Vereinfacht'

Sp	ieler Kr	eı	ıztabel	le				
П	) Spieler	2	gespie	lte R	unden			Pkt
_								
1	uno	0	=W6	=S8	=W10	=S9	=W7	21⁄2
2	due	0	=S7	=W9	=S6	=W8	=S10	21⁄2
3	tre	0	=W8	=S10	=W7	=W6	=S9	21⁄2
4	quattro	0	=S9	=W7	=S8	=W10	=S6	21⁄2
5	cinque	0	=W10	=S6	=W9	=S7	=W8	21⁄2
6	sei	0	=S1	=W5	=W2	=S3	=W4	21⁄2
7	sette	0	=W2	=S4	=S3	=W5	=S1	21⁄2
8	otto	0	=S3	=W1	=W4	=S2	=S5	21⁄2
9	nove	0	=W4	=S2	=S5	=W1	=W3	21⁄2
10	) dieci	0	=S5	=W3	=S1	=S4	=W2	21⁄2

Das Programm strikt befolgt die Unterteilung in zwei mit gleicher Punktzahl Untergruppen und die Paarung S1 mit S2.

**Turnier, in dem die mit höherer Elo-Zahl Spieler immer gesiegt haben**. 24 Spieler mit absteigender Elo, 6 Runden. Schweizer System 'Vereinfacht'

all	e	Spi	iele	r		
						Feinwertungen
R	g.	D	Sp	ieler	Pkt	ARO
]	L	1	A	2600	6	2406
2	2	2	в	2560	5	2400
6.0	3	3	С	2520	4	2386
		5	Е	2440	4	2313
		6	F	2400	4	2300
		4	D	2480	4	2280
		7	G	2360	4	2233
		8	н	2320	4	2233
9	)	9	I	2280	3	2200

wenigstens die erste drei Spieler sind in der erwarteten Reihenfolge!

# Corus 2010. Rundenturnier von 14 Teilnehmer/13 Runden auf 5 oder 6 Runden simuliert.

Endstandliste des Turniers und Vorschau in den getesteten Spielsystemen

Pos		#	*	$\wedge$	§	0	##	**	$\wedge \wedge$	<b>§</b> §	00
1	<u>Carlsen, Magnus</u>	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1
2	Shirov, Alexei	6	5	6	2	5	9	8	5	3	9
2	<u>Kramnik, Vladimir</u>	11	9	11	6	11	8	5	9	11	7
4	Anand, Viswanathan	3	1	5	7	2	2	2	3	4	2
4	<u>Nakamura, Hikaru</u>	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3
6	Karjakin, Sergey	6	7	1	4	7	5	9	7	5	6
6	Ivanchuk, Vassily	4	3	4	10	4	4	6	4	6	4
8	Leko, Peter	7	11	12	8	8	7	3	10	9	8
8	Dominguez, Lenier	10	10	8	11	9	6	7	8	10	11
10	<u>Caruana, Fabiano</u>	9	12	7	12	6	11	10	6	8	5
11	<u>Van Wely, Loek</u>	14	14	10	5	14	14	11	14	7	10

11	Short, Nigel	12	13	14	13	13	12	13	13	13	12
13	<u>Tiviakov, Sergei</u>	5	6	13	9	10	10	14	12	14	13
13	Smeets, Jan	13	8	9	14	12	13	12	11	12	14

Zeichenerklärung:

# = Schweizer System (Elo-basiert) \* = Amalfi ^ = Dubov § = Vereinfacht ° = Lim (Vega) einzeles Zeichen (#) = 5 Runden doppeltes Zeichen (##) = 6 Runden ermittelte Feinwertung: Buchholz FIDE in alle Systeme

