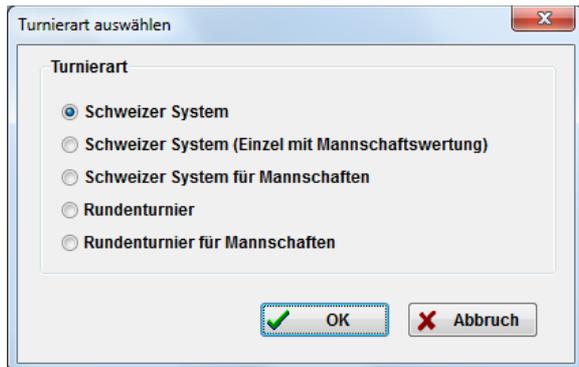


## Neues Turnier beginnen

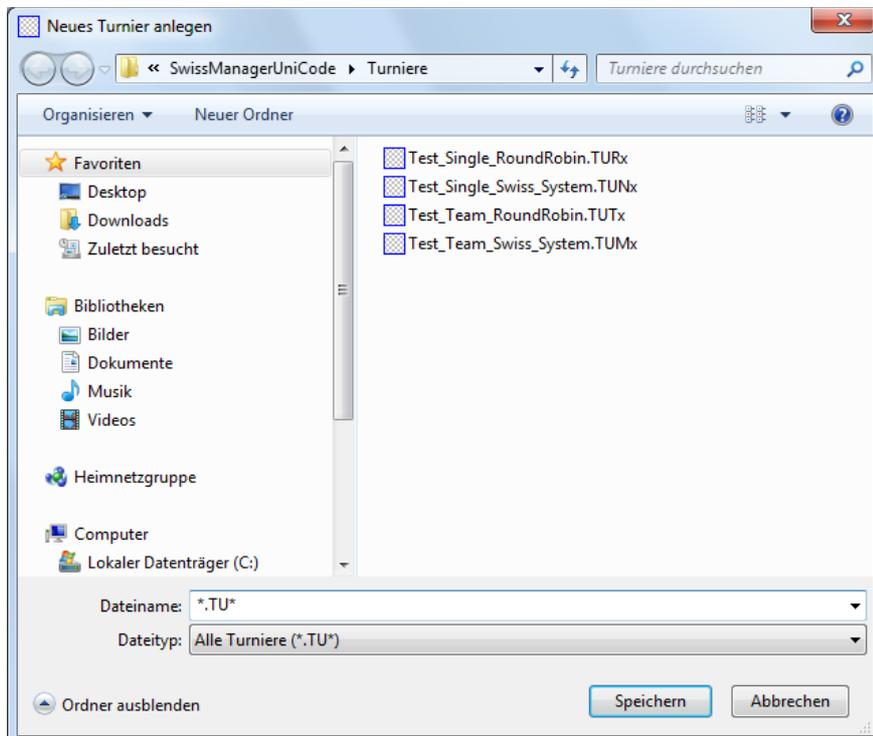
Ein neues Turnier beginnen erfolgt durch Anklicken von {Datei/Neues Turnier}. Es erscheint ein Dialog, wo die **Turnierart** ausgewählt wird. Derzeit werden

**Schweizer System (Einzel)** Turniere,  
**Schweizer System (Einzel mit Mannschaftswertung)** Turniere,  
**Mannschafts-Schweizer System** Turniere,  
**Rundenturniere (Einzel)** und  
**Rundenturniere für Mannschaften** unterstützt.

Beim Schweizer System (Mit Mannschaftswertung) erfolgt die Auslosung wie bei einem Einzel-Schweizer-System. Es werden zusätzlich zu den Spielerdaten Mannschaftsdaten erfaßt. Bei der Auslosung können dann mannschaftsgleiche Spieler geschont (werden nicht gegeneinander gepaart) werden und am Ende kann eine Mannschaftswertungsliste (Menü {Listen/Mannschaftswertung}) ausgegeben werden.



Wählen Sie die entsprechende Turnierart und bestätigen Sie mit <Enter> bzw. [OK]. Es erscheint eine Datei-Auswahlbox, wo Sie den Namen eingeben, unter dem das Turnier gespeichert werden soll. Ich empfehle alle Turniere im Unterverzeichnis TURNIERE zu speichern. Der Pfad für die gespeicherten Daten kann in den Optionen (Menüpunkt {Extras/Sprachauswahl und Verzeichnisse..}) eingestellt werden.

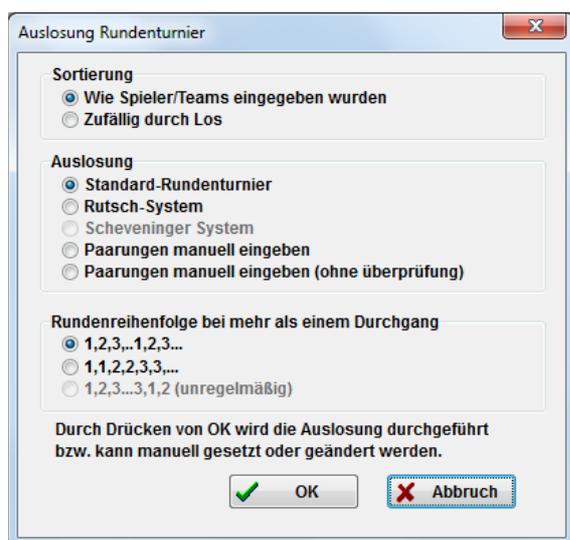


Die Dateieindung hängt von der Turnierform ab (.TUNx für Schweizer Systemturniere, .TURx für Rundenturniere, .TUTx für Mannschaftsrundenturniere, .TUMx für Mannschafts-Schweizer Systemturniere). Sie werden fix vergeben, auch wenn eine andere eingegeben wird. Anschließend erscheint der [Turnierdaten Dialog](#). Hier werden die Turnierstammdaten erfaßt. (siehe Kapitel Turnierdaten Dialog).

**Die weiteren Aktionen hängen von der Turnierform ab.**

- **Schweizer System:** Danach wird automatisch das [Spielererfassungsformular](#) (siehe Kapitel [Spielereingabe](#)) geöffnet. Nachdem alle Spieler eingegeben wurden, kann mit der [Auslosung der 1.Runde](#) (siehe Kapitel [Auslosen der 1.Runde](#)) begonnen werden.

