

Indice generale

1	Introduzione.....	3
2	Caratteristiche del programma.....	4
3	Impostazione di un torneo.....	5
4	Inserimento dei giocatori.....	6
5	Formazione del turno di gioco.....	13
6	Immissione dei risultati.....	15
7	Gestione late entrant e ritardatari.....	16
8	Generazione degli output.....	18
9	Rapporto alla FSI.....	22
10	Pagina WEB del torneo.....	22
11	Implementazione del sistema Svizzero Olandese.....	23
12	Implementazione del sistema Svizzero Dubov.....	23
13	Implementazione del sistema Svizzero Semplice	24
14	Implementazione del sistema Svizzero Alternanza Colori.....	25
15	Implementazione del sistema Amalfi Rating.....	25
16	Implementazione del girone all'italiana.....	25
17	Abbinamento manuale.....	26
18	Test dei sistemi implementati.....	26
19	Trucchi e suggerimenti.....	29
20	Varie.....	31
21	Traduzione in altre lingue.....	32
22	Procedura di endorsment FIDE.....	36
23	Collaborazioni e ringraziamenti.....	39

1 Introduzione

Questo programma gestisce il torneo di scacchi, sia esso a squadre o individuale (puoi definire squadre di un solo giocatore! ;-), quindi registrazione, turni, risultati, classifiche, tabellone, rapporto per la Federazione e pagina WEB da pubblicare.

Ho iniziato questo lavoro perché insoddisfatto dei software commerciali che al tempo presentavano alcune limitazioni che ritenevo esagerate ed errori di programmazione impossibili da scoprire e da correggere in quanto il codice sorgente non veniva reso pubblico. Volevo un prodotto snello, che facilitasse il lavoro dell'arbitro durante il torneo, per esempio: consentisse di inserire anche i ritardatari dal database e sostituire i titolari con le riserve direttamente all'atto dell'inserimento dei risultati. Volevo un programma che consentisse tornei regolari ma anche a doppio girone o a girone completamente libero e che permettesse di modificare in corsa il sistema di abbinamento.

Infine, ho adottato la filosofia dell'open-source cosicché ciascuno può contribuire allo sviluppo software e vedere cosa il programma fa effettivamente leggendo il codice sorgente!

Grazie alla potenza e universalità di Java, la distribuzione gira su qualsiasi piattaforma così com'è, compresi Windows, Linux e Macintosh, è solamente richiesto il supporto JRE 1.6 o successivo, che se non è già presente deve essere installato a parte.

Per installare, espandi il file 'JavaPairingXX.zip' della distribuzione nel disco fisso, conservando la struttura delle sottocartelle. Esegui il file 'JavaPairing.jar' che si trova nella sottocartella 'dist' (in effetti questo è l'unico file della distribuzione che realmente serve ad eseguire il programma; tutto il resto sono: documenti, file di test, liste Elo, icone, codice sorgente, ecc...).

I menù ed i messaggi sono interamente tradotti in Italiano. Modificando le impostazioni della lingua nel sistema operativo si può attivare la versione Inglese o le altre che via via saranno rese disponibili.

I dati dei giocatori possono essere importati da una qualunque distribuzione ufficiale, file di testo, sia a spaziatura fissa che delimitato. E' stato predisposto uno schema per i file FIDE e FSI. Dopo aver richiamato lo schema e aver indicato il database più aggiornato, i giocatori vengono inseriti con drag&drop (o doppio-click).

Sono stati implementati i seguenti sistemi di abbinamento:

- svizzero Olandese (in valutazione da parte della FIDE)
- svizzero Dubov (in valutazione da parte della FIDE)
- svizzero Semplice (svizzero basato sul Rating ma semplificato)
- svizzero a Perfetta Alternanza di Colore (questo è una novità assoluta, da provare!)
- Amalfi Rating (sistema di pairing autorizzato dalla FSI)
- all'italiana (tutti contro tutti), basato sulle tabelle Berger
- 'manuale'. Il programma assiste mostrando le squadre/giocatori ordinate (il criterio di ordinamento è a scelta dell'utente nel setup), evidenziando gli avversari già incontrati, i vincoli imposti dai criteri sul colore, ed ottimizzando l'assegnazione del colore.

L'output è generato in formato HTML; può essere stampato direttamente, inviato al browser o copiato come testo. Vengono generati anche i rapporti per la FSI e la FIDE e la pagina WEB del torneo.

I file generati da JavaPairing sono portabili su tutti i sistemi operativi, senza necessità di effettuare conversioni.

Spero troverai il programma JavaPairing di tuo gradimento! Se sì, è gradita una donazione intestata all'A.S.D. scacchi "Bobby Fischer" di Cordenons (PN). La donazione è intesa come metodo di autofinanziamento delle attività del circolo e per incrementare l'offerta scacchistica, come pure sarà da stimolo a continuare lo sviluppo del programma.

A chi sottoscrive sarà garantita la massima disponibilità di aggiornamenti, correzioni e supporto tecnico.

Per il versamento utilizzare esclusivamente il bonifico bancario su:

A.S.D. Circolo Scacchi Cordenons
c/o B.N.L. Pordenone
IBAN: IT86 N 01005 12500 000000000299

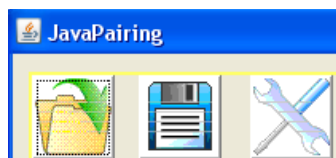
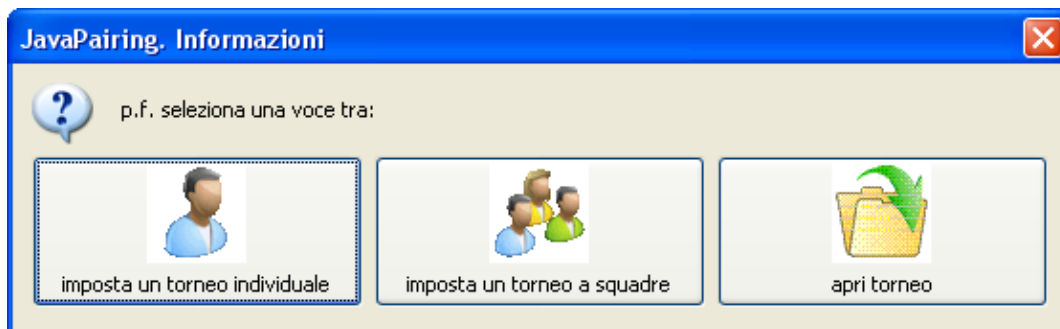
Le donazioni alla società sportiva dilettantistica sono deducibili dalle imposte (19%). Richiedi la ricevuta tramite email. Grazie. Per contatto: Eugenio Cervesato (eucerve@tin.it cell. 338 5960366)

2 Caratteristiche del programma

- Gestisce unitariamente tornei a squadre e individuali
- Gestisce fino a 500 giocatori per torneo individuale o 500 squadre di max 10 giocatori; max 16 turni di gioco. Tali numeri non rappresentano comunque una limitazione e possono essere aumentati ricompilando il programma
- Importa i giocatori dall'elenco FSI (per Elo Italia o rapid) e FIDE o da uno proprio, fino ad un massimo di 5 database aperti contemporaneamente
- Consente lo svolgimento di un torneo regolare, andata/ritorno, o completamente libero
- Consente di selezionare il criterio di ordinamento dei giocatori
- Consente di scegliere diversi sistemi di spareggio tecnico e l'ordine
- (se permesso) Imposta automaticamente i turni accelerati se necessari nello svizzero
- Consente di cambiare rapidamente il sistema di abbinamento, passando totalmente in manuale o anche solo per integrare/modificare alcune coppie, il BYE o scambiare il colore
- Consente l'inserimento anche dei risultati non standard e la sostituzione al volo dei titolari con le riserve all'atto dell'inserimento dei risultati (per torneo a squadre)
- Consente la gestione dei late entrant, dei ritardatari e dei ritirati (sia a livello di squadra che individuale)
- Consente di visualizzare e stampare l'elenco dei partecipanti, il turno di gioco, i tabelloni, le classifiche generali, per categorie, per scacchiera, le variazioni Elo e i cartellini dei giocatori
- Spiega in modo comprensibile il percorso seguito per la formazione delle coppie
- Archivia tutto il torneo in un solo file di testo che può essere modificato, per ulteriori personalizzazioni, con un editor del sistema operativo. Più file di torneo possono essere uniti in memoria. Un torneo a squadre può essere riutilizzato come individuale
- Genera l'output necessario per l'omologazione FSI e FIDE
- Genera la pagina WEB del torneo per un'immediata pubblicazione in internet
- Può leggere (importare) il report FIDE e fare un check automatico
- Può simulare tornei impostando % di patte, forfait e ritiri

3 Impostazione di un torneo

All'avvio il programma presenta una prima finestra nella quale scegliere il tipo di torneo da impostare o da aprire



oppure a programma già aperto si possono utilizzare le prime tre icone che nell'ordine servono ad aprire un torneo già salvato in precedenza, salvare il torneo corrente e impostare/modificare i dati del torneo. Cliccando sulla terza icona, si apre la finestra di setup.

Dati del torneo

PERSONALIZZA IL TORNEO

Nome del torneo: Semilampo a squadre del FVG e Veneto Orientale 10a edizione

Luogo: Cordenons Fed. ITA

Date da: 10-10-2009 a: []

Arbitro: Eugenio Cervesato

Sistema di gioco: svizzero Olandese (selezionato) genera coppie ...
svizzero Dubov
svizzero Semplice
svizzero alternanza Colori
Amalfi Rating
girone all'italiana
manuale

regolare
 andata/ritorno
 nessuna limitazione

Consenti accelerazione:

Turni da giocare: 6

Scacch. di gioco: 4 N. max di giocatori per squadra: 6

ordinamento per: (classifica +) Elo casuale alfabetico non ordinare

criteri di spareggio: Buchholz tagliato Buchholz totale Buchholz mediano
Sonneborn Berger ARO

Salva le modifiche Abbandona

Notare il selettore di database, fino a cinque in funzione contemporaneamente (DB1, DB2, ...). La prima icona consente di caricare il filtro per l'importazione dei giocatori dal database (oppure in alternativa impostare almeno 4 caratteri del cognome/nome nella finestrella 'carica i giocatori dal DB' e fare il primo tentativo di ricerca cliccando sull'icona binocolo). Si apre la finestra di setup

Personalizza il filtro

Carica filtro o Apri DB per anteprima

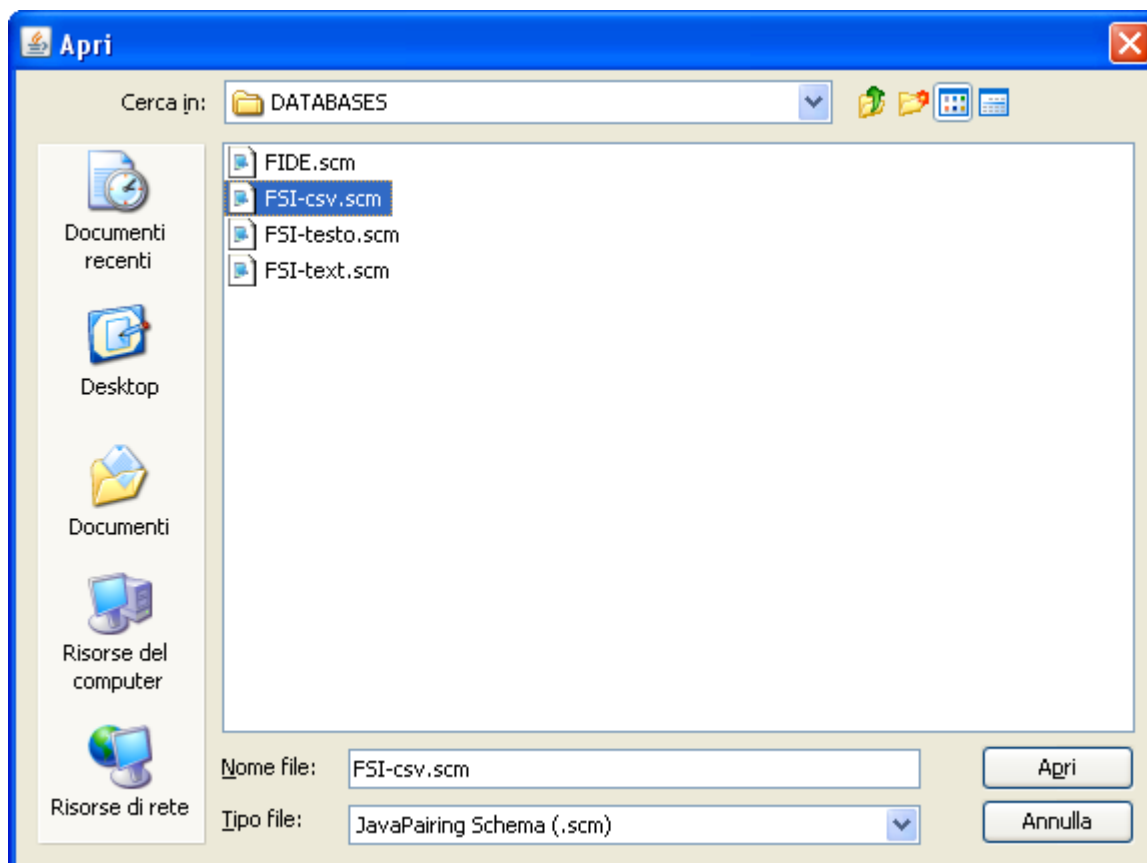
colonne a larghezza fissa ... o ... delimitatore di campo/stringa:

APRI UN FILTRO PREDEFINITO O APRI UN DB TESTUALE CON I DATI DEI GIOCATORI
quindi premi 'Testa il filtro' per valutarne l'efficacia