### 19 Kniffe und Tipps

- a. Sie können mehrere Programmsitzungen gleichzeitig laufen lassen, um mehrere Turniere zur gleichen Zeit auszuführen; wenn notwendig, bei der Einschreibungsphase ist es auch möglich die Daten der Teilnehmer von mehrere Turniere zu mischen (data merging), um ein größeres einzelnes Turnier zu verwalten. Mit Zuhilfe von derselben Option (Datenmischung), können die Daten der Teilnehmer eines Mannschaftsturniers für die Erstellung eines Einzelturniers importiert und angewendet werden.
- b. Falls Schwierigkeiten mit der Drucker auftreten sollten, dann können Sie die Ausgabedaten zum Browser senden oder die Datei 'temp.html', die sich in dem selbsten Ordner der Turnierdatei befindet, direkt in Ihrem Browser öffnen.
- c. das Freilos kann nach Belieben zu einem bestimmten Spieler vergeben; um das zu tun, in der Einschreibungseite markieren Sie den Spieler als 'zurückgezogen'
- d. um die Farben eines Paar zutauschen, in der Rundenseite wählen Sie das Paar aus und tauschen Sie die Farbe mit der rechten Maustaste. Klicken Sie dann 'fertig!' an.
- e. Was die Option "unbeschränkte" in dem Turnierdaten Fenster bedeutet? Es bedeutet, daß JavaPairing ein endlose Paarungsverfahren ausführen wird. Das ist ja eine Tollheit in Einzelturnieren; bei Mannschaftsturnieren aber könnte diese Option sehr vorteilhaft sein, wenn viele Hin- und Rückrunden vorausgesehen sind.
- f. Wenn Sie einen Eingabefehler in einer vorgehenden Runde bemerkt haben und das korrigieren wollten, dann gehen Sie zur Rundenseite, setzen Sie den Zähler der laufenden Runden herab und zuletzt rufen Sie die Spielergebnisseseite auf, um das korrekte Ergebnis einzufügen. Dann klicken Sie ,fertig!' an und bringen Sie den Zähler der laufenden Runde zu seinem voherigen Wert wieder.
- g. Die letzte Runde kann jederzeit abbestellt werden. In der Rundenseite klicken Sie auf der Schaltfläche "letztes Paar löschen". Sie können soviele Runden löschen, wie Sie möchten, bis zu Runde 1, in diesem Fall werden auch die ID wieder errechnet.
- h. JavaPairing beherrscht keine automatische Speicherung. Ab und zu klicken Sie das Symbol "Diskette" an, um Ihre Arbeit zu speichern. Beim Beenden des Programms wird dennoch eine Frage gestellt, ob JavaPairing die noch nicht gespeicherte Daten speichern sollte
- i. Beim Drucken der Ausgabedaten, werden nicht alle Ränge ausgedruckt. Das ist normal, wenn das punktgleichen Spieler berührt. Jedenfalls können Sie immer die Ränge in der Ranglisteseite manuell zugeben, bevor die Daten zum Drucker gesendet werden.
- j. Viele Spielsysteme vorsehen, daß die Spieler mit gleicher Elo-Zahlen nach Titel und dann

nach alphabetische Ordnung oder durch Los geordnet würden. In Abstimmung mit dem Weltschachbund, sollten die Spieler, die die gleiche Elo-Zahl haben, nach Titeln (IGM-IM-WGM-WIM-FM-CM-WFM-WCM-kein Titel) geordnet werden. JavaPairing kann das nicht völlig erfüllen, aber bietet etliche Umgehungen an. Zum Beispiel, beim Klicken auf der Spalteüberschrift des unteren Rasters der Einschreibungsseite und unter Zuhilfenahme von der rechten Maustaste, ist es möglich die Mannschaften/Spieler neu zu ordnen und aufwärts oder abwärts zu verschieben. Keine ansteigende/absteigende Sortierung ist möglich nachdem die erste Runde erstellt wurde. Beachten Sie bitte, daß jedenfalls in der ersten Runde werden die Spieler/Mannschaften nach dem in dem Turnierdaten Fenster definierten Ordnungskriterium geordnet.