- **Schweizer System (Mit Mannschaftswertung):** Danach wird automatisch das [Mannschaftserfassungsformular](#) (siehe Kapitel Mannschaftendialog) geöffnet. Nachdem alle Mannschaften erfasst wurden wird automatisch das [Spielererfassungsformular](#) (siehe Kapitel Spielereingabe) geöffnet. Nachdem alle Spieler eingegeben wurden, kann mit der [Auslosung der 1.Runde](#) (siehe Kapitel Auslosen der 1.Runde) begonnen werden.
- **Mannschafts-Schweizer System:** Danach wird automatisch das [Mannschaftserfassungsformular](#) (siehe Kapitel Mannschaftendialog) geöffnet. Nachdem alle Mannschaften erfasst wurden wird automatisch das [Spielererfassungsformular](#) (siehe Kapitel Spielereingabe) geöffnet. Nachdem die Spieler für alle Mannschaften erfasst wurden (Es können auch nachträglich Spieler eingegeben werden) kann z.B. mit {Listen/Aufstellung} die Eingabe kontrolliert werden. Die Mannschaften werden beim Aufrufen von {Auslosen/Auslosungsmenü...} **automatisch sortiert**, (siehe [Eingabe/Neusortierung](#)) sofern die Option "**automatische Sortierung der Startrangliste**" im Turnierdialog aktiviert wurde. Ansonsten können die Mannschaften jederzeit mittels [Eingabe/Neusortierung](#) nach Eloschnitt sortiert werden. Nachdem alle Mannschaften und Spieler eingegeben wurden, kann die 1. Runde ausgelost werden. Die Auslosung erfolgt analog wie bei einem normalen Schweizer-System-Turnier. Die Ergebniseingabe (**inklusive der Setzung der Spielerpaarungen**) erfolgt analog dem normalen Mannschaftsturnier.
- **Rundenturnier:** Danach wird automatisch das [Spielererfassungsformular](#) geöffnet. Nachdem alle Spieler eingegeben wurden, kann mit {Auslosen/Auslosungsmenü} das Turnier ausgelost werden.



Es stehen folgende Auslosungsoptionen zur Verfügung:

#### Standardauslosung

**Rutschsystem:** Die Idee ist Zeit einzusparen, die durch das Vorlesen der Paarungen und dem Einnehmen der neuen Sitzordnung verloren geht. Ein Spieler hat einen fixen Platz, die anderen "rutschen" einen Sessel weiter.

**Scheveninger System:** (nur bei Mannschafts-Rundenturnieren mit 2 Mannschaften). Hier spielen alle Spieler der beiden Mannschaften gegeneinander.

#### PaaScheveninger System:

Ansonsten kann die Auslosung mit der Option "Paarungen händisch eingeben" erfasst werden. Nach drücken von Ok gelangt man denn zum [Spieler setzen Dialog](#), wo die Paarungen händisch eingegeben werden können.

Falls die Anzahl der Durchgänge im [Turnierdaten Dialog](#) größer als 1 ist, ist die Option für die Rundenreihenfolge (wie im Bild) sichtbar. Bei z.B. 2 Durchgängen (Hin und Rückrunde) kann ausgewählt werden ob die Rückrunde sofort nach der Hinrunde (1,1,2,2,3,3,...) oder ob der 1 Durchgang zuerst beendet und anschließend der 2 Durchgang gespielt wird (1,2,3...,1,2,3...). Falls "Paarungen manuell eingeben" ausgewählt ist und die Reihenfolge 1,2,3...3,1,2 ausgewählt ist, können die Paarungen für Hin und Rückrunde unabhängig manuell erfasst werden.

Aufgrund der Anzahl der eingegebenen Spieler und der Anzahl der Durchgänge wird die Rundenanzahl ermittelt und das Turnier ausgelost. Bei ungerader Anzahl ist ein Spieler spielfrei. Nachdem die Auslosung erfolgt ist, können die Spieltermine erfasst werden. Dies erfolgt durch [Eingabe/Termine...](#). Die Eingabe der Termine ist nicht Pflicht, sie kann auch später erfolgen.

Nun ist die Auslosung fertig und die Paarungen aller Runden können mit {Listen/Pairung} ausgegeben werden. Die Ergebniseingabe erfolgt analog wie beim Schweizer System ([Ergebnisse eingeben \(Schweizer System\)](#)) (siehe Kapitel Ergebnisse eingeben (Schweizer System)).

- **Rundenturnier für Mannschaften:** Danach wird automatisch das [Mannschaftserfassungsformular](#) geöffnet. Nachdem alle Mannschaften erfasst wurden, wird der Runden-Auslosungsdialo (identisch wie bei normalen Rundenturnieren) angezeigt.

Falls die Auslosung von der Standardauslosung abweicht, kann sie durch die Option "Paarungen händisch eingeben" selbst eingegeben werden. Nach Drücken von Ok gelangt man zum [Spieler/Mannschaften setzen Dialog](#), wo die Paarungen händisch eingegeben werden können.

Danach wird das [Spielererfassungsformular](#) geöffnet. Nachdem die Spieler für alle Mannschaften erfaßt wurden (Es können auch nachträglich Spieler eingegeben werden) kann z.B. mit {Listen/Aufstellung} die Eingabe kontrolliert werden.

In Abhängigkeit der Veranstaltung sind unterschiedliche Schritte notwendig. Es gibt grundsätzlich 3 Varianten

- **Nur die Mannschaftsergebnisse werden erfaßt.** D.h. es werden keine Spieler eingegeben. Das Spielererfassungsformular kann daher geschlossen werden. Nun kann mit {Listen/Mannschaftsauslosung} die Mannschaftsauslosung ausgegeben werden und die 1.Runde kann begonnen werden. Danach können die [Mannschaftsergebnisse](#) erfaßt werden. Anschließend wird die zweite Runde gespielt usw. Nach der letzten Runde kann die Endrangliste mit {Listen/Rang} bzw. eine Endtabelle mit {Tabellen/....nach Startrang bzw. nach Wertung} ausgegeben werden.
- **Es werden alle Spieler eingegeben und die Spielerpaarungen erfolgen mit starrer Liste.** Dies ist für Schnell- und Blitzturniere sinnvoll, die an einem Tag gespielt werden, wo nur wenige (oder gar keine) Ersatzspieler zum Einsatz kommen. Nach der Erfassung der Spieler erfolgt die Spielerauslosung mit {Auslosen/Auslosung starre Liste}. Danach kann die erste Runde {Runde/1} mit {Listen/Wettspielkarten} ausgegeben werden und der Wettkampf kann beginnen.
- **Es werden Spieler eingegeben und die Spielerpaarungen werden jede Runde händisch gesetzt.** Dies ist für Turniere gedacht, die über Monate (wie z.B. die Staatsliga dauern, wo sich die Aufstellung von einem zum nächsten Termin stark ändern kann. Danach müssen die Paarungen der erste Runde {Runde/1} mit {Eingabe/Ergebnisse} gesetzt werden. **Der Dialog zum Spieler setzen ist im Ergebnis-Eingabe Dialog integriert.** Die Details werden unter [Ergebnisse eingeben \(Mannschaftsturniere\)](#) beschrieben. Anschließend kann die erste Runde {Runde/1} mit {Listen/Wettspielkarten} bzw. {Listen/Paarungen} ausgegeben werden und der Wettkampf kann beginnen.