Nome	Fed.	nascita	Sesso	Titolo	ID FIDE	Elo FIDE	ID NAZ.	Elo NAZ.	K

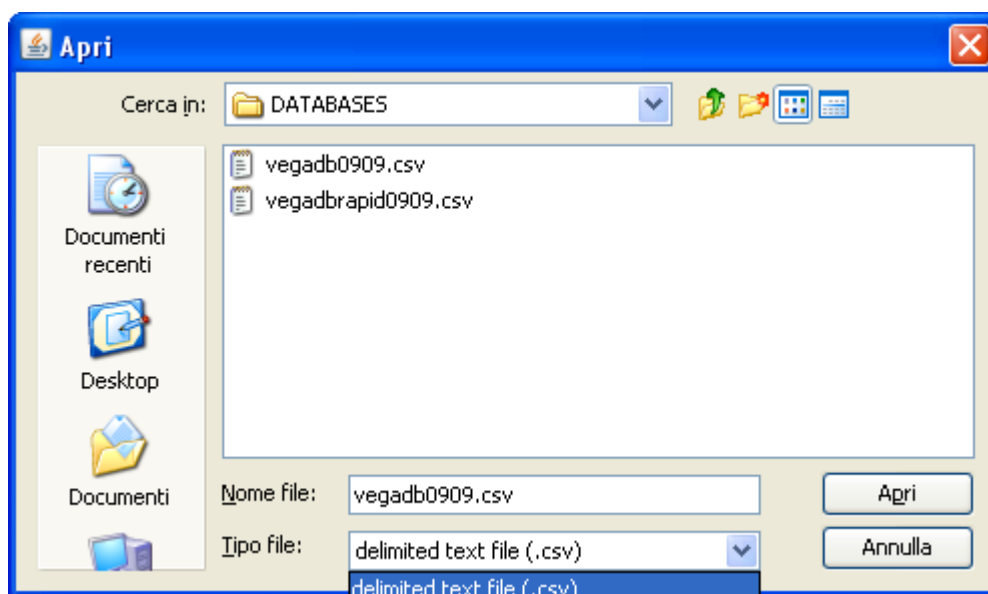
Salva il filtro o chiudi la finestra

eseguire prima 'carica filtro', poi 'Apri DB per anteprima', posizionandosi nella sottocartella 'DATABASES'



utilizzare il filtro 'FSI-csv' per torneo con Elo rapid, 'FSI-testo' o 'FSI-csv' per Elo Italia/FIDE. Coerentemente deve poi essere aperto un file, .csv o .txt rispettivamente, aggiornato e scaricato dal sito della FSI (n.b. lo schema 'FIDE' va utilizzato esclusivamente in competizioni FIDE!).

Quando si utilizza il database '.csv' fare attenzione di cambiare il 'Tipo file' nella finestra di apertura, come esemplificato nella figura seguente.



Personalizza il filtro

Carica filtro o Apri DB per anteprima

```

AARON Probst;1398;Gxx;30;USA;261202;0 xx;305193;m
ABASCIA' Domenico;1521;Fxx;30;FG;280557;0 xx;301899;m
ABATANGELO Nicola;1440;Fxx;30;BA;090199;13030 xx;156865;m
ABATE Raffaele;1425;FNC;30;MI;130885;9002 NC;140079;m
ABATINO Maurizio;2174;CFM;20;CZ;191160;3031 FM;103161;m
ABBATANTUONO Oscar;1725;E1N;30;BT;290998;13017 1N;127119;m
ABBATANTUONO Rossella;1383;G3N;30;BT;220701;13017 3N;138836;f
ABBATE Giovanni;1517;F3N;30;SP;280963;0 3N;106603;-
ABBATELLI Andrea;1739;E2N;30;CO;050864;9114 2N;139565;m
ABBATEMAGGIO Francesco;1565;E2N;30;TA;210835;0 2N;105807;m

```

colonne a larghezza fissa ... o ... delimitatore di campo/stringa: ; [] [] [C]

imposta la posizione relativa di ciascuna colonna nella prima riga della tabella seguente
quindi premi 'Testa il filtro' per valutarne l'efficacia [Testa il filtro]

Nome	Fed.	nascita	Sesso	Titolo	ID FIDE	Elo FIDE	ID NAZ.	Elo NAZ.	K
1	5	6	9	3	7	null	8	2	4

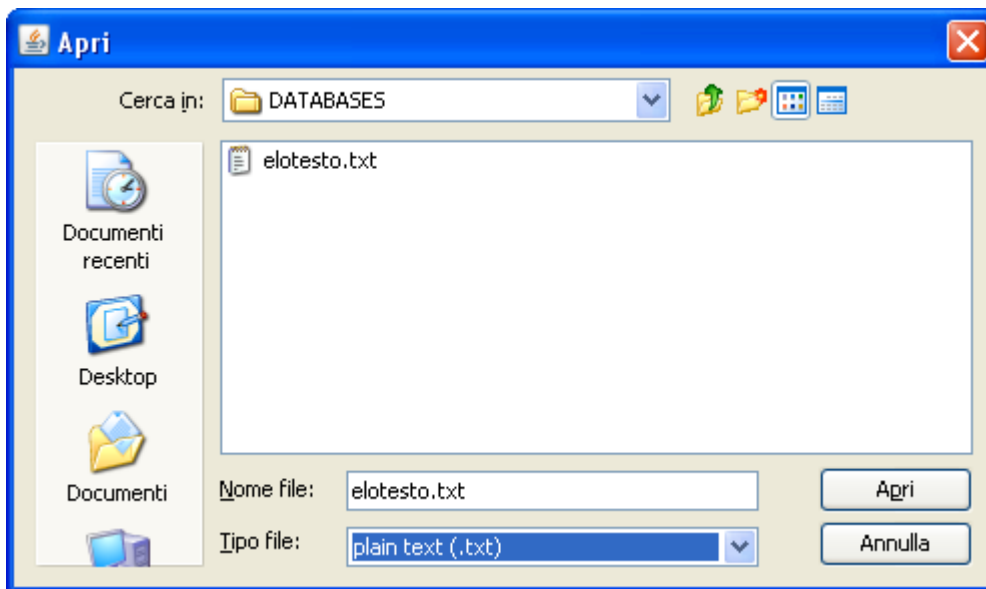
Salva il filtro o chiudi la finestra

Nella parte superiore vengono caricate le prime dieci righe del database; viene riconosciuto il carattere delimitatore di campo e nella prima riga della griglia inferiore vengono impostate le colonne corrispondenti alle intestazioni.

Cliccando su 'testa il filtro' si può verificare il funzionamento e quindi il corretto incolonnamento dei dati nella griglia inferiore.

Se tutto corrisponde si può chiudere la finestra e procedere alla ricerca dei giocatori.

Oppure



The 'Personalizza il filtro' dialog box contains a table with 8 columns. The first row of data is as follows:

1	2	3	4	5	6	7	8		
1234567890123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890	AATABOU Moulayali	CE	2N	1748	30	0	001262	290697	0000672
	ABASOV Azad	EE	NC	1392	30	0		140609	0017478
	ABATANGELO Leonardo	FI	1N	1867	30	0	000261	011194	0000673
	ABATE Alberto	TO	NC	1449	30	0	060696	230312	0140711
	ABATE Edoardo	TO	NC	1407	30	0	130399	230312	0140710
	ABATE Ernesto	CS	3N	1580	30	0		141297	0006533
	ABATE Raffaele	MI	NC	1425	30	0	130885	301299	0140079
	ABATINO Maurizio	CZ	FM	0	0	2151	191160	050910	0103161
	ABAZI Rhui	EE	2N	1724	30	0	130765	150505	0121316
	ABBADESSA Giovanni	VA	2N	0	0	1769	010956	110406	0120604

Below the table, there is a checkbox checked for 'colonne a larghezza fissa ... o ... delimitatore di campo/stringa:'. Below that, instructions state: 'imposta il range assoluto di ciascuna colonna nella prima riga della tabella seguente quindi premi 'Testa il filtro' per valutarne l'efficacia'. A 'Testa il filtro' button is present. At the bottom, there are 'Salva il filtro' and 'chiudi la finestra' buttons.

Nella parte superiore vengono caricati un righello e le prime dieci righe del database; viene riconosciuto il formato a spaziatura fissa dei campi e nella prima riga della griglia inferiore vengono impostate le posizioni di inizio/fine corrispondenti alle intestazioni. Cliccando su 'testa il filtro' si può verificare il funzionamento e quindi il corretto incolonnamento dei dati nella griglia inferiore.

Se tutto corrisponde si può chiudere la finestra e procedere alla ricerca dei giocatori.

In alternativa, volendosi creare un proprio formato, a partire da un proprio database, bisogna modificare i parametri della prima riga della griglia e ripetere il test fino a raggiungere il perfetto incolonnamento dei dati.

n.b. L'impostazione/verifica del filtro va effettuata solo al primo accesso, dopodiché rimane valida fino alla chiusura del programma.

Caricati filtro e database, si può procedere ad immettere il nome della squadra (per torneo a squadre) e l'iniziale del cognome/nome con almeno 4 caratteri, quindi premere <Invio> o cliccare sull'icona binocolo. Se il giocatore viene identificato correttamente fare drag&drop sul nome e portarlo nella griglia a destra; in alternativa dare doppio click.

I giocatori possono essere rimossi, riordinati o segnalati ritirati utilizzando il pulsante destro del mouse, dopo aver selezionato la riga corrispondente. Completata la formazione, dare 'aggiungi squadra' ('aggiungi giocatore' per tornei individuali).

Le formazioni finiscono nella griglia sottostante, che funziona da archivio per tutto il torneo.

CORDENONS	1692	GUIDI Giacom...	MILAZZO Mari...	CASONATO St...	BATTISTON Ed..
CORDENONS U10	1445	CERVESATO A...	DAMJANOVIC ...	SPAGNUOLO D...	CHIARELLO F...
LARSEN MONSELICE	2263	GROMOV S...	CAPUANO Eug...	REDO Nicola;V...	SGARAVATTI ...
ARZIGNANO	2229	LUCIANI Valeri...	GUERRA Aless...	SIMOLI Sergio...	FABRIS Albert..
TRIESTINA	2228	MOCCHI Tullio...	CHERIN Diego...	DE VAL Daniel...	BEVILACQUA ...

Nell'ordine abbiamo: il nome della squadra/giocatore, l'Elo medio (calcolato sui primi 4 per torneo a squadre) e le scacchiere. Ciascuna scacchiera contiene impacchettati in una singola stringa tutti i dati del giocatore delimitati da ';'. In questo modo i dati sono tutti mantenuti in memoria e non servono file temporanei. La griglia è un oggetto dinamico, con il mouse si può cliccare su un bordo e allargare la colonna, ma non si possono modificare direttamente i dati. Nel caso, selezionare la riga con il pulsante sinistro del mouse, quindi utilizzare il pulsante destro o cliccare su 'edita selezione' e procedere nella griglia superiore terminando poi con 'salva le modifiche'.

E' possibile riordinare le squadre/giocatori in questa finestra, cliccando sull'intestazione della

colonna o utilizzando il pulsante destro del mouse. Ciò è consentito fino alla creazione del primo turno. E' comunque da tenere presente che nel formare il primo turno il programma applica il criterio di ordinamento impostato nel setup. Per un ordinamento fine dei giocatori con pari Elo (p.e. rispettando le categorie FIDE) secondo le regole FIDE è possibile ordinare la lista per Elo decrescente, quindi con il pulsante destro del mouse selezionare 'muovi su' per affinare l'ordinamento.

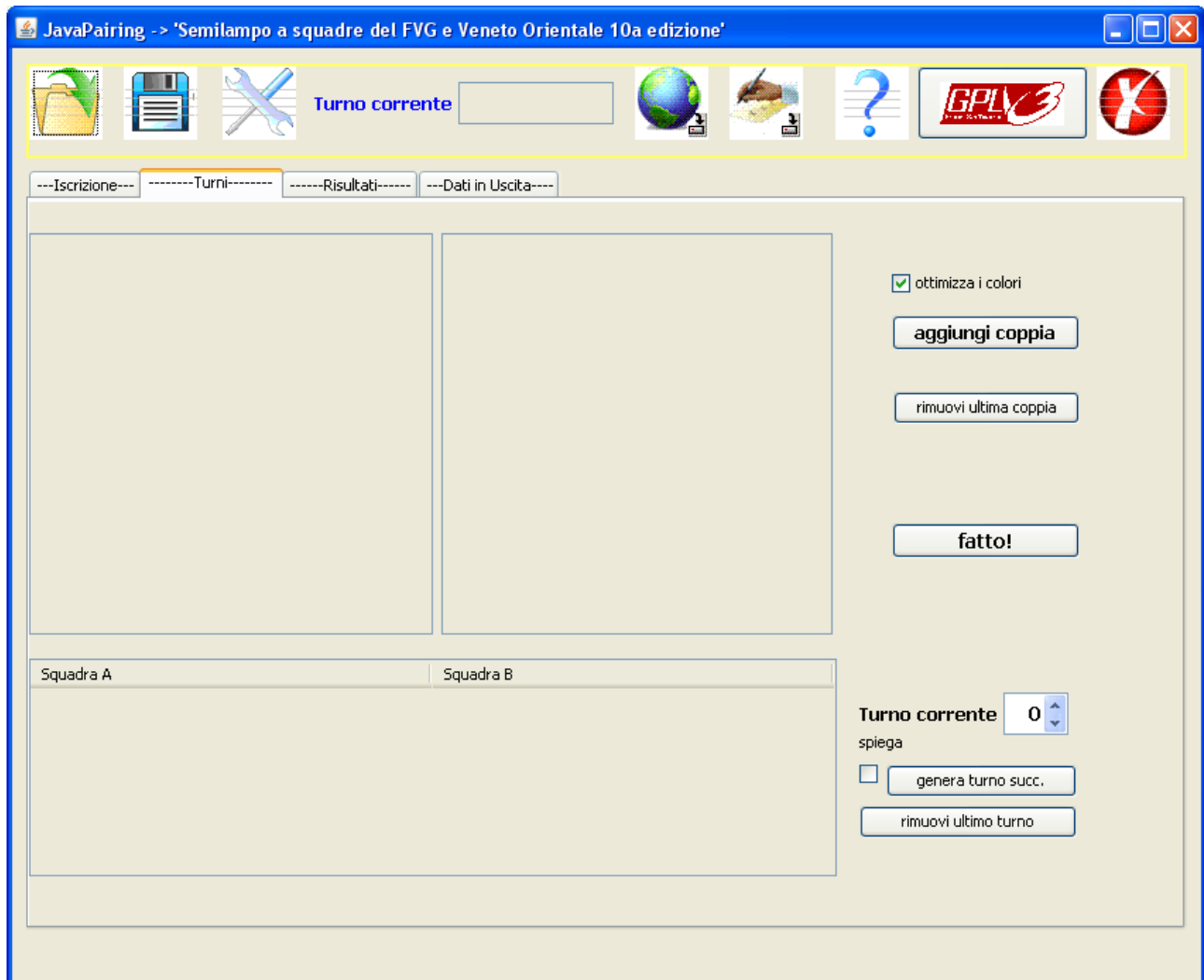
Più sotto sono evidenziati quanti inseriti e quanti attivi e abbiamo i pulsanti per editare, rimuovere (per sicurezza attivo solo fino al 1° turno) o commutare l'eventuale ritirato.