Es ist auch möglich die Liste der Teilnehmer nach ihrer Elo-Zahl absteigend zu sortieren und dann, unter Zuhilfenahme von der rechten Maustaste, einen Klick auf "Zeile aufwärts verschieben" ausführen, um die Spieler, die die gleiche Elo-Zahl haben, nach FIDE-Titeln richtig anzuordnen.

Es gibt auch diese andere Umgehung: man kann die Elo-Zahl leicht verändern, so daß die Spieleranordnung mit der Regelung vereinbar wird und dann, wenn die erste Runde erstellt ist, die Elo-Zahl wieder korrekt aufzuzeichen. Sei Spieler B ein Spieler mit Elo-Zahl 1440 und Spieler A ein Spieler mit Elo-Zahl 1440. Um diese Spieler nach alphabetische Ordnung zu ordnen, ändern Sie die Elo-Zahl des Spielers A in 1439. So wird JavaPairing den Spieler A bevor Spieler B in Folge setzen. Sobald die erste Runde erstellt ist, zeichen Sie die Elo-Zahl des Spielers A wieder 1440 auf. In den nachfolgenden Runden sind die Spieler nach ID geordnet.

Als extrema-ratio können Sie auch die ID-Nummern der Spieler in der Turnierdatei tauschen.

- k. Wenn notwendig, einstellt JavaPairing automatische beschleunigte Paarungsverfahren in Schweizer-System Turnieren. Dies hat zur Folge, dass starke Spieler/Mannschaften schon früher aufeinandertreffen. Es gibt keine 'beschleunigtes Paarungsverfahren' Option in dem Turnierdaten Fenster. Sollten Sie ein beschleunigte Paarungsverfahren in Ihres Turnier zwingen, dann reduzieren Sie temporär (zeitweilig) die zu spielende Rundenanzahl. Im Gegenteil, um die Beschleunigung zu verhindern, können Sie momentan die zu spielende Rundenanzahl steigern.
- Während eines Schweizer-System Turniers, könnte JavaPairing vorschlagen, um temporär auf Amalfi-System umzuschalten. Das fällt vor allem auf, wenn viele Spieler in einem Schweizer-System Turnier durch eine gerigen Rundenanzahl spielen sollen. In einer solchen Situation ist es empfohlt, um das Amalfi System zu schalten, weil dieses System homogenere Paare erstellen kann.
- m. Wenn ein Spieler in der Hintergrunddatei nicht gefunden wird, ist es besser in anderen Datenbanken ihn zu suchen, um mindstens Staat-ID, Geburtsdatum und Staat-Wertungszahl zu bekommen. Sollte der Spieler ein neue Mitglied sein, dann muss man seine Daten direkt in den rechten Raster der Einschreibungsseite einfügen.
- n. Sollten Sie eine eigene Spielerliste haben und möchten Sie sie pauschal in der Einschreibungsseite hochladen, befolgen Sie die folgende Ratschläge:

  die Spielerliste-Datei muß auf TXT- oder CSV-Format gebildet sein
  wenn die Datei ist eine Excel-Datei, dann speichern Sie sie auf 'CSV mit Spaltentrennzeichen'-Format und spezifizieren Sie das Trennzeichen `;` (Semikolon)
  bilden Sie ein neues passende Schema in dem Schema Fenster, wie gezeigt in Abschnitt 4, um Ihre Spielerliste-Datei korrekt zu benutzen
  einmal die Wirksamkeit des Schemas getestet ist, fügen Sie im Feld "Spieler aus DB einlesen" einen `\*` (Asteriskus) ein, um alle Spieler en bloc hochzuladen..