## Spielereingabe

Liste	Name	Titel	EloNat	EloInt	Geburt	Sex	Fed	Typ	aktiv bis	Identnr	Fide-Nr	VNr.
FIDE	Kasparov Aram		0	1948	00.00.1998		UZB				14203391	0
FIDE	Kasparov Garry	GM	0	2812	00.00.1963		RUS	inaktiv			4100018	0
FIDE	Kasparov Sergey	GM	0	2503	00.00.1968		BLR				13500481	0
FIDE	Kasparova Tatiana	WIM	0	2119	00.00.1969	W	BLR				13501453	0
FIDE	Kasparova Veronika		0	0	00.00.1994	W	CZE				346055	0
FIDE	Kasparova Yeva		0	1754	00.00.1993	W	BLR				13500775	0

Brett	Nachname/Identnr	Vorname	Akad.	Titel	EloNat	EloInt	Geburt	Sex	Fed	Typ	Gr	Ident/Pnr	Fide-Nr	Q
1	Kramnik	Vladimir		GM	0	2780	00.00.1975		RUS				4101588	FI
2	Grischuk	Alexander		GM	0	2760	00.00.1983		RUS				4126025	FI
3	Svidler	Peter		GM	0	2731	00.00.1975		RUS				4102142	FI
4	Karjakin	Sergey		GM	0	2747	00.00.1990		RUS				14109603	FI
5	Malakhov	Vladimir		GM	0	2725	00.00.1980		RUS				4120787	FI

### Dieses Formular deckt 3 Menüpunkte ab

{Eingabe/Spieler eingeben...} Neue Spieler eingeben

{Eingabe/Spieler...} Spieler ansehen/ändern

{Info/Eloliste...} Spieler in Eloliste suchen

Beim "Spieler eingeben" Dialog besteht das Fenster aus 2 Grids:

In der oberen Hälfte aus dem **Elolisten Grid** und in der unteren Hälfte aus dem **Spieler Grid**. Die Höhe der beiden Grids, kann durch Verschieben des grünen Balkens, der sich zwischen den Grids befindet, mit der Maus entsprechend geändert werden.

Bei Mannschaftsturnieren wird zusätzlich auf der rechten Seite (so wie im Bild) für die Auswahl der Mannschaften eine Listbox angezeigt. Falls die Spielerauswahl-Option (rechts oben) "in Eloliste suchen" aktiviert ist, werden, sobald eine Mannschaft in der Listbox angeklickt wird, alle aktiven Spieler dieser Mannschaft (setzt voraus, daß im Feld VNr bei der Mannschaftseingabe eine gültige österreichische Vereinsnummer eingetragen ist) in der Eloliste gesucht und angezeigt. Nun können die einzelnen Spieler schnell durch Doppelklick ins Turnier aufgenommen werden. Das Brett wird immer automatisch um 1 erhöht.

### Das Elolisten Grid dient nur zu Anzeige. Es können dort keine Daten eingegeben werden.

Mit der <Pfeil nach oben>, <Pfeil nach unten> Taste (sofern das Elolisten Grid den Fokus besitzt) bzw. mit der Maus, kann der gewünschte Spieler ausgewählt werden.

Im Spieler Grid werden die bisher eingegebenen Spieler angezeigt. Die Daten können dort direkt geändert werden. Wenn der Cursor in die nächste Zelle springt (z.B. durch Tabulator Taste), dann wird der Text (sofern vorhanden) automatisch selektiert (blaue Darstellung). Falls nun

ein Zeichen eingegeben wird, wird der alte (selektierte) Text gelöscht. **Falls der Text (z.B. Spielername) nur ausgebessert werden soll, so muß vorher die <Enter> bzw. <Returntaste> (bzw. die Zelle muß mit der Maus nochmals selektiert werden) um die Selektion aufzuheben.**

**Wichtig:** Durch Anklicken der Spaltenüberschrift sowohl im Eolisten Grid als auch im Spieler Grid, kann das Grid nach diesem Feld sortiert werden. (z.B. zur Überprüfung ob alle Geburtsdaten eingegeben wurden)

**Wichtige Tasten (nur möglich falls das entsprechende Objekt fokussierbar (sichtbar) ist):**

#### Taste Aktion

<ALT><Q>	der Cursor wird in das Feld "Name oder Code" gesetzt.
<ALT><W>	die Listbox mit den Mannschaften erhält den Fokus. Mit den Pfeil nach oben/unten Tasten kann die gewünschte Mannschaft ausgewählt werden. Nur bei Mannschaftsturnieren möglich.
<ALT><E>	das Eolisten-Grid erhält den Fokus. Mit den Pfeil nach oben/unten Tasten kann der gewünschte Spieler aus der Eoliste ausgewählt werden.
<ALT><S>	das Spieler-Grid erhält den Fokus. Mit den Pfeil nach oben/unten Tasten kann der gewünschte Spieler ausgewählt und geändert werden.