Non c'è una procedura formale di chiusura delle iscrizioni; è possibile in qualunque momento tornare su questa pagina ed inserire altre squadre/giocatori, con relativo trattamento manuale dei ritardatari. Oppure segnalare i ritiri (evidenziati dalla sigla (W) a fianco del nome).

I late entrant sono quei giocatori iscritti regolarmente che hanno comunicato il ritardo ed entrano al secondo turno. Questi giocatori vanno inseriti regolarmente e temporaneamente marcati come ritirati in modo da saltare l'abbinamento del 1° turno; saranno poi riattivati prima del 2° turno e gestiti manualmente se gli si vuole assegnare un punteggio diverso da 0f.

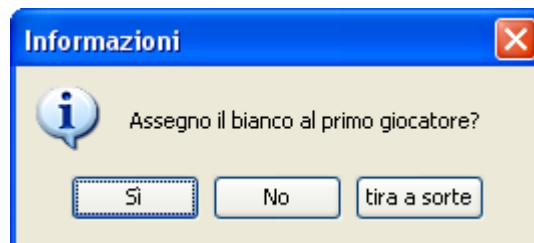
5 Formazione del turno di gioco

Commutare sulla pagina 'Turni', inizialmente vuota.



Se si desidera avere delucidazioni sul procedimento seguito dal motore di abbinamento, spuntare 'spiega', quindi utilizzare il pulsante 'genera turno successivo'.

Al 1° turno:



Squadra A	Squadra B
1 LARSEN MONSELICE 0.0 0.0	6 TEGLIO VENETO 0.0 0.0
7 MANIAGO 0.0 0.0	2 ARZIGNANO 0.0 0.0
3 TRIESTINA 0.0 0.0	8 MISTA CORDENONS 0.0 0.0
9 MANIAGO U16 0.0 0.0	4 PORDENONE SCACCHI 0.0 0.0
5 CORDENONS 0.0 0.0	10 CORDENONS U10 0.0 0.0

fatto!

Turno corrente 1

spiega

genera turno succ.

rimuovi ultimo turno

A questo livello, mediante la selezione di una coppia nella finestra inferiore, e l'uso del pulsante destro del mouse si può intervenire per scambiare il colore o rimuovere una o più coppie per procedere poi manualmente.

Se invece è tutto OK cliccare su 'fatto!' che riordina le coppie e apre la pagina dei 'Risultati'.

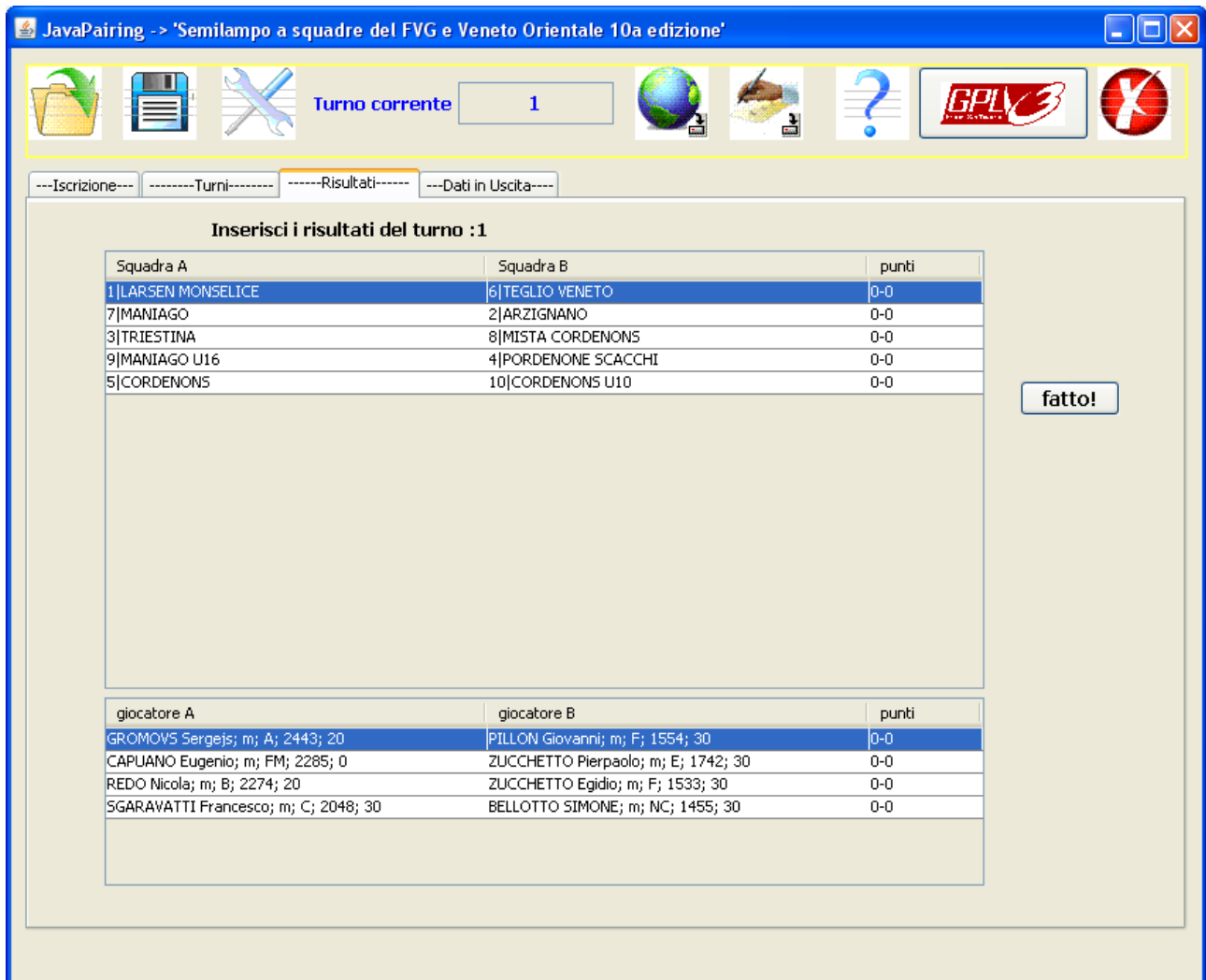
Per visualizzare/stampare il turno spostarsi sulla pagina 'Dati in Uscita' e cliccare 'Turno corrente'.

n.b. Ricorda che è tua responsabilità di arbitro verificare la correttezza degli abbinamenti!

Per approfondimenti sugli algoritmi si veda più avanti nel manuale le sezioni specifiche. Nella distribuzione è inclusa tutta la documentazione utilizzata a sostegno dello sviluppo di JavaPairing.

6 Immissione dei risultati

Tornare sulla pagina 'Risultati'.



Cliccando sulla prima coppia, vengono elencate nella parte inferiore le scacchiere ed è possibile inserire il risultato e/o inserire le riserve.

I risultati possono essere inseriti da tastiera (0='0-1'; 1='1-0'; 5,x,X='½-½') oppure scorrendo la lista con il mouse (compresi i forfeit e gli anomali). Nel caso, con il mouse si apre la lista dei giocatori e si seleziona la riserva. Il programma non controlla l'ordine di scacchiera.

giocatore A	giocatore B	punti
GROMOVVS Sergejs; m; A; 2443; 20	PILLON Giovanni; m; F; 1554; 30	1-0
CAPUANO Eugenio; m; FM; 2285; 0	ZUCCHETTO Pierpaolo; m; E; 1742; 30	1-0
REDO Nicola; m; B; 2274; 20	ZUCCHETTO Egidio; m; F; 1533; 30	1-0
SGARAVATTI Francesco; m; C; 2048; 30	BELLOTTO SIMONE; m; NC; 1455; 30	0-0
	PILLON Giovanni; m; F; 1554; 30	
	ZUCCHETTO Pierpaolo; m; E; 1742; 30	
	ZUCCHETTO Egidio; m; F; 1533; 30	
	BELLOTTO SIMONE; m; NC; 1455; 30	
	riserva1; ; ; 0; 0	
	riserva2; ; ; 0; 0	

Terminato l'inserimento dei risultati cliccare su 'fatto!'. Procedere alla pagina 'Output' per la classifica o alla pagina 'Turni' per generare il successivo.

7 Gestione late entrant e ritardatari

I late entrant sono quei giocatori iscritti regolarmente che hanno comunicato il ritardo ed entrano al secondo turno. Questi giocatori vanno inseriti regolarmente e temporaneamente marcati come ritirati (evidenziati dalla sigla (W) a fianco del nome) in modo da saltare l'abbinamento del 1° turno.

GIOVANZANTI Francesc	1793
MACCHINI Bruno (W)	1789
MADDALONI Giovanni	1776
CARBONI Enrico	1731
PARDO Paolo	1718
ALMADORI Giovanni	1717
DI PAOLANTONIO Leona	1709
TOMASSETTI Giuseppe (W)	1706
ANGELI Francesco	1616

inseriti 40; attivi 34

edita selezione

rimuov

Una volta fatto il 1° turno, e magari anche inseriti i risultati, si riattivano i late entrant.

GIOVANZANTI Francesc	1793
MACCHINI Bruno	1789
MADDALONI Giovanni	1776
CARBONI Enrico	1731
PARDO Paolo	1718
ALMADORI Giovanni	1717
DI PAOLANTONIO Leona	1709
TOMASSETTI Giuseppe	1706
ANGELI Francesco	1616

inseriti 40; attivi 40

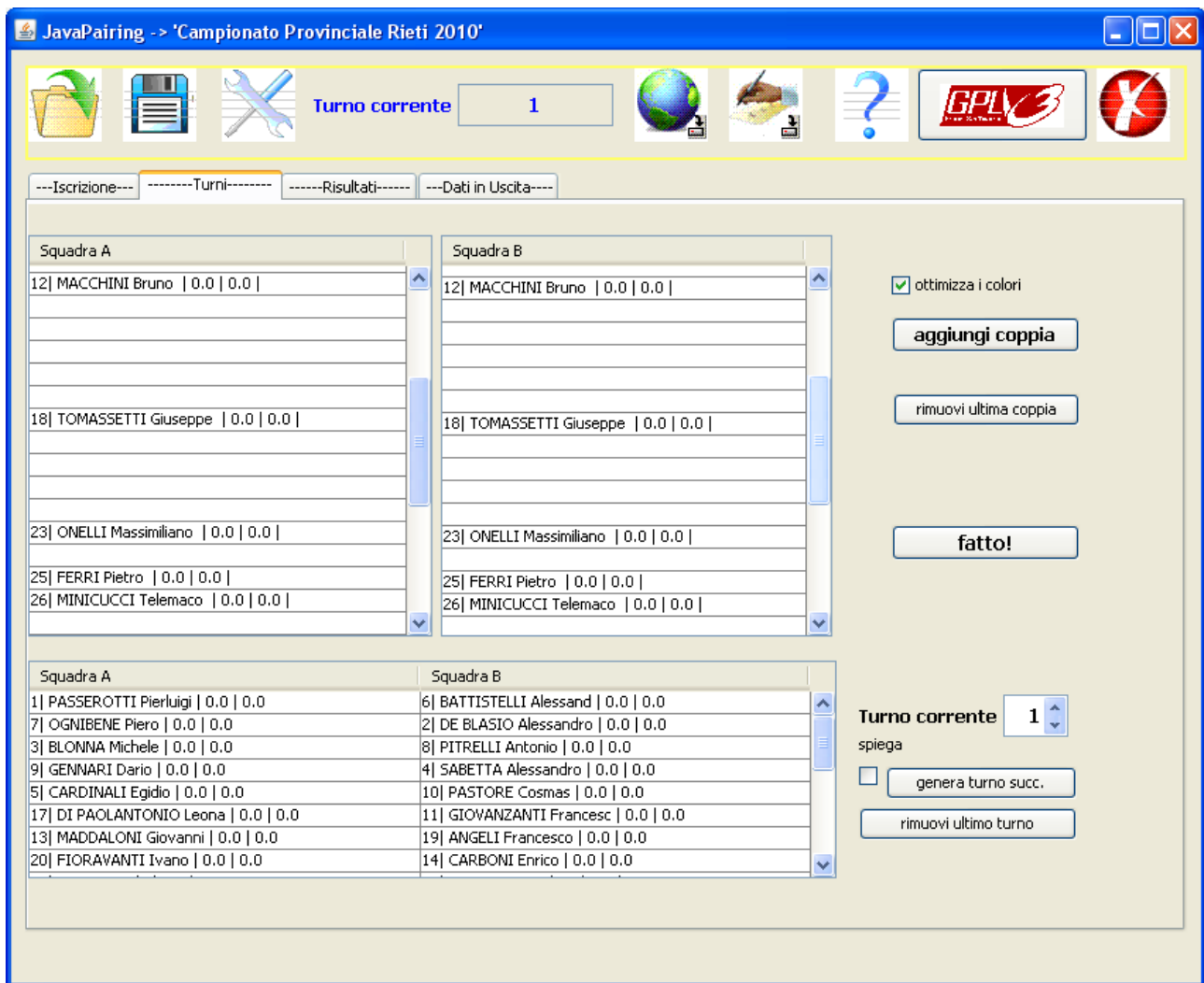
edita selezione

rimuov

Notare come nell'esempio sono stati attivati 6 late entrant (da 34/40 a 40/40 presenti).