o. Was "Performance" in der Registerkarte "Elo Veränderung" der Ausgabedatenseite bedeutet? Das ist verbunden mit der Spalte des Faktors "K". Die Spieler, die mit K=0 eingeschrieben wurden, haben wahrscheinlich eine FIDE Elo-Zahl; die Spieler mit K>0 haben voraussichtlich nur eine nationale Elo-Zahl. Die Veränderungen der FIDE Elo-Zahlen (nur Partien zwischen Spieler mit FIDE Elo-Zahl und K=25/15) und der nationalen Elo-Zahlen (alle Partien) werden berechnet. Die Performance ist dann berechnet für die Spieler, die nationale Elo-Zahlen haben und gegen FIDE gewertete Spieler gespielt haben. Wenn mindestens zwei Partien gespielt wurden und die berechnete Performance ist >=1200, dann ist die Performance gültig gehalten. Um FIDE Rating-Zahl zu bekommen, muß der Spieler mindestens 9 Partien in einer Zeitspanne von 2 Jahren seit erster gültigen Performance spielen.

### 20 Verschiedenes

- Was bedeuten 'cross-platform', 'open-source', 'free-software', 'GNU GPL', 'Java'? Diese sind Informatik-Ausdrücke und bedeuten: a) cross-platform = daß das Programm funktioniert unter verschiedenen Plattformen (Windows, Linux, Macintosh), wie es ist, b) open-source = daß auch der Quellcode veröffentlicht wird, damit darf wer auch immer sich über das Verhalten des Programms klar werden, c) free-software = daß das Programm kostenlos ist (obwohl eine Schenkung ist immer willkommen...), d) GNU GPL = daß die Software darf frei verwendet, kopiert und weitergegeben werden unter einer Lizenz, die gewährleistet, dass in Zukunft niemand zum Nachteil des Autors und der Gemeinschaft, welche die Software entwickelt haben, das eigene Autorenrecht geltend machen darf. Dies damit das Programm für immer zur allgemeinen freien Verfügung stehen kann, e) Java = die Programmierungssprache, die zur Entwicklung JavaPairing gebraucht wurde. JavaPairing sich an alle diese Kategorien anschließt.
- Welches Spielsystem wird empfohlen? Zu jeder Turnierart gibt es im Prinzip ein optimales Spielsystem, je nach Anzahl der Mitspieler und der zu spielenden Runden.
   a) das Schweizer System Elo-basiert (auf Wertungszahlen-Basis) ist die erste FIDE Weisung.

b) sollte das Turnier 8 oder mehr zu spielenden Runden vorsehen, dann wird das Schweizer System **'nach Dubov'** empfohlen.

c) falls Bugs oder Programm-Blokierungen während der Verwertung des Standard-Schweizer Systems sich zeigen sollten, dann bleibt das **Schweizer System 'Vereinfacht'** eine gute Alternative.

d) bei großen Open-Turnieren, in den das Raumintervall der Elo-Zahl von Teilnehmer sehr weit ist, bietet sich das **Amalfi System (auf Wertungszahlen-Basis)** als geeignite Alternative zu mit beschleunigtem Paarungsverfahren Schweizer Systemen. Obwohl hat dieses System eine Schwäche im Wechseln der Farbe gezeigt, trotzdem gelingt es ihm, einem geradlinigeren und ausgeglicheren Paarungsprozess zu beherrschen. Gegenüber den Schweizer Systemen, bei Amalfi Turnieren spielt man ausgegliche Partien schon seit erster Runde und die direkte Begegnungen werden am Ende des Turniers gespielt, abgesehen von der Verhältnis Spieleranzahl/Rundenanzahl.

e) das **Rundensystem** ist empfohlt, wenn ist die Spieleranzahl nicht so groß und kann man "jeder gegen jeden" spielen.