#### Arbeiten im Grid (analog Excel)

Enter oder Return	Umschalten zwischen Text in Zelle selektiert (blau) und nicht selektiert.
Tabulator	Cursor springt in die nächste Zelle
Shift-Tabulator	Cursor springt in die vorige Zelle
Pfeil nach rechts	analog Tabulator (falls Text in Zelle selektiert (blau) ist.
Pfeil nach links	analog Shift-Tabulator (falls Text in Zelle selektiert (blau) ist.
Pfeil nach rechts	ein Zeichen nach rechts (falls Text in Zelle nicht selektiert (blau) ist.
Pfeil nach links	ein Zeichen nach links (falls Text in Zelle nicht selektiert (blau) ist.
Pfeil nach unten	Cursor bewegt sich eine Zelle nach unten
Pfeil nach oben	Cursor bewegt sich eine Zelle nach oben
ESC	Der alte Text wird wieder angezeigt

Es werden folgende Spielerdaten erfaßt :

Feld	Erklärung, Beispiele
Name	Nachname Vorname Titel
Titel	z.B. IM,GM,WGM,FM,ÖM,MK
Elo national	sie muß zwischen 0 und 2999 liegen
Elo international	sie muß zwischen 0 und 2999 liegen
Geburtsdatum	in der Form TT.MM.JJJJ z.B. 30.12.1974 kann auch 00.00.JJJJ sein.
Land	Fide-Kurzbezeichnung z.B. AUT, GER
Sex	Geschlecht z.B. W..weiblich, C..Computer, M oder blank..männlich
Typ	speziell für Sonderpreise, wird automatisch aufgrund der im Turnierdatendialog definierten Altersgruppen und dem Stichtag vergeben.
Gruppe	beliebiges 2-stelliges Kennzeichen z.B. für Sonderpreise
Personennummer	Eindeutige Personennummer (früher Identnummer) aus Eoliste z.B. 105020 Falls die Option "Elowertung für mehrere Nationen" (im Turnierdialog unter Sheet "sonstiges") aktiviert ist, werden weitere Spalten zur Eingabe der Personennummern angezeigt.
Fide-Ident	Fide-Spielerpaßnummer
Quelle	beschreibt aus welcher Eoliste Spieler übernommen wurde. Z.B. AUT Daten aus Österreichischer Eoliste FID Daten aus Fide-Liste GER Daten aus Deutscher Eoliste Leerzeichen..händische Eingabe eines österreichischen Spielers.
Klub	Klubnummer z.B. 1005 für Schachklub Breitensee
Klubname	z.B. Schachklub Breitensee
Brett	Brettnummer (nur bei Mannschaftsturnieren)
MNr	Mannschaftsnummer (nur bei Mannschaftsturnieren).
Kurzname	Name in Kurzform
RangKorr	Das Feld RangKorr beeinflusst den Endstand ( <a href="#">siehe Kapitel Wertungssysteme</a> ) und ist üblicherweise 0. D.h. es hat auf den Endrang keinen Einfluß. Falls z.B. die Unterwertungen identisch sind, kann damit händisch der Rang beeinflusst werden. Beispiel: Spieler A (Startrangnummer 35) und B (Snr 53) sind Punktegleich und Wertungsgleich. Das Programm sortiert dann nach Startrangnummer

	und gibt keinen Rang für den 2.Spieler auf der Endrangliste aus. Soll nun Spieler B vor Spieler A gereiht werden, so muß bei Spieler A Rangkorrektur auf 2 und bei Spieler B Rangkorrektur auf 1 gesetzt werden.
Status	Statuskennzeichen. Derzeit nur bei Einzel-Rundenturnieren verwendet. Falls ein Spieler ausscheidet und seine bisher gespielten Partien sollen nicht für die Endwertung zählen (Üblicherweise wenn er weniger als 50% der Partien gespielt hat) kann dort - (für ausgeschieden) eingegeben werden. Die gespielten Ergebnisse werden in Klammern gesetzt und zählen nicht für die Endwertung, falls die Punkte zählen sollen ein +.
Snr	Startranglistennummer. Wird vom Programm verwaltet und kann nicht geändert werden.
PktAdd	Hier können zusätzliche Punkte pro Spieler (z.B. Punkte aus Vorrunden oder Punkte bei einem Stichkampf) eingegeben werden und z.B. der Endrang entsprechend beeinflusst (Werung "Punkte beim Stichkampf [43]" oder "Punkteanzahl (Spielerpunkte) + Punkte aus Vorrunden [42]) werden.
Rang	Endrang / Zwischenrang. Wird vom Programm verwaltet und kann nicht geändert werden.
BrPaarLi	Brett auf Paarungsliste. Die Paarungsliste wird dann bei Schweizer Systemturnieren entsprechend sortiert.
K	K-Faktor zur Berechnung der FIDE-Elozahlenänderung bei internationalen Turnieren.

### Beschreibung der Schaltflächen

**[Händ. Eingabe]:** Zeigt eine leere Zeile im Spielergrid an. Der Cursor steht im Name-Feld. Nun kann der neue Spieler händisch erfaßt werden. Sobald das 1. Zeichen eingegeben wurde, wird die Spieleranzahl um 1 erhöht und eine weitere leere Zeile wird angezeigt. Nachdem die Spielerdaten vom 1. Spieler erfaßt wurden, kann mit <Pfeil nach unten> direkt ins leer Namensfeld gesprungen werden. Nun kann der 2. Spieler eingegeben werden usw. Falls wieder ein Spieler mit Hilfe der Eloliste eingegeben werden soll, entweder mit der Maus das Feld "Name oder Code" selektieren oder mit <ALT><Q>.

**Wichtig: Im Namen/Identnr Feld kann auch die Identnummer eingegeben werden. Falls der Spieler in der österreichischen Eloliste gefunden wird, wird er automatisch ins Turnier aufgenommen.**

**[Löschen]:** Löscht den im Spielergrid ausgewählten Spieler endgültig aus dem Turnier.

**[übernehmen]:** Übernimmt **den markierten Spieler** aus dem Elostengrid in das Spielergrid, sofern er noch nicht eingegeben wurde. Dies wird aufgrund der Identnummer, Fide-Identnummer und dem Elostisten-Quellenkennzeichen überprüft (**nicht** nach dem Namen).

**[Spez-Selektion]:** Gibt zusätzlich einige Eingabefelder und 2 Knöpfe frei.

Nach Eingabe der gewünschten Selektion (Die einzelnen Selektionsmöglichkeiten werden mit UND verknüpft) kann mit [Suche starten] die Suche gestartet werden.

Z.B. Die Suche nach allen österreichischen Spielern mit nationaler > 2400 Elo :  
Elo national von: 2400 bis: 3000, Land=AUT

Das Feld "Anzahl Zufallsspieler" dient dazu, für Testturniere zufällige Spieler auszuwählen. Falls hier eine Zahl eingegeben wird, werden alle anderen Felder ignoriert. Die Spieler werden immer aus der Österreichischen Eloliste genommen.