I ritardatari sono invece giocatori che arrivano senza preavviso e chiedono di entrare dopo la pubblicazione del 1° turno. Questi giocatori vanno inseriti alla pagina 'Iscrizione' accodandoli agli altri. Gli ID dei giocatori regolari non vengono modificati! Ciò comunque non penalizza i ritardatari, in quanto l'ordinamento è valutato dinamicamente ad ogni turno ed eventualmente rimangono ultimi sì, ma solo dei pari Elo. Lo stesso vale se si sono apportate correzioni al punteggio Elo di qualche giocatore che lo porterebbe fuori dall'ordine iniziale.

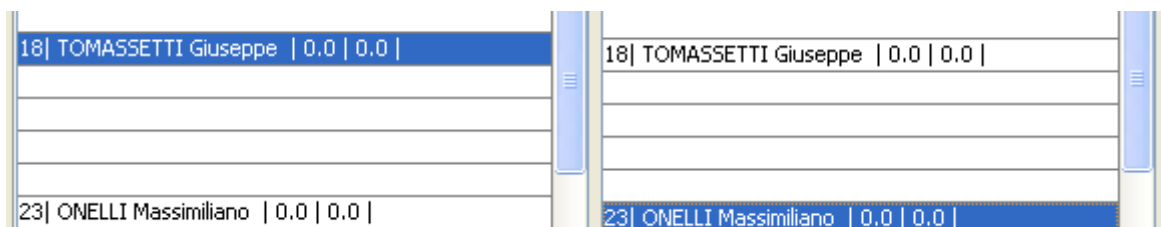
Si torna quindi alla pagina 'Turni', che appare così:



I late entrant e/o ritardatari sono elencati nelle due griglie superiori. JavaPairing non richiede alcuna azione se si accetta l'ingresso a zero punti e si può procedere a generare il secondo turno.

Se invece, come nel caso da cui è tratto l'esempio, il sistema adottato (Amalfi rating) prevede espressamente di assegnare mezzo punto, si procede manualmente ad abbinare tra loro i late entrant (come pure i ritardatari se hanno effettivamente giocato).

Cliccare su un nominativo a sinistra e su uno diverso a destra.



Quindi cliccare su 'aggiungi coppia', e così per le altre coppie fino ad esaurire tutti i giocatori.

Infine cliccare su 'fatto!' e nella pagina 'Risultati' inserire con l'uso del mouse ' $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ f' alle coppie di late entrant. Ciò assegna il punteggio voluto e al contempo non pregiudica la possibilità di accoppiamento successivo né influisce negativamente nel calcolo dello spareggio tecnico.

8 Generazione degli output

Posizionandosi alla pagina 'Dati in Uscita' si possono richiedere:

Squadre e/o Giocatori

Torneo: Semilampo a squadre del FVG e Veneto
Squadre e Giocatori

ID Squadra Giocatore (nome, sesso, categoria; Elo, k) **Elo medio**

1	LARSEN MONSELICE	2263
----------	-------------------------	-------------

GROMOVVS Sergejs; m; A; 2443; 20

CAPUANO Eugenio; m; FM; 2285; 0

REDO Nicola; m; B; 2274; 20

SGARAVATTI Francesco; m; C; 2048; 30

2	ARZIGNANO	2229
----------	------------------	-------------

LUCIANI Valerio; m; B; 2245; 20

GUERRA Alessandro; m; -M; 2202; 0

turno corrente

Semilampo a squadre del FVG e Veneto Orientale 10a edizione Turno corrente: 6

1	B - LARSEN MONSELICE 9 4.5	- N - MISTA CORDENONS 5 2.5 -
----------	---------------------------------------	--	----------------------

1 B - GROMOVVS Sergejs; m; A; 2443; 20 - N - CERVESATO Eugenio; m; F; 1533; 30 -

2 N - CAPUANO Eugenio; m; FM; 2285; 0 - B - CERVESATO Fabio; m; E; 1611; 30 -

3 B - REDO Nicola; m; B; 2274; 20 - N - TALAMINI VITTORINO; m; 0; 1440; 30 -

4 N - SGARAVATTI Francesco; m; C; 2048; 30 - B - CAVICCHIA Silvio; m; F; 1563; 30 -

Semilampo a squadre del FVG e Veneto Orientale 10a edizione Turno corrente: 6

2	B - CORDENONS U10 0 0.0	- N - TRIESTINA 8 4.0 -
----------	------------------------------------	----------------------------------	----------------------

1 B - CERVESATO ALESSIO; m; NC; 1554; 30 - N - MOCCHI Tullio; m; B; 2319; 20 -

2 N - DAMJANOVIC PETAR; m; NC; 1413; 30 - B - CHERIN Diego; m; B; 2252; 20 -

3 B - SPAGNIOLO DIEGO; m; NC; 1374; 30 - N - DE VAI Daniele; m; B; 2215; 20 -

tabelloni

Tabellone delle squadre

ID Squadra	turni fatti							punti	
1	LARSEN MONSELICE	2263	+B6	+N4	+B3	=N2	+B5	+B8	11
2	ARZIGNANO	2229	+N7	-B3	+N5	=B1	+N9	+B4	9
3	TRIESTINA	2228	+B8	+N2	-N1	+B5	+B4	+N10	10
4	PORDENONE SCACCHI	1713	+N9	-B1	+N8	+B7	-N3	-N2	6
5	CORDENONS	1692	+B10	+N6	-B2	-N3	-N1	+B7	6
6	TEGLIO VENETO	1571	-N1	-B5	+N10	=B8	+N7	+B9	7

Tabellone dei giocatori

ID Giocatore	turni fatti							punti		
1	GROMOVVS Sergejs	A	2443	+B31	+N19	+B13	+N7	+B25	+B43	6
2	CAPUANO Eugenio	FM	2285	+N32	+B20	=N14	-B8	-N26	+N44	3½
3	REDO Nicola	B	2274	+B33	+N21	+B15	-N9	+B27	+B45	5
4	SGARAVATTI Francesco	C	2048	+N34	+B22	=N16	+B10	+N28	+N46	5½
7	LUCIANI Valerio	B	2245	+N37	=B13	+N25	-B1	+N49	+B19	4½
8	GUERRA Alessandro	-M	2202	+B38	-N14	+B26	+N2	+B50	+N20	5
9	SIMOLI Sergio	B	2251	+N39	-B15	=N27	+B3	+N51	+B21	4½
10	FABRIS Alberto	-M	2216	+B40	-N16	+B28	-N4	+B52	+N22	4
13	MOCCHI Tullio	B	2319	+B43	=N7	-N1	+B25	-B19	+N55	3½
14	CHERIN Diego	B	2252	+N44	+B8	=B2	=N26	+N20	+B56	5

Classifiche (volendo anche parziali per fasce d'età, categorie ed Elo o per scacchiera)

Puoi richiedere la classifica parziale per età, categoria o Elo

class. parziale per età

gruppo	da aa	a aa
u16	93	94
u14	95	96
u12	97	98
u10	99	01

class. parziale per Categoria

gruppo	Categorie (A;B;C...)
fortissimi	A B C -M CM
forti	D E 1N 2N
medi	F 3N
NC	G NC

class. parziale per Elo

gruppo	da Elo	a Elo
magistr.	2000	2399
nazion.	1500	1999
NC	1000	1499

Ripristina

Squadra Giocatori							
Pos	ID	Squadra	Elo	punti	punti	Buchholz tagliato	Buchholz totale
1	1	LARSEN MONSELICE	2263	11	20	38	43
2	3	TRIESTINA	2228	10	19	37	37
3	2	ARZIGNANO	2229	9	18	37	39

Pos	ID	Giocatore		punti	Buchholz tagliato	Buchholz totale
1	1	GROMOV S Sergejs	A 2443	6	18	20½
2	4	SGARAVATTI Francesco	C 2048	5½	17½	19½
	16	BEVILACQUA Andrea	C 2126	5½	17½	18½
4	8	GUERRA Alessandro	-M 2202	5	19	20
	3	REDO Nicola	B 2274	5	18½	20½
	15	DE VAL Daniele	B 2215	5	17	17
	14	CHERIN Diego	B 2252	5	16½	17

Variation Elo

ID Giocatore	Elo	K	variaz. Elo	Elo stimato	tranche FIDE(partite)
1 GROMOVVS Sergejs	2443	20	+18	2461	
2 CAPUANO Eugenio	2285	30/15/10	-18/-9/-6	2267/2276/2279	
3 REDO Nicola	2274	20	+4	2278	
4 SGARAVATTI Francesco	2048	30	+36	2084	2229(1) (*)
7 LUCIANI Valerio	2245	20	+8	2253	
8 GUERRA Alessandro	2202	30/15/10	+18/+9/+6	2220/2211/2208	
9 SIMOLI Sergio	2251	20	-4	2247	
10 FABRIS Alberto	2216	30/15/10	0/0/0	2216/2216/2216	
13 MOCCHI Tullio	2319	20	-20	2299	
14 CHERIN Diego	2252	20	+8	2260	2256(2) (*)

n.b. (*) esempio non suggestivo in quanto si trattava di un torneo semilampo!

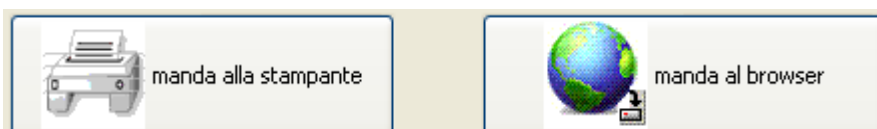
Cartellini dei giocatori

ID=1 GROMOVVS Sergejs A Elo=2443 K=20

R	colore	ID Giocatore	Titolo	Elo	differenza	atteso	risultato	punti
1	B	31 PILLON Giovanni	F	1554	+889	0,92	1	1
2	N	19 GAVRIL Daniel	C	2098	+345	0,89	1	2
3	B	13 MOCCHI Tullio	B	2319	+124	0,67	1	3
4	N	7 LUCIANI Valerio	B	2245	+198	0,76	1	4
5	B	25 GUIDI Giacomo	E	1557	+886	0,92	1	5
6	B	43 CERVESATO Eugenio	F	1533	+910	0,92	1	6

ARO=1884 variaz. Elo=+18 Elo stimato=2461

L'output può essere inviato a:



oppure copiato come testo con possibilità di incollarlo nell'editor preferito.

L'opzione 'manda al browser' è particolarmente utile grazie alla possibilità di fare 'Anteprima di Stampa', con miglioramento della paginazione (nel codice HTML sono stati inseriti opportuni comandi di salto pagina che sono rispettati dai browser più recenti) e scalatura a dimensioni più ridotte (è particolarmente utile l'azione combinata 'anteprima nel browser'/n° di righe per pagina' per impaginare correttamente gli statini da tavolo ed i cartellini dei giocatori). Se tuttavia il comando non funziona, si può sempre aprire il file 'temp.html' direttamente dal browser.

Scacchi:

Pos	ID	Giocatore		punti	Buchholz	tagliato	Buchholz totale	spareggio		
								Scontro diretto	Sonneborn Berger	ARO
1	1	GROMOV Sergejs	A	2443	6	18	20½	0	20½	1884
2	7	LUCIANI Valerio	B	2245	4½	18½	20	0	12¼	1934
3	19	GAVRIL Daniel	C	2098	4	18½	20	0	9½	1954
4	13	MOCCHI Tullio	B	2319	3½	20	20	0	7¾	1905
5	25	GUIDI Giacomo	E	1557	3	18½	18½	1	4½	1958
	31	PILLON Giovanni	F	1554	3	15	15	0	3½	1712
7	43	CERVESATO Eugenio	F	1533	2½	18½	18½	0	4	1920
8	49	CAVICCHIA Angelo	F	1554	2	15½	15½	0	2	1769
9	37	DEL TIN Alberto	E	1634	1½	16½	16½	0	1	1760
10	55	CERVESATO ALESSIO NC	1554	0	14	15½	15½	0	0	1691

9 Rapporto alla FSI

Cliccando sull'icona 'penna stilografica' si ottiene il report per la FSI per l'omologazione del torneo.



Viene creato il file '.elo' con lo stesso nome del file del torneo nella stessa cartella.

10 Pagina WEB del torneo

Cliccando sull'icona 'mondo' si ottiene la pagina WEB del torneo



Viene creato il file '.html' con lo stesso nome del file del torneo nella stessa cartella, comprensivo di tutti i possibili output e pronto per la pubblicazione su Internet

11 Implementazione del sistema Svizzero Olandese

- il numero di turni è stabilito in anticipo. (può essere esteso)
- due giocatori possono incontrarsi una sola volta (può essere esteso)
- Le partite con il bianco e con il nero dovrebbero essere pari e alternate. Sequenze di tre partite con lo stesso colore o differenze maggiori di 2 sono consentite solo all'ultimo turno per i classificati sopra il 50% se questo riduce i downfloaters. In caso di uguale colore atteso, viene valutata la priorità del colore, la storia e in ultima analisi prevale il giocatore meglio classificato.
- 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la partita è considerata giocata senza avversario e colore
- gli ID sono assegnati per Elo decrescente (può rendersi necessario un intervento manuale per integrare l'assegnazione per titolo o altri criteri)
- i ritardatari sono gestiti in modo dinamico, senza penalizzazioni
- se dispari, riposa il giocatore, che non abbia mai avuto punti senza giocare, rimasto spaiato alla fine dell'abbinamento
- a partire dalla testa della classifica parziale, si tenta di abbinare giocatori a pari punteggio. Se si forma un gruppo dispari, l'ultimo rimasto spaiato sarà poi mosso al gruppo successivo. Quindi la prima metà (S1) viene appaiata alla seconda metà (S2), eseguendo delle permutazioni in S2 se la partita è già stata giocata o c'è un vincolo di colore o float (non è ammesso upfloat o downfloat per due volte consecutive o come due turni prima, eccetto all'ultimo turno per i classificati sopra il 50% se questo riduce i downfloaters).
- Se risulta impossibile fare le coppie, si effettuano scambi tra S1 ed S2.
- Se ancora risulta impossibile fare le coppie, i residui vengono mossi al gruppo successivo.
- Se l'ultimo gruppo non può essere appaiato, si precede ad unirlo con il penultimo, spezzando le coppie già formate e ripetendo la procedura fino ad ottenere un abbinamento legale.
- L'implementazione è pienamente aderente alle regole della FIDE (per dettagli si veda l'Handbook 2010 della FIDE presente nella cartella 'swiss').