• Welche Feinwertung wird empfohlt? Die Auswahl der Feinwertungen, die in einem Turnier verwendet werden, muss im voraus entschieden sein und sowohl die Art des Turniers (Schweizer Turnier, Rundenturnier, Mannschaftsturnier) berücksichitigen, als auch die Zusammensetzung der im Turnier zu erwarteten Teilnehmer. Zum Beispiel ist die Anwendung

einer Feinwertung unter Verwendung der Wertungszahlen der Spieler in solchen Turnieren unpassend, bei denen die Wertungen nicht zur Verfügung stehen, nicht vergleichbar oder nicht unbedingt richtig sind (z.B. in Jugend- oder Senioren-Turnieren). Für einen bestimmten Bewerb sollte nur eine der fünf Gruppen von Feinwertungen verwendet werden. Zum Beispiel ist die Verwendung der Summe der Rundenfortschritte zusammen mit der Buchholzwertung nicht richtig. Für verschiedene Arten von Turnieren wird die Verwendung folgender Zweitwertungen empfohlen:

#### a) Schweizer- und Amalfi-System Turniere:

- Buchholz-Wertung (Buchholz-Wert, mittlere Buchholz-Wert, gekürzte Buchholz-Wert)
- direkte Begegnung
- Sonneborn-Berger
- die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner (ARO)
- die Turnierleistung (Performance TPR oder R<sub>p</sub>)
- die Anzahl der gewonnenen Partien
- die größere Anzahl von Partien mit den schwarzen Figuren
- durch Los

#### b) Rundenturniere:

- Sonneborn-Berger
- direkte Begegnung
- die Anzahl der gewonnenen Partien
- die größere Anzahl von Partien mit den schwarzen Figuren

- durch Los

Vermerk: entsprechend den FIDE-Regeln, bei allen Wertungen wird JavaPairing das Ergebnis ungespielter Partien immer wie ein Unentschieden gegen den Spieler selbst gerechnen, außer in Buchholz Wertung, die gemäß den Bestimmungen des FIDE-Kongress in Kallithea 2009 gerechnet wird.

## 21 Übersetzungen auf anderen Sprachen

Zur Zeit der Abfassung dieses Handbuches, ist JavaPairing in drei Sprachen verfügbar: Italienisch, Englisch und Deutsch. Standarmäßig wird JavaPairing auf derselben Sprache Ihres Betriebsystems starten. Um das Programm auf einer anderen unterstützten Sprache starten (z.B. auf Deutsch), Sie können:

- momentan Ihre Betribsystem Sprache umstellen und das Programm normalerweise starten
- eine Verknüpfung des Programms auf dem Desktop erstellen und die Eigenschaften der Verknüpfung ändern, wie in dem folgenden Bild gezeigt:

Proprietà - JavaPairing, jar 🛛 🛛 🛛 🤶						
Generale Collegamento						
JavaPairing.jar						
Tipo:	Tipo: Executable Jar File					
Percorso: dist						
De <u>s</u> tinazione:	De <u>s</u> tinazione: C:\JavaPairing\dist\JavaPairing.jar <mark>de DE</mark>					
 Da:	Da: C:\JavaPairing\dist					
<u>T</u> asti di scelta rapida:	Tasti di scelta rapida:					
<u>E</u> segui:	Finestra normale					
Commento:						
Tro <u>v</u> a destinazione						
	OK Annulla Ar	plica				

b) oder geben Sie in der Kommandzeile den folgenden Befehl ein:



Die Übersetzung der Beschriftung der Schaltflächen und der Meldungen des Programms befinden sich in der Datei JavaPairing\_xx.properties, wo `xx` steht für die Sprachcode ('it' für Italienisch,

'de' für Deutsch, 'en' für English, u.s.w.). Diese Datei ist in der Datei "JavaPairing.jar" gezippt.