**[Suche starten]:** Startet die Suche der Spezial-Selektion. Es wird die komplette Eloliste durchsucht und das Ergebnis im Elogrid angezeigt.

**[übernehmen]:** Übernimmt **alle** im Elogrid angezeigten Spieler ins Turnier.

### Eingabe der Spielerdaten bei Mannschaftsturnieren

Die Eingabe erfolgt analog der unten beschriebenen Methode, nur mit dem Unterschied, daß zuvor die Mannschaft, die erfaßt werden soll, in der Listbox ausgewählt werden muß.

Die Mannschaftsnummer kann aber auch direkt im Spielergrid eingegeben werden. Die Brettnummer wird automatisch von 1 beginnend vergeben.

### Eingabe der Spielerdaten mit Eloliste

Die Eingabe mit der Eloliste ist sehr einfach und rasch. Wenn der Spielereingabedialog aufgerufen wird, befindet sich der Cursor **rechts unten im Feld "Name oder Code"**. Falls der Cursor sich nicht dort befindet, kann er mit <ALT> <Q> (oder mit der Maus) auf dieses Feld positioniert werden. Jetzt tippen Sie den einzugebenden Namen dort ein (es reichen auch oft nur die ersten 3-4 Buchstaben) und Drücken <Return> bzw. <Enter>.

Name oder Code: <input type="text" value="Kasparov"/>
---

Im Eloisten Grid **und** Spieler Grid werden alle gefundenen Spieler angezeigt und erhält den Fokus. Nun kann mit den <Pfeil nach unten>, <Pfeil nach oben> Tasten bzw. durch Anklicken mit der Maus der richtige Spieler im Eloistengrid ausgewählt werden. Durch <Return> (aktiviert den [übernehmen]-Knopf) bzw. Anklicken von [übernehmen] bzw. doppelklicken des Spielers im Eloistengrid wird der Spieler ins Turnier aufgenommen. Bei der Übernahme des Spielers wird anhand der Spielerpaßnummer und Eloisten-Quellenkennzeichen überprüft (nicht nach dem Namen), ob er bereits eingegeben wurde. Ist dies der Fall, wird eine Meldung ausgegeben und der Spieler nicht aufgenommen.

**Wichtig:** Es kann auch nach Nach- und auch Vornamen gesucht werden. Beispiel: **Herzog,H** gefolgt von <Return> sucht nach allen Spielern, wo Herzog im Nachnamen vorkommt und der Vorname mit H beginnt.

**Wichtig:** Falls mehr als eine Eloliste vorhanden ist, kann durch Angabe der Eloliste gezielt nur dort gesucht werden. Beispiel: **Meier,FIDE** gefolgt von <Return> sucht nur in der Fideliste nach allen Spielern, die mit Meier beginnen. Groß und Kleinschreibung ist egal. Mit **Herzog,H,FIDE** sucht nur in der FIDE-Liste nach allen Spielern, wo Herzog im Nachnamen vorkommt und der Vorname mit H beginnt.

**Wichtig:** Mit \* am Beginn kann nach einem Teil des Namens im Vor- oder Nachnamen gesucht werden. Beispiel: **\*Herzog** gefolgt von <Return> sucht nach allen Spielern, wo Herzog im Vor- oder Nachnamen vorkommt. Groß und Kleinschreibung ist egal.

**Wichtig:** Mit **f** (oder **F**) am Beginn kann nach einer FIDE-Identnummer gesucht werden. Beispiel: **f1600320** gefolgt von <Return> sucht nur in der Fideliste nach der FIDE-ID 1600320.

**Wichtig:** Mit **i** (oder **I**) am Beginn kann nach einer Identnummer/Personennummer gesucht werden. Beispiel: **i105020** gefolgt von <Return> sucht nur in der Identnummer 105020.

**Wichtig:** Falls der Spieler aus einer nationalen Eloliste eingegeben wird, wird der FIDE-Titel, die FIDE-Elozahl und K-Faktor automatisch aus der FIDE-Eloliste dazu gelesen, sofern der Spieler eine FIDE-ID hat.

Die Anzahl der bereits erfaßten Spieler wird im Applikationsfenster in der Statuszeile unter "Anz": angezeigt.

olympiad_2010_open_36795.TUMX	Ma:149	Anz:741	Rd:11	Bildschirm
-------------------------------	--------	---------	-------	------------

Nun kann der nächste Spieler gesucht werden. **Mit \* gefolgt von <Return> oder nur <Return> werden alle eingegebenen Spieler im Spielergrid angezeigt.**

### Eingabe der Spielerdaten ohne Eloliste

Ist der Spieler nicht in der Eloliste vorhanden, dann müssen die Daten händisch erfaßt werden. Durch Drücken von [Händ. Eingabe] wird eine leere Zeile im Spieler Grid angezeigt. Der Cursor steht im Name-Feld. Nun kann der neue Spieler händisch erfaßt werden. Es reicht grundsätzlich den Namen des Spielers einzugeben. Durch <ALT> <Q> kann danach der Cursor wieder auf das Feld "Name oder Code" positioniert werden um den nächsten Spieler in der Eloliste zu suchen.

### Turnierdaten Dialog

Der Turnierdaten Dialog wird mit Menüpunkt {Eingabe/Turnier...} aufgerufen. Er dient zum Erfassen und Ändern der Turnierstammdaten.

In Abhängigkeit von der Turnierart sind unterschiedliche Eingaben erforderlich.

Der Dialog gliedert sich in 6 Bereiche (Allgemein, Wertungen, Listen, Brettliste, Fide-Titel, sonstiges) :

### 1) Allgemein

Die meisten Felder sind selbsterklärend.

Das Feld Bemerkung dient für persönliche Notizen. Es wird auf keiner Liste ausgegeben.

Bei Schweizer System Turnieren (Einzel und Mannschaft) kann die Punkteanzahl für den spielfreien Spieler bzw. Mannschaft angegeben werden. Die Punkte werden dann automatisch bei der Ergebniseingabe (für diese Runde) dem spielfreien Spieler/Team zugeordnet.

Das Auswahlfeld Sortierung entscheidet, ob die Startrangliste nach nationaler oder internationaler Elozahl sortiert wird. Falls die Sortierung nach der nationalen Elozahl erfolgt und der Spieler keine hat, so wird seine internationale Elozahl herangezogen. Der umgekehrte Fall gilt äquivalent. Bei gleicher Elozahl wird nach Titel (GM, IM, ...) und Alphabet sortiert.