12 Implementazione del sistema Svizzero Dubov

- Le partite con il bianco e con il nero dovrebbero essere pari e alternate. Sequenze di tre partite con lo stesso colore o differenze maggiori di 2 non sono mai consentite. In caso di storia di colore uguale, il bianco è assegnato al giocatore con l'ARO (media Elo degli avversari incontrati) più alto.
- 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la partita è considerata giocata senza avversario e colore
- gli ID vanno assegnati per Elo decrescente

- i ritardatari sono gestiti in modo dinamico, senza penalizzazioni
- se dispari, riposa l'ultimo giocatore della classifica parziale che non abbia mai avuto punti senza giocare
- a partire dalla testa della classifica parziale, si tenta di abbinare giocatori a pari punteggio. Se si forma un gruppo dispari, viene pescato un giocatore del gruppo successivo che bilanci i colori attesi, ma eccetto l'ultimo turno, lo stesso non può essere spostato due volte di fila o tre volte nel torneo, se max 10 turni, o quattro se più di 9 turni.
- se necessario all'interno di un gruppo di punteggio si pareggiano i colori attesi mediante forzature, ma nel rispetto delle regole sul colore, quindi la prima metà (colore atteso bianco) viene ordinata per ARO crescente, rating crescente e alfabeticamente; la seconda metà (colore atteso nero) viene ordinata per rating decrescente, ARO decrescente e alfabeticamente. La prima metà viene abbinata con la seconda metà, eseguendo degli scambi nella seconda metà se la partita è già stata giocata.
- se risulta impossibile fare le coppie, si effettuano scambi nell'intero gruppo. Se ancora risulta impossibile fare le coppie, si aggiungono al gruppo di punteggio altri due giocatori del gruppo successivo; se si arriva alla fine della lista si inizia a spezzare le coppie già formate e si ripete il procedimento includendo tutti i giocatori non ancora appaiati.
- l'implementazione è pienamente aderente alle regole della FIDE (per dettagli si veda l'Handbook 2010 della FIDE presente nella cartella 'swiss').

13 Implementazione del sistema Svizzero Semplice

- Le partite con il bianco e con il nero dovrebbero essere pari e alternate. Sequenze di tre partite con lo stesso colore o differenze maggiori di 2 sono consentite solo all'ultimo turno. In caso di storia di colore uguale, il giocatore con il più basso ID alterna l'ultimo colore giocato.
- 1 punto per la vittoria, ½ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la partita è considerata giocata senza avversario e colore
- gli ID vanno assegnati per Elo decrescente
- i ritardatari sono gestiti in modo dinamico, senza penalizzazioni
- se dispari, riposa l'ultimo giocatore della classifica parziale che non abbia mai avuto punti senza giocare (*)
- a partire dalla testa della classifica parziale, si tenta di abbinare giocatori a pari punteggio. Se si forma un gruppo dispari, il giocatore compatibile (1. del colore dominante, 2. può avere un avversario valido, 3. possibilmente rispettando che ciò non avvenga due volte di fila o come due turni prima e che abbia il colore atteso opposto) viene spostato al gruppo successivo (*) quindi la prima metà viene abbinata con la seconda metà, eseguendo permutazioni nella seconda metà se ci sono vincoli di colore, cercando comunque di ottenere il maggior numero possibile di coppie con i colori attesi (*), o la partita è già stata giocata.
- se risulta impossibile fare le coppie, si effettuano scambi nell'intero gruppo. Se ancora risulta impossibile fare le coppie, si aggiungono al gruppo di punteggio altri due giocatori del gruppo successivo; se si arriva alla fine della lista si inizia a spezzare le coppie già formate e si ripete il procedimento includendo tutti i giocatori non ancora appaiati (*).

n.b.: (*) = semplificazioni introdotte all' algoritmo 'svizzero Olandese', da qui il nome 'Semplice' Trovi i dettagli dell'implementazione nel documento 'implementation of the Swiss in JavaPairing' della cartella 'swiss'

14 Implementazione del sistema Svizzero Alternanza Colori

- il primo e l'ultimo turno sono calcolati con le regole standard dello svizzero (Dubov)
- negli altri turni le partite con il bianco e con il nero sono sempre pari e alternate. Poiché i giocatori con ID dispari non si incontrano mai tra loro, come pure quelli con ID pari, bisogna ad un certo punto del torneo commutare su un sistema svizzero tradizionale (questo evita anche il formarsi di coppie troppo eterogenee per punteggio). Il programma avvisa quando mancano due turni alla fine oppure quando rimane al comando della classifica parziale un solo giocatore
- 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la partita è considerata giocata senza avversario e colore
- gli ID vanno assegnati per Elo decrescente
- i ritardatari sono gestiti in modo dinamico, senza penalizzazioni
- se dispari, riposa l'ultimo giocatore della classifica parziale, del colore dominante, che non abbia mai avuto punti senza giocare
- Vengono creati due gruppi: S1 e S2 ciascuno contenente metà dei giocatori. S1 ha colore atteso bianco e viene ordinato per punteggio decrescente, ARO crescente e rating crescente; S2 ha colore atteso nero e viene ordinato per punteggio decrescente, rating decrescente e ARO decrescente. Infine S1 è abbinato a S2 con permutazioni in S2 se la partita è già stata giocata

15 Implementazione del sistema Amalfi Rating

- Le partite con il bianco e con il nero dovrebbero essere pari e alternate. Sequenze di tre partite con lo stesso colore o differenze maggiori di 2 sono consentite solo all'ultimo turno. In caso di storia di colore uguale, il giocatore con il più basso ID alterna l'ultimo colore giocato
- 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la partita è considerata giocata senza avversario e colore
- gli ID vanno assegnati per Elo decrescente
- i ritardatari sono gestiti in modo dinamico, senza penalizzazioni
- se dispari, riposa l'ultimo giocatore della classifica parziale che non abbia mai avuto punti senza giocare
- a partire dalla testa della classifica parziale, un giocatore è abbinato con quello che lo segue di un numero di posizioni uguale al numero di turni ancora da giocare. Se la coppia non è legale, a scalare viene scelto un giocatore più vicino o eventualmente più lontano. Se nessuna coppia è possibile, si rompe quella precedente e si ripete l'algoritmo.
- per una totale aderenza al regolamento ufficiale si prenda visione del documento: "Implementazione dell'algoritmo Amalfi Rating in JavaPairing. Note esplicative" presente nella cartella "Amalfi" della distribuzione

16 Implementazione del girone all'italiana

- Il girone all'italiana (tutti contro tutti) è basato sulle tabelle Berger, le stesse utilizzate dalla FSI.
- l'alternanza di colore è la migliore possibile. Nel caso di doppio girone, il ritorno è garantito a colori invertiti
 - 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta, 0 per la sconfitta. Forfeit e BYE valgono un punto e la

partita è considerata giocata senza avversario e colore

- gli ID sono assegnati in base alle impostazioni del setup

- i ritardatari non sono gestibili! (a meno che non si commuti su un sistema svizzero ...)

17 Abbinamento manuale

Se nessuno dei motori implementati soddisfa pienamente, è sempre possibile fare i turni a mano!

Il programma assiste mostrando, nella pagina 'Turni', i giocatori (o le squadre) ordinati (il criterio di ordinamento è a scelta dell'utente nel setup), evidenziando in rosso gli avversari già incontrati, i vincoli imposti dai criteri sul colore, ed ottimizzando l'assegnazione del colore alla coppia.

---Iscrizione---	-----Turni-----	-----Risultati-----	---Dati in Uscita---
Squadra A		Squadra B	
3 ZUCCHETTO Pierpaolo 4.0 4.0		3 ZUCCHETTO Pierpaolo 4.0 4.0	
1 MILAZZO Mario 3.5 3.5		1 MILAZZO Mario 3.5 3.5	
2 BOZZA Gabriele 3.0 3.0		2 BOZZA Gabriele 3.0 3.0	
11 MOZZON Ivo 2.5 2.5		11 MOZZON Ivo 2.5 2.5	
6 PILLON Giovanni 2.0 2.0		6 PILLON Giovanni 2.0 2.0	
7 CERVESATO Eugenio 2.0 2.0		7 CERVESATO Eugenio 2.0 2.0	
8 CERVESATO Cipriano 2.0 2.0		8 CERVESATO Cipriano 2.0 2.0	
4 CERVESATO Fabio 1.5 1.5		4 CERVESATO Fabio 1.5 1.5	
9 DECORATO DAMIANO 1.5 1.5		9 DECORATO DAMIANO 1.5 1.5	
5 GASPARDO Francesco 1.0 1.0		5 GASPARDO Francesco 1.0 1.0	
10 STEFANUTTI Piero 1.0 1.0		10 STEFANUTTI Piero 1.0 1.0	

Si selezionano i due giocatori da abbinare (uno nella griglia di sinistra e l'altro nella griglia di destra), quindi si clicca su 'aggiungi coppia'. Il colore è assegnato in base alle seguenti priorità:

1. maggior numero di bianchi o neri (eccetto l'ultimo turno controlla anche che il delta non sia superiore a 2)
2. a parità si alterna l'ultimo colore e poi a ritroso fino al primo turno
3. a ulteriore parità il giocatore con ID minore alterna il colore

(sono le stesse regole dell'Olandese e dell'Amalfi Rating)

Solo nel caso di un numero dispari di giocatori, è consentito cliccare sullo stesso giocatore in entrambe le griglie e aggiungere la coppia per ultima per segnalare il BYE.

In caso di problemi a completare l'abbinamento si può tentare di disabilitare lo spunto su 'ottimizza i colori', nel qual caso la gestione del colore è lasciata interamente all'utente.

18 Test dei sistemi implementati

JavaPairing è stato sottoposto a test severi anche in comparazione con altri programmi.

Riporto qui quelli più suggestivi.

Torneo con tutte patte. Sistema Olandese

Tabellone dei giocatori

ID	Giocatore	turni fatti	punti
1	uno	0 =B6 =N8 =B10 =N2 =B4	2½
2	due	0 =N7 =B9 =N5 =B1 =N3	2½
3	tre	0 =B8 =N10 =B4 =N6 =B2	2½
4	quattro	0 =N9 =B7 =N3 =B5 =N1	2½
5	cinque	0 =B10 =N6 =B2 =N4 =B8	2½
6	sei	0 =N1 =B5 =N9 =B3 =N7	2½
7	sette	0 =B2 =N4 =B8 =N10 =B6	2½
8	otto	0 =N3 =B1 =N7 =B9 =N5	2½
9	nove	0 =B4 =N2 =B6 =N8 =B10	2½
10	dieci	0 =N5 =B3 =N1 =B7 =N9	2½

Il programma alterna rigorosamente i colori.

Torneo con vittoria sempre al giocatore con l'Elo più alto. 24 giocatori con Elo decrescente, 6 turni. Sistema Olandese vs Sistema Semplice

Pos	ID	Giocatore	punti	ARO
1	1	A 2600F	6	2400
2	3	C 2520F	5	2366
	2	B 2560F	5	2346
4	6	F 2400F	4	2313
	5	E 2440F	4	2293
	4	D 2480F	4	2286
	7	G 2360F	4	2193
	10	J 2240F	4	2160
9	8	H 2320F	3	2286

Pos	ID	Giocatore	punti	ARO
1	1	A 2600	6	2406
2	2	B 2560	5	2400
3	3	C 2520	4	2386
	5	E 2440	4	2313
	6	F 2400	4	2300
	4	D 2480	4	2280
	7	G 2360	4	2233
	8	H 2320	4	2233
9	9	I 2280	3	2200

Corus 2010. Torneo all'italiana di 14 giocatori/13 turni simulato su 5 o 6 turni

Posizione finale nel torneo e previsione dei sistemi testati

Pos		#	*	^	§	°	##	**	^^	§§	∞
1	Carlsen, Magnus	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1
2	Shirov, Alexei	6	5	6	2	5	9	8	5	3	9
2	Kramnik, Vladimir	11	9	11	6	11	8	5	9	11	7
4	Anand, Viswanathan	3	1	5	7	2	2	2	3	4	2
4	Nakamura, Hikaru	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	Caruana, Fabiano	9	12	7	12	6	11	10	6	8	5
11	Van Wely, Loek	14	14	10	5	14	14	11	14	7	10
11	Short, Nigel	12	13	14	13	13	12	13	13	13	12
13	Tiviakov, Sergei	5	6	13	9	10	10	14	12	14	13
13	Smeets, Jan	13	8	9	14	12	13	12	11	12	14

Legenda: # = Olandese * = Amalfi Rating ^ = Dubov § = Semplice ° = Lim (Vega)
segno singolo = 5 turni segno doppio = 6 turni
spareggio tecnico: Buchholz variante FIDE per tutti i sistemi