📕 JavaPairing, properties - Blocco note	
<u>File M</u> odifica F <u>o</u> rmato <u>V</u> isualizza <u>?</u>	
Board7 Board8 Board9 Boards_to_play by_hand Categories_ABC close_the_window Continue create_report_to_Federation create_WEB_site Cross_Table Current_round Date_from Discard_Changes do_next_round	<pre>= Board7 = Board8 = Board9 = Boards to play = by hand = Categories (A;B;C) = close the window = Continue = create report to Federation = create WEB site = Cross Table = Current round = Date from = Discard Changes = do next round</pre>

JavaPairing_it_IT.properties - Blocco note	
<u>File M</u> odifica F <u>o</u> rmato <u>V</u> isualizza <u>?</u>	
Board7 Board8 Board9 Boards_to_play by_hand Categories_ABC close_the_window Continue create_report_to_Federation create_WEB_site Cross_Table Current_round Date_from Discard_Changes do_next_round	<pre>= Scacch.7 = Scacch.8 = Scacch.9 = Scacch. di gioco = manuale = Categorie (A;B;C) = chiudi la finestra = Continua = crea report per la Federazione = crea sito WEB = Tabellone = Turno corrente = Date da = Abbandona = genera turno succ.</pre>
	Linea 1, colonna 1 💦

JavaPairing_de_DE.properties - Blocco note	
<u>File M</u> odifica F <u>o</u> rmato <u>V</u> isualizza <u>?</u>	
Board7 Board8 Board9 Boards_to_play by_hand Categories_ABC close_the_window Continue create_report_to_Federation create_WEB_site Cross_Table Current_round Date_from Discard_Changes do_next_round	<pre>= Brett 7 = Brett 8 = Brett 9 = Brettanzahl = manuelle Ausführung = Kategorien (A;B;C) = Fenster schließen = weitermachen = Spielbericht für Schachbund an = Webseite bauen = Kreuztabelle = laufende Runde = Datum von = Abbrechen = nächste Runde erstellen</pre>
	Linea 1, colonna 1

Wenn man JavaPairing in eine andere Sprache übersetzen möchte, muß man demnach eine neue Datei "JavaPairing\_xx.properties" bilden. Um das zu tun, öffnen Sie beispielsweise die Datei "JavaPairing.properties", die sich in dem Verzeichnis "[...]:\JavaPairing\i18n" befindet und setzen Sie alles über, das sich nach dem Gleichheitszeichen befindet.

Vermerk: es ist wichtig, was sich vor dem Gleichheitszeichen befindet, keineswegs nicht zu ändern! Es ist auch wichtig, dass die neuen Beschriftungen und Meldungen die selbe Länge der originalen Beschriftungen und Meldungen hätten, sonst wird das Programm Fenster deformiert.

Einmal die neue Datei "JavaPairing\_xx.properties" ist fertig, addieren Sie die Datei mit WinZip oder WinRar in die Datei "JavaPairing.jar".

Wenn die Übersetzung ist fertig und überprüft, senden Sie mir bitte die Datei "properties", um sie in der nachfolgenden Freigabe einzulegen und offiziell zu verteilen.

### 22 Zusammenarbeit und Dank

Ich danke allen, die einen Teil ihrer Freizeit eingesetzt/investiert haben, um neue Ideen einzubrigen, Verbesserungen vorzunehmen, das Programm weiter zu entwickeln und in weiteren Kreisen bekannt zu machen.

Einige von dieser haben an dem Programm sehr ernstlich mitgewirkt, andere haben vielleicht nur eine einzige E-mail geschickt.

Ich möchte ein liebes Danke schicken an (in alphabetischer Ordnung):

Loris Cancian, Filippo Capizzi, Silvio Cavicchia, Franca Dapiran, Franco De Sio, Paolo Dei Giudici, Christian Krause, Giuseppe Mancini, Georges Marchal, Maurizio Mascheroni, Sergio Pagano, Roberto Ricca, Bruno Rizzuti, Claudio Ruzza, Eric Schiller, Gabriele Stilli, Luigi Voltolini, Federico Zermian, <u>www.soft82.com</u>, <u>www.softpedia.com</u>, <u>www.sourceforge.net</u> und Jan Michael Soan für die Java-Class-Datei 'PrintMe'.

Ich hoffe, ich habe niemanden vergessen.

Zuletzt ein herzliches Danke an das Java® und Netbeans® Entwicklunsteam: ohne sie wäre das

Projekt gar nicht erst gestartet.