Die beiden Checkboxes bei "Elogewertet" geben an, ob das Turnier für die nationale Elowertung bzw. FIDE Elowertung gewertet wird. Falls aktiviert, müssen einige Felder (Bedenkzeit, Hauptschiedsrichter,...) zwingend eingegeben werden.

Die Checkbox "Brettreihenfolge prüfen" ist bei Mannschaftsturnieren aktivierbar und ist nur bei starrer Liste sinnvoll. Falls aktiviert, wird im Ergebnis/Parungdialog ein entsprechender Hinweis ausgegeben, falls die Reihenfolge nicht eingehalten wird.

Mit dem Knopf [Turnierdaten kopieren] können die einzugebenden Felder (und die Termine) aus einem bereits vorhandenen Turnier übernommen werden (z.B. für die Gruppe B aus der Gruppe A).

Einige Felder, wie z.B. Brett oder Durchgänge sind nur in der **Runde 0** änderbar. Das Feld Durchgänge ist normalerweise 1, nur bei doppelrunden (mit Hin und Rückrunde) oder mehrrunden Turnieren 2 oder größer.

Für Mannschafts-Schweizer System Turniere kann angegeben werden, ob die Auslosung nach "Matchpunkten" (2 Punkte für Sieg, 1 Punkt für Remis und 0 Punkte für Niederlage) oder nach "Spielpunkten" (normale Punkte) erfolgen soll. Falls hier Matchpunkte ausgewählt wird, sollte die 1. Wertung auch "Die Matchpunkte" gewählt werden. Ebenfalls können hier die Matchpunkte für die spielfreie Mannschaft eingestellt werden.

Das Feld Altersgruppen definiert welche Alterskennzeichen im Feld **Typ** automatisch vergeben werden. U14, U16, U18, U20, S60 mit Stichtag 06.06.1998 bedeutet, daß bei der Spielereingabe das Typ-Kennzeichen wie folgt vergeben wird.

**Wichtig:** Bei Senioren wird nur das Jahr (also 1999) aber nicht der Tag/Monat berücksichtigt.

Typ	Geburtsdatum von	Geburtsdatum bis
U14	06.06.1984	06.06.1998
U16	06.06.1982	05.06.1984
U18	06.06.1980	05.06.1982
U20	06.06.1978	05.06.1980
S60	01.01.0001	31.12.1938

Es sind derzeit die Typen U, W und S erlaubt. Die Eingabe muß aufsteigend erfolgen. Falls die Altersgruppen bzw. der Stichtag nach der Eingabe geändert werden, kann der Typ im Optionendialog beim Tab "Spielereingabe" neu ermittelt werden.

**Speziell für Österreich:** Altersgruppe W55 (Weibliche Senioren beginnen mit 55). Hier wird bei den betroffenen Spielerinnen in Feld Typ "SEN" eingetragen.

Falls die eingegebenen Daten nicht korrekt sind, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.

## 2) Wertungen

In der oberen Hälfte werden alle für diese Turnierform zur Verfügung stehenden Wertungen angezeigt. Die unteren Hälfte ist leer. Durch Anklicken der entsprechenden Wertung(en) in der oberen Hälfte, wird/werden diese in die untere Hälfte übernommen. In dieser Reihenfolge, wird dann der Endrang bestimmt.

[Wertung löschen]: Entfernt die ausgewählte Wertung in der unteren Hälfte

[Parameter ändern]: Zeigt für die ausgewählte Wertung (nur für bestimmte Wertungen möglich) den Dialog zur Eingabe der Parameter an

[Zeile-1]: Vertauscht die ausgewählte Wertung mit der vorigen Wertung.

[Zeile+1]: Vertauscht die ausgewählte Wertung mit der nächsten Wertung.

[Alle Wertung löschen]: Entfernt alle Wertung aus der unteren Hälfte

Einige Wertungen sind aus historischen Gründen enthalten, da die Wertung beim Ermitteln des Endrangs immer neu berechnet wird. Einzelheiten über die Wertungen finden Sie im Kapitel [Wertungssysteme](#)

## 3) Listen

Kategoriepreisliste: (Nur bei Schweizer System Turnieren) Mit "Zeilenanzahl je Kategorie" wird die maximale Zeilenanzahl (Die Plätze 1 bis ...) je Kategorie definiert. Bei 0 werden die ersten 8 Ränge ausgegeben. Die "Elo von" und "Elobis" Felder dienen dazu, Elo-Kategorien zu definieren .z.B. 0 bis 1400, 1401 bis 1800 usw. Die fünf Checkboxes dienen zur Auswahl, welche Listen ausgegeben werden. Falls die Checkbox "entsprechend Feld Typ" angekreuzt ist, wird für jeden verschiedenen Typ (U12,U14,...) eine Rangliste ausgegeben. Die Statuszeile wird zusätzlich am Ende jeder Liste ausgegeben.

## 4) Brettliste

Dieser Dialog wird automatisch aufgerufen, falls die Brett- bzw. Spielerhitliste ausgegeben wird. Hier kann die Sortierung ausgewählt werden. Mit "Min Partien" kann angegeben werden, wieviel Partien ein Spieler zumindest gespielt haben muß, damit er ausgegeben wird. Bei 0 werden alle Spieler ausgegeben.

## 5) Fide-Titel (Nur für internationale Bewerbe, wo FIDE-Titeln erreicht werden können)

Dieser Dialog wird automatisch aufgerufen, falls dem Menüpunkt {Info/Fide-Titel} aufgerufen wird. Hier können diverse Eingaben für die Titelbestätigungsliste bzw. die Titelnormliste gemacht werden.

**Kontumazpartien und spielfreie Punkte werden nicht gezählt.**

**[Fide-Titel-Norm Liste ausgeben]:**

Ausgegeben werden folgende Informationen (abgesehen von den Spielerstammdaten):

n.b	Anzahl der nicht berücksichtigten Partien. Gewonnene Partien, können nicht berücksichtigt werden. (Falls Option "Siegpartien nicht zählen") aktiviert ist, sonst 0.
Pgew.	gewerteten Punkte (ohne Kontumazen, spielfrei)
Sp	Anzahl der gewerteten Partien (ohne Kontumazen, spielfrei)
%	Ergebnis in % = Pgew / Sp * 100. Das Ergebnis ist kaufmännisch gerundet. 0,5 wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

gm/im/wgm/wim/fm Anzahl der Gegner mit den Titel gm/im/wgm/wim/fm.