19 Trucchi e suggerimenti

- a. si possono gestire più tornei contemporaneamente lanciando più volte il programma. Non è nemmeno necessario salvare i file in cartelle diverse. Basta prestare attenzione che il file 'temp.html' viene sovrascritto ogni volta che si genera un output qualsiasi. Più tornei possono essere uniti in memoria. Un torneo a squadre può essere riutilizzato come individuale. Una finestra di log aiuta a comprendere l'abbinamento (barrare il box 'spiega')
- b. in caso di difficoltà con la stampante, si può inviare l'output al browser, oppure aprire direttamente con il browser il file 'temp.html'
- c. se si vuole forzare il BYE ad un dato giocatore, tornare alla pagina 'Iscrizione' e porre il giocatore 'ritirato' fintanto che non viene poi effettuato il turno
- d. se si vuole invertire il colore di una coppia (magari hanno sbagliato i giocatori), tornare alla pagina 'Turni', selezionare la coppia e utilizzare il bottone destro del mouse per scambiare i colori. Cliccare su 'fatto!' e completare i risultati mancanti
- e. cosa significa l'opzione "nessuna limitazione" nel setup? Significa che è consentito un numero illimitato di scontri diretti (il programma non effettua alcun test limitativo nella formazione delle coppie). E' una pazzia in tornei individuali normali (a meno che non si tratti del match a due per il titolo ...). Potrebbe però rivelarsi utile nell'organizzare un match a squadre tra circoli con molte gare di andata/ritorno
per es. Circolo A 10 giocatori, Circolo B 10 giocatori. Si abbinano:
Circolo A - Circolo B
Circolo B - Circolo A
Circolo A - Circolo B
Circolo B - Circolo A
ecc... quante volte si vuole. le squadre sono di 10 giocatori ciascuna da abbinare in modo circolare 1-1, 2-2, 3-3, ecc.. al 1° turno; 1-2, 2-3, 3-4, ecc... al 2° turno; ecc ... tutto da costruire a mano!
- f. Se si deve correggere un errore di inserimento dati in un turno precedente, accedere alla pagina 'Turni', far scorrere all'indietro il contatore del 'Turno corrente', quindi accedere alla pagina 'Risultati', correggere l'errore, cliccare su 'fatto!', tornare in 'Turni' e ripristinare il contatore del 'Turno corrente' al valore originario
- g. con cautela, in qualsiasi momento si può annullare l'ultimo turno. Dalla pagina 'Turni' cliccare su 'rimuovi ultimo turno'. Si può arrivare anche ad annullare il 1° turno, nel qual caso ripetendo il turno si ricalcola anche l'assegnazione degli ID
- h. JavaPairing non effettua salvataggi automatici. E' bene quindi di tanto in tanto cliccare sull'icona 'dischetto' e provvedere a salvare il lavoro. All'uscita dal programma viene comunque segnalata la presenza di dati ancora da salvare
- i. in fase di stampa i numeri di posizione in classifica non vengono stampati tutti con la stessa evidenza. E' una cosa voluta a rimarcare che si tratta di pari classificati riguardo i punti fatti, e quindi l'ordine relativo è dovuto solo ai criteri di spareggio (+/- aleatori) o casuale.
- j. l'ordine assegnato ai giocatori al primo turno (ID) non soddisfa pienamente i requisiti. E' un fatto noto. I vari sistemi di abbinamento prevedono che a parità di Elo i giocatori siano ordinati per titolo, e poi alfabetico o sorteggio. La FIDE prevede le categorie (IGM-IM-WGM-WIM-FM-CM-WFM-WCM-nessuno), quindi sono da escludere dalla regola le categorie nazionali, rapid e NC, dove si verificano più possibilità di pari Elo. Comunque

JavaPairing consente di rispettare integralmente il regolamento mediante delle soluzioni estemporanee. Per esempio è possibile riordinare le squadre/giocatori nella griglia di registrazione, cliccando sull'intestazione della colonna o utilizzando il pulsante destro del mouse. Ciò è consentito fino alla creazione del primo turno. E' comunque da tenere presente che nel formare il primo turno il programma applica il criterio di ordinamento impostato nel setup. E' possibile ordinare la lista per Elo decrescente, quindi con il pulsante destro del mouse selezionare 'muovi su' per affinare l'ordinamento. Oppure, alterare l'Elo dei giocatori in modo che l'ordine sia quello voluto (MANCINI 1439, CECI 1440 funziona, mette prima CECI e poi MANCINI). Poi fatto il primo turno si rimettono i valori a posto. Nei turni successivi i pari Elo sono ordinati per ID, quindi l'ordine relativo non muta più. Come estrema ratio, un utente esperto può anche editare il file del torneo, che è un comune testo, scambiando gli ID dei due giocatori fuori ordine

- k. Cos'è l'accelerazione? In un torneo a sistema svizzero, può capitare che il numero dei giocatori iscritti superi 2 elevato al numero di turni da effettuare (es. 40 giocatori/5 turni). Se il torneo fosse ad eliminazione diretta, risulterebbero almeno due vincitori ex-equò a punteggio pieno senza essersi incontrati, e non ci si potrebbe fare niente! La soluzione comunemente accettata è data dall'accelerazione dello svizzero. Lo scopo è di appaiare i giocatori con più alto rating tra loro fin dal primo turno, e quindi nei turni successivi utilizzare i perdenti per eliminare dal gruppo di testa i vincenti "della seconda metà" il più velocemente possibile. L'accelerazione cessa non appena ciò si realizza o necessariamente quando manca solo un turno alla fine. Questa modalità assume che i giocatori con rating più basso non vincano ripetutamente contro quelli a rating più alto. Come ogni sistema probabilistico, può essere inficiato da una sequenza di risultati inattesi. Questo comunque non altera il fatto che nel lungo periodo si realizzi l'obiettivo di evitare vincitori ex-equò a punteggio pieno.

JavaPairing fa scattare automaticamente l'accelerazione quando ne ravvisa la necessità (se autorizzato nel setup), per poi rimuoverla quando la classifica si è stratificata. Se si desidera forzare l'accelerazione basterà ridurre momentaneamente il numero di turni da giocare. Viceversa, per escludere del tutto l'accelerazione si può agire incrementando momentaneamente il numero di turni da giocare o disabilitando l'opzione nel setup.

- l. Sto svolgendo un torneo con sistema svizzero Dubov o Semplice e JavaPairing suggerisce di passare temporaneamente al sistema Amalfi Rating! Ciò sta a significare che, dato il limitato numero di giocatori in relazione al turno da effettuare, si è verificata una situazione estrema con gruppo di punteggio troppo eterogeneo (composto da più di metà dei giocatori ...). In questa situazione il normale meccanismo svizzero di abbinamento 'S1 vs S2' può alterare il torneo e portare ad assegnare i premi secondari in modo iniquo. Questo sembra più un problema dello svizzero che dell'implementazione.

Il sistema Amalfi Rating è consigliato in quanto procedendo in modo sequenziale riesce a generare coppie più omogenee per punteggio. Se si accetta tale soluzione, non rimane che annullare il turno appena generato, andare nel setup per cambiare il sistema di abbinamento, quindi ripetere il turno.

- m. Che si fa se un giocatore non è presente nel database FSI? Conviene per prima cosa cercarlo in altri databases, quindi se sei su Elo rapid passa a Elo Italia e viceversa. Questo implica di ripetere la procedura descritta alla sezione 'Inserimento dei giocatori' e quindi suggerisco di trattarli per ultimi e fare quindi un solo cambio. In questo modo si recuperano almeno l'ID NAZ, la data di nascita e l'Elo Italia che va bene come valore iniziale per l'Elo rapid, mentre per l'Elo Italia bisogna necessariamente impostare 1440 per NC, 1500 per 3N, ecc... anche se il giocatore ha già Elo rapid. Se il giocatore è un nuovo tesserato (autocertificazione) o viene tesserato al momento bisogna inserire i dati manualmente direttamente nella griglia di

destra.

- n. Ho un mio archivio di giocatori o un elenco di preiscritti, posso portarli in blocco in JavaPairing? Sì, è stata predisposta una particolare procedura che però funziona solo per tornei individuali (controllare di avere impostato correttamente il setup del torneo ...). A tal fine bisogna predisporre il database in formato .txt o .csv. Se l'elenco dei giocatori è in un foglio elettronico lo si deve salvare in formato 'testo CSV', 'CSV (delimitato...)', ecc... , (.csv) indicando se richiesto come separatore di campo ';' e cancellando il separatore di testo. Se i dati si trovano invece in un documento di testo in forma di tabella, bisogna prima convertire la tabella in testo separato da ';', quindi salvare il file come testo piano (.txt). Non è necessario eliminare eventuali righe vuote, saranno automaticamente filtrate. A questo punto si segue la procedura standard per importare i giocatori in JavaPairing creando il filtro appropriato per il formato del database proprio. Una volta testata la funzionalità del filtro, nel campo 'carica giocatori dal DB' della finestra principale si può scrivere '*' (un solo asterisco) e procedere con la ricerca. Se tutto ha funzionato a dovere, vengono caricati tutti i giocatori in un solo colpo, fino al massimo della capienza.
- o. Cosa significa il termine 'tranche FIDE' presente nella pagina di output 'variazione Elo'? Questo lavora in combinazione con la colonna 'K'. I giocatori registrati con K=0 sono assunti avere Elo FIDE; quelli con K>0 sono assunti avere soltanto Elo Italia. Vengono calcolate sia la variazione Elo FIDE (partite tra giocatori FIDE, assumendo K=30/15/10 in base alle regole FIDE in vigore al momento di scrittura del manuale) che Elo Italia (tutte le partite). Quindi per i giocatori con Elo Italia viene calcolata la performance contro avversari con Elo FIDE. Per essere valida la prima tranche conseguita dal giocatore deve avere i seguenti requisiti minimi: almeno tre incontri; almeno un punto; performance >=1200. Tutte le tranches successive sono valide (anche un singolo incontro!). Per ottenere l'Elo FIDE il giocatore deve completare 9 partite nell'arco di due anni dalla prima tranche valida, computare tutte le partite assieme come se si fossero svolte in un torneo unico e ottenere un valore di ingresso >= 1200.

20 Varie

- **Cosa significano cross-platform, open-source, free-software, GNU GPL, Java?** Questi sono termini “informatici” per significare a) cross-platform = che il programma è eseguibile su tutti i sistemi operativi (Windows, Linux, MacIntosh, ...), b) open-source = che viene pubblicato anche il codice sorgente quindi si può realmente valutare che cosa fa il programma, c) free-software = il software è gratuito (sebbene una donazione è sempre gradita ...), d) GNU GPL = la licenza con cui viene pubblicato il programma che garantisce che nessuno in futuro possa imporre un proprio Copyright a scapito dell'autore e della collettività che l'hanno sviluppato e quindi rimanga per sempre a disposizione di tutti, e) Java = il linguaggio/ambiente di programmazione utilizzato. JavaPairing aderisce tutte queste categorie.
- **Quale sistema di abbinamento è consigliato?** Ad ogni tipologia di torneo corrisponde in linea di massima un sistema ottimale, o semplicemente meno peggio, regolandosi sul numero di partecipanti e/o dei turni da giocare.
 - a) lo **Svizzero Olandese** è la prima indicazione della FIDE nei tornei ufficiali
 - b) lo **Svizzero Dubov** è consigliato se ci sono molti turni, da 8 in poi ed i giocatori sono distribuiti in un intervallo di 200-300 punti Elo, in quanto ottimizza i colori ma può risultare più lento di altri sistemi nella stratificazione della classifica
 - c) lo **Svizzero Semplice** era stato sviluppato per primo e rimane una possibile alternativa allo Svizzero Olandese se si dovessero manifestare bug o blocchi del programma

d) dai dati raccolti durante la sperimentazione condotta dalla FSI, si evince che il sistema **Amalfi Rating** si candida a poter essere una buona alternativa ai sistemi di abbinamento accelerati, permettendo un percorso abbinativo lineare ed equilibrato in tornei dove l'intervallo del rating dei partecipanti è molto elevato, ad esempio i grossi open, con il non trascurabile vantaggio che evita quel turno di partite squilibrate che si ottiene tipicamente negli accelerati quando si tolgono i punti virtuali. Ha tuttavia mostrato qualche lieve debolezza nell'alternanza dei colori. Sempre in confronto ai sistemi svizzeri gli incontri sono quasi sempre stati abbastanza equilibrati sin dal primo turno, e gli scontri diretti per i migliori posti in classifica si sono avuti a fine torneo, a prescindere dal rapporto "numero di giocatori/numero di turni"

e) all'**Italiana** è consigliato quando i giocatori sono pochi e si riesce a fare il tutti contro tutti

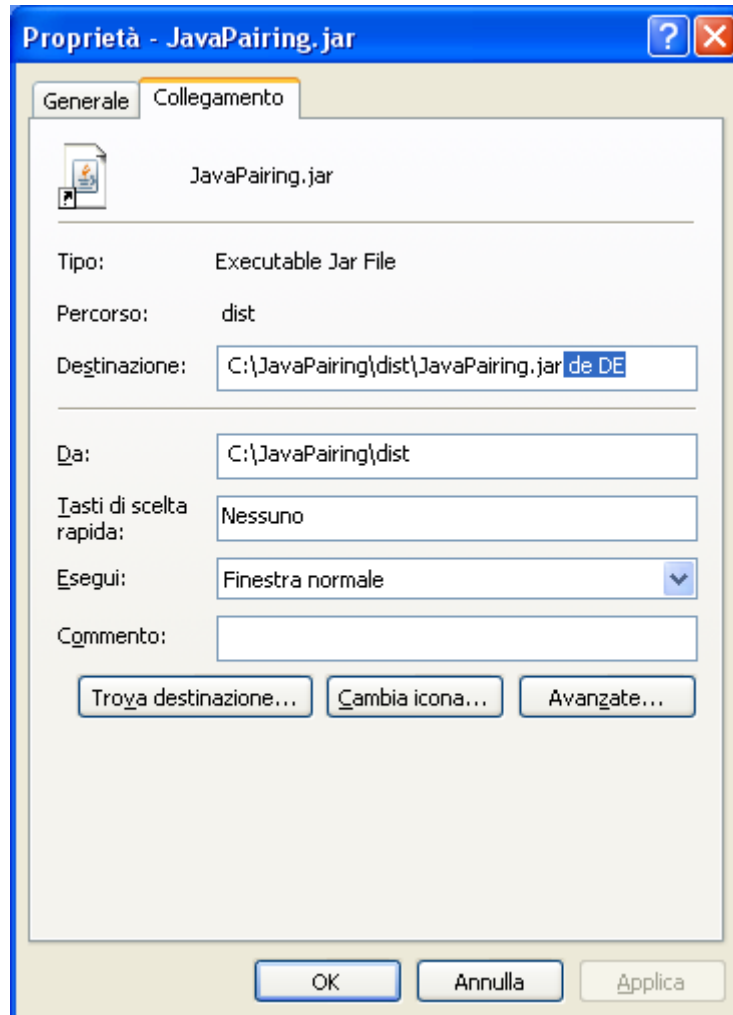
- **Quale sistema di spareggio tecnico è consigliato?** In linea di massima si trovano indicazioni sull'apparentamento tra sistema di gioco e sistema di spareggio tecnico (tie-break).
 - a) in tornei a sistema svizzero e Amalfi**, si propongono i seguenti criteri:
 - **Buchholz** tagliato, integrale, mediano, vale a dire la somma dei punti ottenuti dagli avversari meno il peggiore, integrale, escluso il migliore ed il peggiore (calcolato secondo le disposizioni del Congresso Kallithea 2009)
 - il risultato tra i giocatori a pari merito, **scontro diretto** (da considerare solo se si sono verificati tutti gli scontri tra i pari merito, quindi in generale tra due giocatori)
 - **Sonneborn-Berger**, vale a dire la somma dei punti ottenuti dagli avversari con cui si è vinto e metà di quelli con cui si è pattato
 - la media rating degli avversari incontrati (**ARO**)
 - la prestazione, o performance rating, nel torneo (**TPR**)
 - il numero delle **vittorie**
 - il numero di **partite giocate con il nero**
 - per **sorteggio**
 - b) in tornei all'Italiana**, si propongono i seguenti criteri:
 - **Sonneborn-Berger**, vale a dire la somma dei punti ottenuti dagli avversari con cui si è vinto e metà di quelli con cui si è pattato
 - il risultato tra i giocatori a pari merito, **scontro diretto**
 - il numero delle **vittorie**
 - il numero di **partite giocate con il nero**
 - per **sorteggio**
- n.b.** Per tutti i criteri di spareggio JavaPairing applica la cosiddetta variante FIDE (le partite non effettivamente disputate per qualsiasi motivo e con qualsiasi risultato vengono considerate come patta contro se stesso), eccetto che per il Buchholz calcolato secondo le disposizioni del Congresso Kallithea 2009.

21 Traduzione in altre lingue

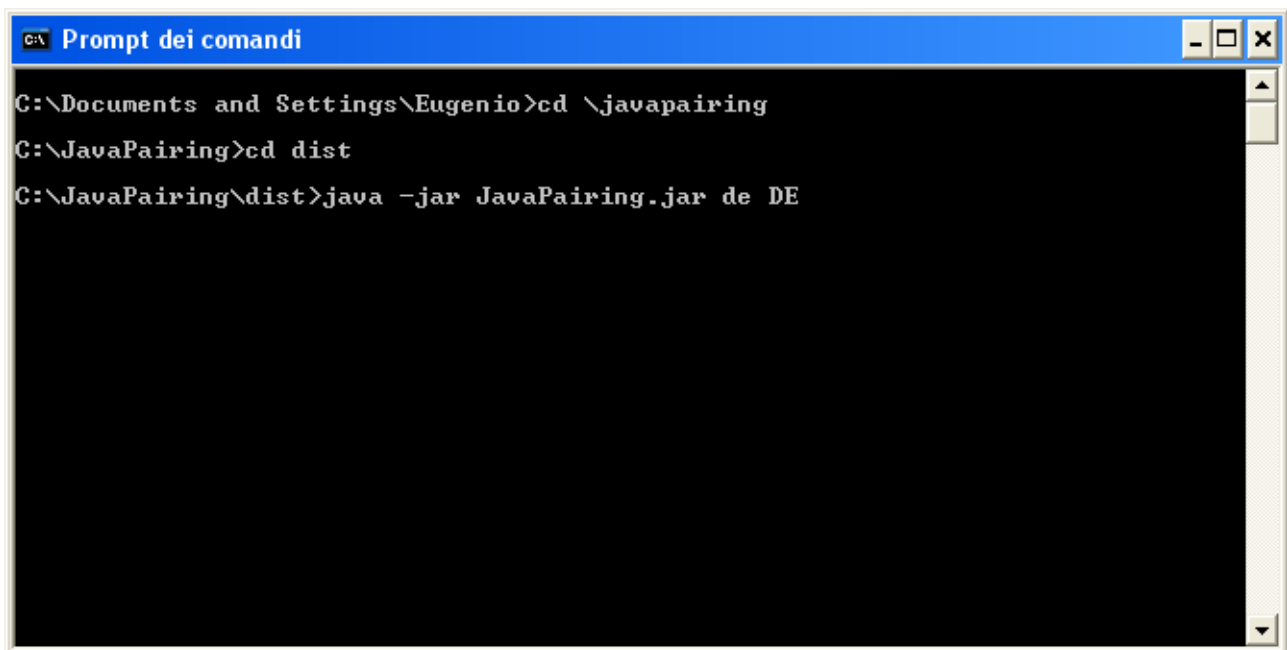
Al momento della scrittura di questo manuale, JavaPairing è disponibile in quattro lingue: Italiano, Inglese, Tedesco e Francese. Per testare la bontà delle traduzioni o per avere l'interfaccia nella lingua nativa, o semplicemente per curiosità, si può avviare il programma con una delle seguenti modalità:

- di default JavaPairing si avvia nella lingua impostata nel pannello di controllo del PC se già implementata oppure in Inglese negli altri casi. Quindi in Italia si avvia in Italiano, in Germania in Tedesco, ecc ...

- Per avere un'altra lingua, una prima possibilità è di modificare temporaneamente le impostazioni nel pannello di controllo e quindi avviare il programma normalmente
- In alternativa, si può avviare JavaPairing specificando due parametri nel comando di lancio, xx e YY, dove xx è il codice della lingua e YY il codice della nazione (it IT per Italiano, de DE per Tedesco, ecc...)
 - a) creando ed editando un collegamento sul desktop come nella seguente figura per esemplificare il Tedesco



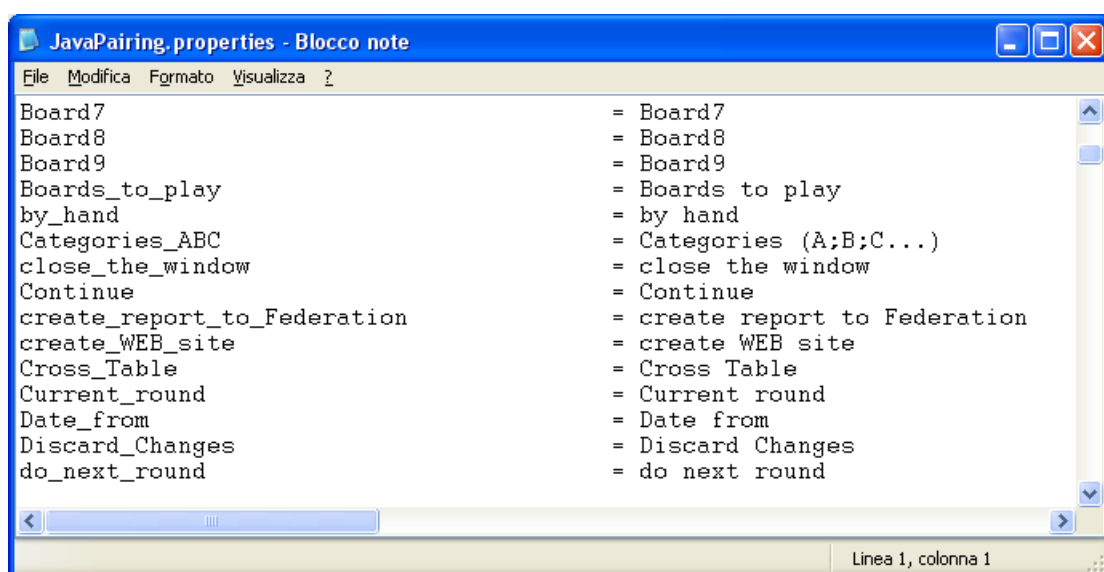
b) da riga di comando come nella figura seguente:



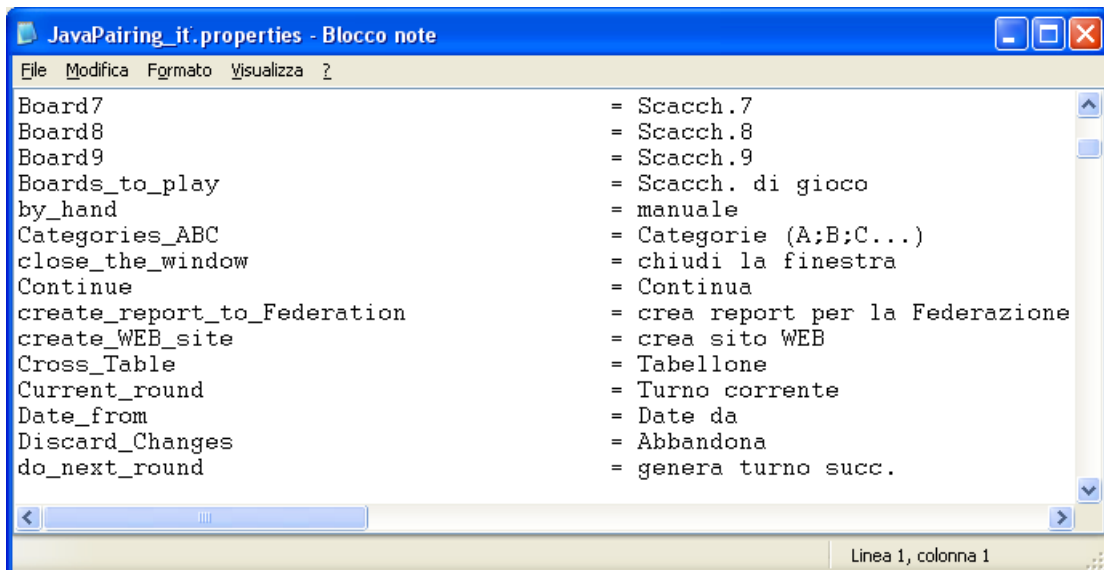
```
C:\>cd \javapairing
C:\JavaPairing>cd dist
C:\JavaPairing\dist>java -jar JavaPairing.jar de DE
```

in modo del tutto analogo per gli altri sistemi operativi. Si possono perfino lanciare le tre lingue contemporaneamente e fare dei confronti immediati.

- La traduzione avviene mediante la sostituzione dei testi dei controlli e dei messaggi originali con la relativa traduzione all'avvio del programma o quando richiesto durante l'elaborazione. La traduzione è prelevata da un file di testo piano, di nome `JavaPairing_xx.properties`, che si trova impacchettato dentro `JavaPairing.jar`. Per tradurre il programma in una nuova lingua, o per apportare correzioni/personalizzazioni si deve innanzitutto preparare il file `.properties`, nominandolo secondo quanto detto. Nella cartella '118n' della distribuzione sono presenti i quattro file in Inglese, Italiano, Tedesco e Francese, nonché un file con tutte le definizioni possibili per lingua e nazione. Ciascun file è identico nella parte di sinistra del segno '=', questa è la chiave di ricerca e non va assolutamente modificata. La parte a destra del segno '=' è la parte da tradurre. Si vedano le tre figure successive:



```
Board7 = Board7
Board8 = Board8
Board9 = Board9
Boards_to_play = Boards to play
by_hand = by hand
Categories_ABC = Categories (A;B;C...)
close_the_window = close the window
Continue = Continue
create_report_to_Federation = create report to Federation
create_WEB_site = create WEB site
Cross_Table = Cross Table
Current_round = Current round
Date_from = Date from
Discard_Changes = Discard Changes
do_next_round = do next round
```



- Per testare le modifiche apportate o nel caso di una nuova lingua, il file così ottenuto va impacchettato dentro JavaPairing.jar. Si può fare utilizzando programmi tipo 'WinZip' per aprire il file .jar; in alternativa bisogna rinominare temporaneamente il file .jar in .zip e aprirlo con l'applicazione standard per i file zippati (anche con Risorse del Computer e 'cartelle compresse'), quindi fare copia/incolla o aggiungi file. Infine rimettere l'estensione .jar.
- Completata e verificata la traduzione p.f. mandatemi il file .properties che verrà incluso nella release successiva e distribuito ufficialmente.

n.b. Per la traduzione degli elementi dell'interfaccia utente è importante stare nelle dimensioni originali, nel caso abbreviando i termini, altrimenti si potrebbe riscontrare una spiacevole deformazione degli elementi grafici o una insufficiente apertura della finestra principale.