TI Anzahl der Fide-Titelträger (GM, WGM, IM, WIM, FM).

Fed Anzahl der Gegner aus einer anderen Föderation als der Kandidat.

FedH Anzahl der Gegner aus der Föderation des Veranstalters.

**IM-Norm**

IM:Elo-Ø Fide-Elodurchschnitt aller Gegner. Falls der Gegner keine Fide-Elozahl hat, wird mit 1800 gerechnet. Bei 20% der Spieler wird mit einer Mindestwertung von 2100 (bei den Frauen von 1900). gerechnet. D.h. Bei 9 Runden können die 2 (der Spieler zählt dazu) schwächsten Elozahlen durch 2100 (bzw. 1900) ersetzt werden.

IM Rp IM-Eloperformance = IM-Elo-Ø + dp wobei dp = Punkte aus der Tabelle 1 entsprechend dem Ergebnis in %. Das Ergebnis wird kaufmännisch gerundet. 0,5 wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

**GM-Norm**

GM:Elo-Ø Fide-Elodurchschnitt aller Gegner. Falls der Gegner keine Fide-Elozahl hat, wird mit 1800 gerechnet. Bei 20% der Spieler wird mit einer Mindestwertung von 2250 (bei den Frauen von 2050). gerechnet. D.h. Bei 9 Runden können die 2 (der Spieler zählt dazu) schwächsten Elozahlen durch 2250 (bzw. 2050) ersetzt werden.

GM Rp GM-Eloperformance = GM-Elo-Ø + dp wobei dp analog wie bei IM Rp. Das Ergebnis wird kaufmännisch gerundet. 0,5 wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

NP Titel aufgrund der Eloperformance (GM ab 2601, IM ab 2451, WGM ab 2401, WIM ab 2251). Die Titel werden in Großbuchstaben ausgegeben, falls der Kandidat noch keinen oder einen geringeren Titel hat.

Neu neu" falls neuer Titel erreicht wurde. Ansonsten aufgrund welcher Regel der Titel nicht erreicht wurde.

**Tabelle 1: Für die Ermittlung der Eloperformance**

%	p	%	p	%	p	%	p	%	p
100	800	80	240	60	72	40	-72	20	-240
99	677	79	230	59	65	39	-80	19	-251
98	589	78	220	58	57	38	-87	18	-262
97	538	77	211	57	50	37	-95	17	-273
96	501	76	202	56	43	36	-102	16	-284
95	470	75	193	55	36	35	-110	15	-296
94	444	74	184	54	29	34	-117	14	-309
93	422	73	175	53	21	33	-125	13	-322
92	401	72	166	52	14	32	-133	12	-336
91	383	71	158	51	7	31	-141	11	-351
90	366	70	149	50	0	30	-149	10	-366
89	351	69	141	49	-7	29	-158	9	-383
88	336	68	133	48	-14	28	-166	8	-401
87	322	67	125	47	-21	27	-175	7	-422
86	309	66	117	46	-29	26	-184	6	-444
85	296	65	110	45	-36	25	-193	5	-470
84	284	64	102	44	-43	24	-202	4	-501
83	273	63	95	43	-50	23	-211	3	-538
82	262	62	87	42	-57	22	-220	2	-589
81	251	61	80	41	-65	21	-230	1	-677

**[Fide-Titel-Excel-Datei erstellen]:** Hier wird eine Excel-Datei ausgegeben, die pro neu ermittelten Titel ein Sheet enthält.

**[Titel-Bestätigung für einen Spieler ausgeben]:** Hier wird das Titelbestätigungsformular für einen Spieler ausgegeben. Der Titel muss vorher ausgewählt werden.

**Wichtig: Es wird dabei nicht überprüft, ob der Titel den Titelbestimmungen entspricht. Das liegt in der Verantwortung des Anwenders.**

Auf der Liste bedeuten (Kontumazen werden nicht gezählt):

- R(a) = Elodurchschnitt der int. Elozahl der Gegner (abhängig vom Titel = IM:Elo-Ø oder GM:Elo-Ø).
- Rp = Eloperformance (abhängig vom Titel = IM Rp oder GM Rp).
- N = Anzahl der gespielten Partien.

**6) Sonstiges**

Die automatische Sortierungsoption für die Paarungsliste ist defaultmäßig aktiv. Beim Nacherfassen von Turnieren wird sie zweckmäßigerweise deaktiviert, dann werden die Paarungen entsprechend der Eingabe ausgegeben.

Der Datenbankkey dient zum Einspielen der Turniere auf den Chess-Results.com Server. ( [Siehe Chess-Results.com](http://Siehe Chess-Results.com) ) Er wird automatisch beim 1. Upload zu Chess-Results.com zugewiesen.

Für Einzel-Rundenturniere Turnierart "Simultan Turniere": Da wird die Startrangsnummer 1 mit allen anderen Spielern gesetzt. Die Farbe kann im Ergebnis-Dialog gesetzt werden.

Die Option "FIDE Schweizer System Regeln von Juli 2017 anwenden" wird automatisch aktiviert.

Es wird stark empfohlen diese Einstellung zu belassen.

Wichtig: Die Checkbox ist nur für Einzel-Schweizer Systemturniere relevant und kann nur vor Auslösung der 1. Runde geändert werden.

Falls die Option gesetzt ist:

- JaVaFo pairing engine ist Pflicht.
- Automatische Sortierung der Startrangsliste vor der 4. Runde falls das "Accelerated System" verwendet wird und ein neuer Spieler eingegeben wird.
- Mit dem Menüpunkt "Auslösen / Neue Spieler nachpaaren..." kann nur die aktuelle Runde geändert werden."
- Die Punkte (0, 0.5 oder 1) für den vom Programm ermittelten spielfreien Spieler (Pairing-Allocated Bye) sind für alle Runden gleich.
- Die Option "Auslösung nach Wertung (statt Startrang) ist deaktiviert
- Die Option "Sortierung/Anzeige" der Startrangsliste (6 radio button) können nur vor Auslösung der 1. Runde geändert werden.

## Mannschaften Dialog

Der Mannschaften Dialog wird mit Menüpunkt {Eingabe/Mannschaften...} aufgerufen. Er dient zum Erfassen und Ändern der Mannschaften bei Runden-Mannschaftsturnieren.