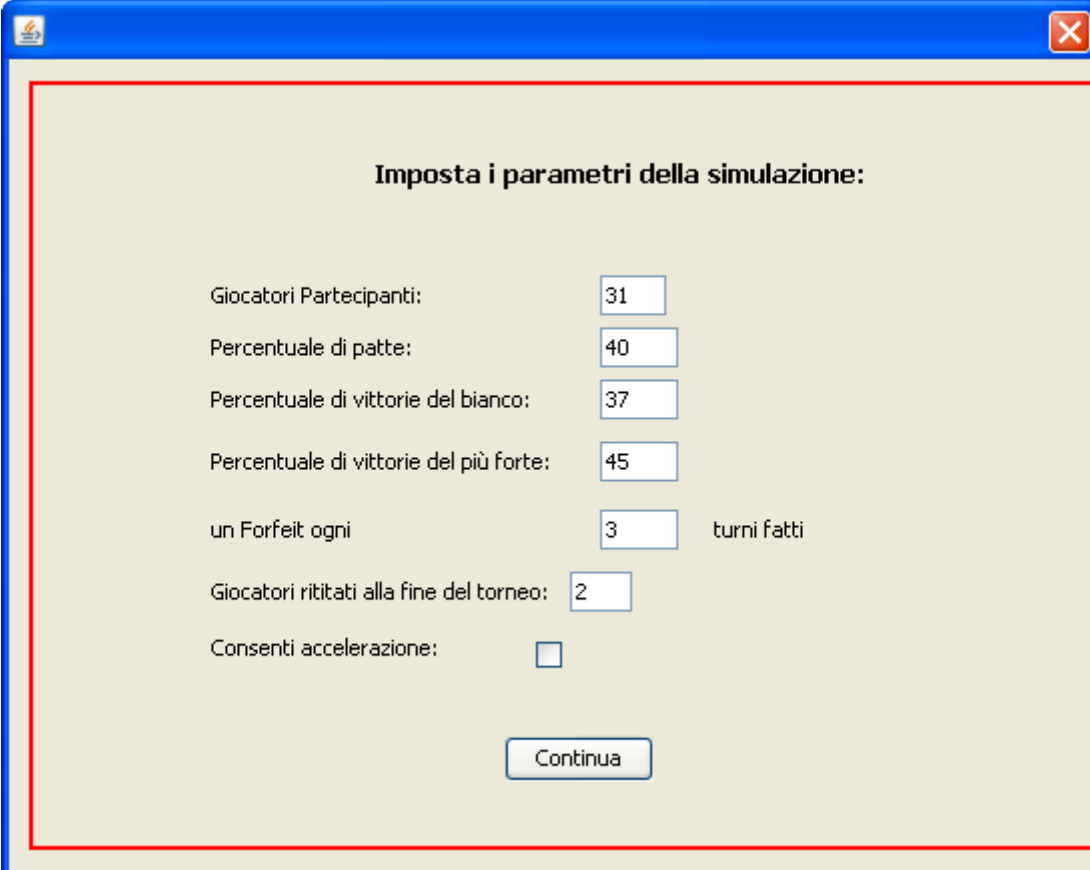
22 Procedura di endorsment FIDE

Il programma JavaPairing è in fase di test presso la Commissione FIDE per valutare l'aderenza dei motori 'svizzero Olandese' e 'svizzero Dubov' ai requisiti.

Per facilitare le operazioni sono state aggiunte due funzionalità: un simulatore ed un checker.

Simulatore

Si accede impostando un torneo individuale e scrivendo 'simulation' nel campo 'carica i giocatori dal DB' nella finestra principale delle iscrizioni; <INVIO> o click sull'icona a binocolo. Si apre una finestra con i parametri della simulazione modificabili a piacere.



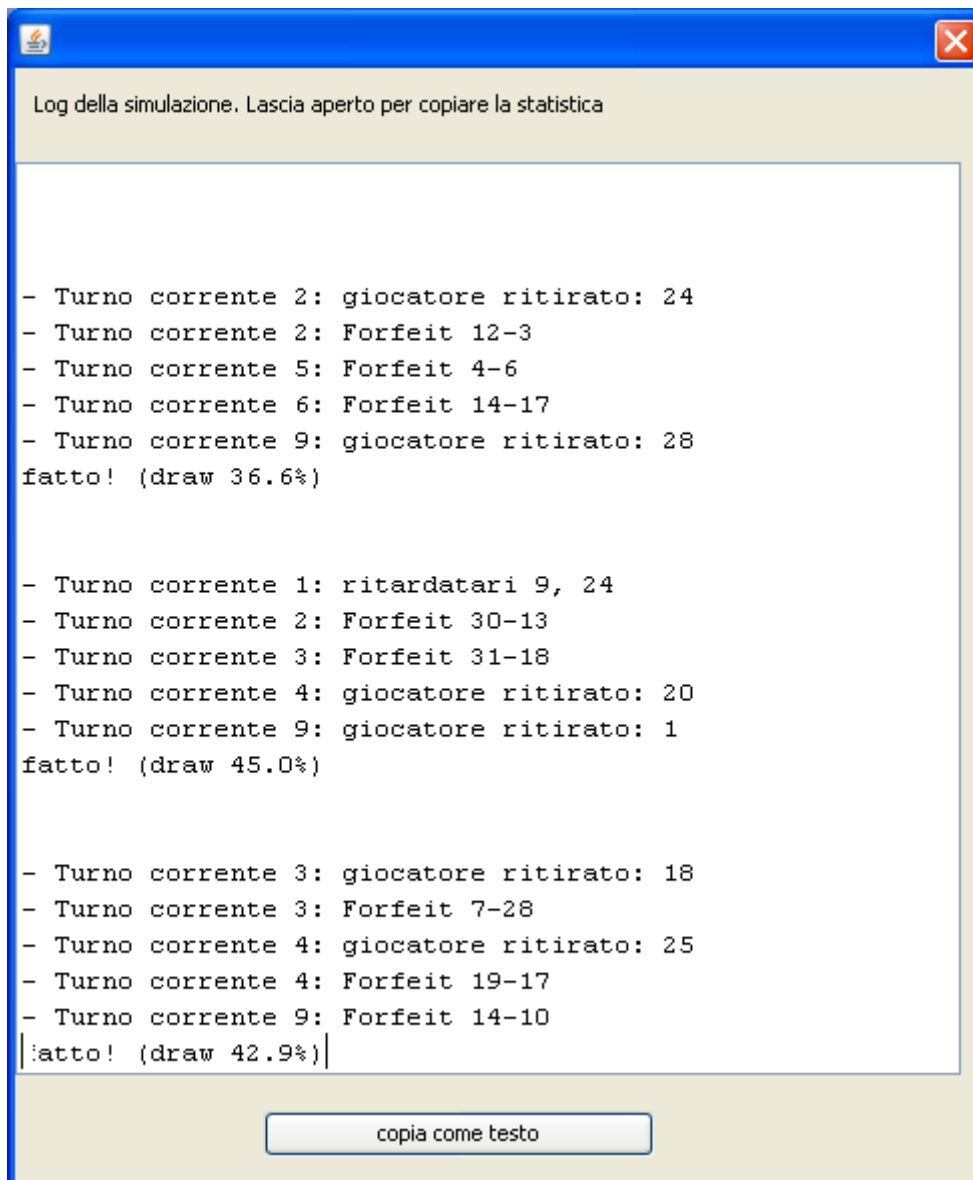
The image shows a software window titled "Imposta i parametri della simulazione:" (Set simulation parameters:). The window has a blue title bar with a close button in the top right corner. The main area is light beige and contains several input fields and a checkbox. The parameters are as follows:

Parameter	Value
Giocatori Partecipanti:	31
Percentuale di patte:	40
Percentuale di vittorie del bianco:	37
Percentuale di vittorie del più forte:	45
un Forfeit ogni	3
turni fatti	
Giocatori ritirati alla fine del torneo:	2
Consenti accelerazione:	<input type="checkbox"/>

At the bottom center of the window is a button labeled "Continua".

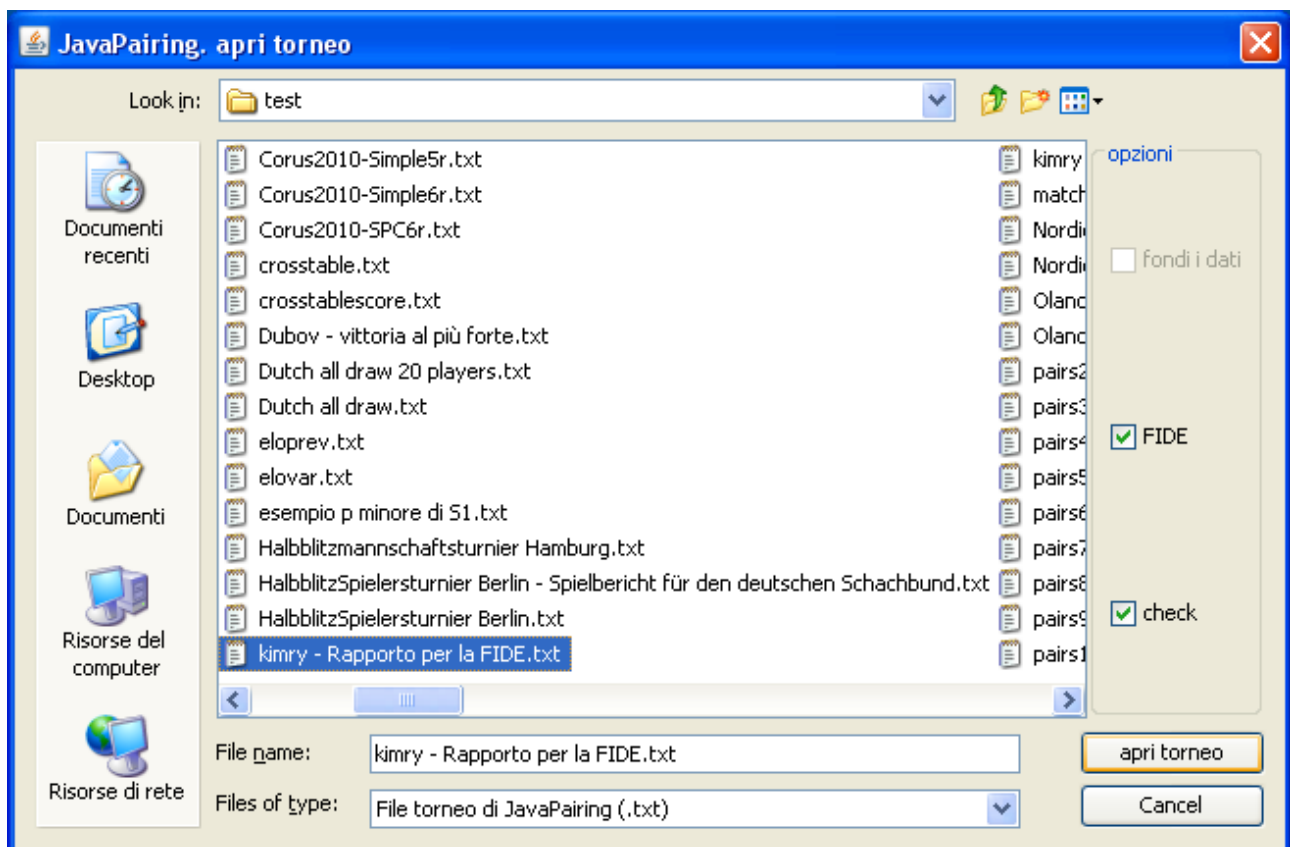
L'approccio è statistico, quindi i risultati della simulazione possono variare entro certi limiti.

Si veda la seguente finestra di risultati per tre simulazioni successive con i suddetti parametri.

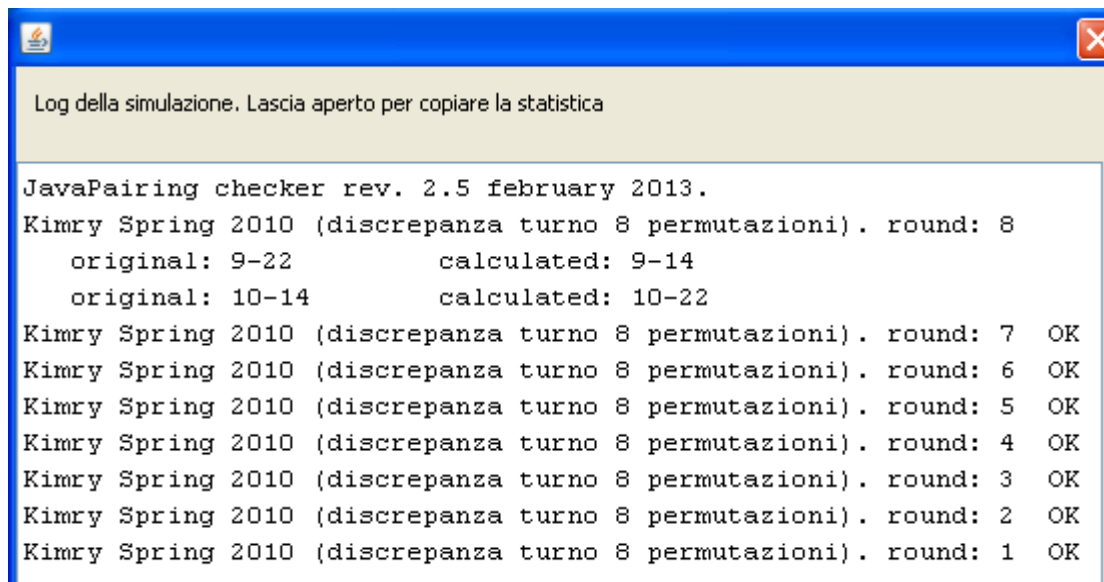


Checker

Nella finestra di apertura torneo è stato aggiunto un checkbox 'check' sul lato destro



che, barrato assieme al checkbox 'FIDE' consente di aprire un report in formato FIDE e di testarne in automatico i turni con il motore 'svizzero Olandese'.



I turni vengono testati a ritroso e segnalate eventuali discrepanze.

Il checker può essere lanciato in batch su una sequenza di file tramite un comando tipo:

```
for %%f in (test*.txt) do @java -jar c:\javapairing\dist\JavaPairing.jar "%%f" >> log.txt
```

23 Collaborazioni e ringraziamenti

Ringrazio tutti coloro che hanno creduto nel progetto; hanno investito parte del loro tempo libero per portare idee, migliorare, far crescere e far diffondere JavaPairing.

Alcuni hanno contribuito molto, altri magari con una semplice email o intervenendo sul newsgroup. Sperando di non dimenticare nessuno, li do in rigoroso ordine alfabetico:

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, www.soft82.com, www.softpedia.com, www.sourceforge.net,

Ringrazio infine il team di sviluppo di Java[®] e NetBeans[®], senza i quali il progetto non sarebbe nemmeno partito e Jan Michael Soan per la classe PrintMe.