Nr	Mannschaftsname	Mannschaftsname	VNr	Mannschaftsfuehr	Code	Rücktritt	Rang	Gr	Info	PktAdd	TischNr
1	Russia 1	RUS1	0	Bareev, Evgeny						0	
2	Ukraine	UKR	0	Tukmakov, Vladimir						0	
3	China	CHN	0	Wenliang, Li						0	
4	Russia 2	RUS2	0	Potkin, Vladimir						0	
5	Hungary	HUN	0	Horvath, Tamas						0	
6	Armenia	ARM	0	Petrosian, Arsak						0	
7	Azerbaijan	AZE	0							0	
8	Bulgaria	BUL	0	Danailov, Silvio						0	
9	United States of America	USA	0	Donaldson, William						0	
10	France	FRA	0	Hauchard, Arnaud						0	
11	Israel	ISR	0	Greenfeld, Alon						0	
12	England	ENG	0	Cooper, Lawrence						0	
13	Netherlands	NED	0	van Wely, Loek						0	
14	Russia 3	RUS3	0	Khalifman, Alexander						0	
15	Poland	POL	0	Krasenkow, Michal						0	
16	Spain	ESP	0	De la Villa Garcia						0	
17	Czech Republic	CZE	0	Konopka, Michal						0	

Hier werden die Mannschaftsnamen, Mannschaftskurznamen, Mannschaftsführer und die Vereins/Betriebsnummer (Vnr), Mannschaftskürzel (Code maximal 4 stellig), Gruppe (beliebiger Text maximal 4 stellig) und Info (beliebiger Text maximal 10-stellig) eingegeben. Mit den Feldern RangKorr und PktAdd kann der Zwischen/Endrang beeinflusst werden, wenn die entsprechende Wertung (Händische Eingabe von Feld RangKorr im Mannschafstdialog [6] bzw. Punkteanzahl (Spielerpunkte) + Punkte aus Vorrunden [42]) ausgewählt wird.

Falls der Mannschaftsname Kurztext nicht eingegeben wird, wird automatisch der Mannschaftsname eingetragen.

Gilt nur für Österreich: Es reicht auch aus nur die Vereins/Betriebsnummer einzugeben. Der Mannschaftsname wird automatisch ergänzt.

### Beschreibung der Schaltflächen

Mit **[Löschen]** kann eine Mannschaft (inklusive zugehöriger Spieler) gelöscht werden. **Falls die Mannschaftszahl gerade war, werden alle Gegner der gelöschten Mannschaft als Spielfrei gekennzeichnet.** Die Auslösung bleibt erhalten. Bei ungerader Teilnehmeranzahl muß neu ausgelöst werden. Alle Ergebnisse gehen dabei verloren.

Mit **[Nr losen]** wird die Reihenfolge der Mannschaften per Zufallsgenerator festgelegt.

Mit **[Nr+1]** wird die ausgewählte Mannschaft mit der nächsten Mannschaft vertauscht.

Mit **[Nr-1]** wird die ausgewählte Mannschaft mit der vorigen Mannschaft vertauscht.

Nur bei Mannschaften-Rundenturnieren:

Mit **[Rücktritt]** wird die ausgewählte Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen. In einer Auswahlbox kann dann entschieden werden, ob die bisher gespielten Punkte für die Endwertung zählen oder nicht. Für die Eloberechnung des ÖSB bleiben sie (auch falls sie nicht für die Endwertung zählen) erhalten.

## Orte Dialog

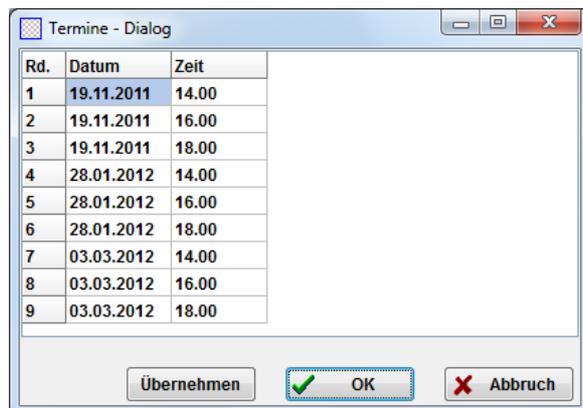
Der Orte Dialog wird mit Menüpunkt {Eingabe/Orte...}aufgerufen. Er dient zum Erfassen und Ändern der Veranstaltungsorte und Veranstalter.

Dieser Menüpunkt wurde speziell für die **österreichische Meisterschaft** eingeführt. Da pro Runde die Wettkämpfe an verschiedenen Orten und Zeiten ausgetragen werden können, kann der Ort, Veranstalter, Datum und Zeit pro Mannschaftspaarung erfaßt werden. Er ist nur bei Mannschafts-Rundenturnieren sichtbar.

Die erfaßten Orte werden im PGN-File Dialog ({Extras/PGN-Files...}) berücksichtigt, falls die Option "Orte rundenabhängig" ausgewählt wird. Weiters werden sie auf der Paarungsliste ausgegeben.

## Termin Dialog

Der Termin Dialog wird mit Menüpunkt {Eingabe/Termine...}aufgerufen. Er dient zum Erfassen und Ändern der Termine der einzelnen Runden. Die Eingabe der Termine ist nicht Pflicht. Sie wird auf einigen Listen angedruckt.



Rd.	Datum	Zeit
1	19.11.2011	14.00
2	19.11.2011	16.00
3	19.11.2011	18.00
4	28.01.2012	14.00
5	28.01.2012	16.00
6	28.01.2012	18.00
7	03.03.2012	14.00
8	03.03.2012	16.00
9	03.03.2012	18.00

Buttons: Übernehmen, OK, Abbruch

Hier werden die Spieltermine und die Uhrzeit eingegeben. Bei der Datumseingabe reicht, wenn der Tag und das Monat eingegeben werden, das Jahr wird mit dem aktuellen Jahr ergänzt. Die Zeiteingabe kann beliebig erfolgen. Sie wird nicht überprüft. 12 Stellen sind maximal möglich. Z.B 17:00 oder 17 Uhr.

**Hinweis 1:** Wenn der Spielbeginn immer gleich bleibt, reicht es aus, die Zeit bei der 1.Runde einzutragen, die anderen Zeiten werden bei [OK] bzw. [übernehmen] automatisch eingetragen.

**Hinweis 2:** Wenn im Datum ein - (Bindestrich) eingegeben wird, bleibt das Feld leer.

## Preisgeld Dialog / Liste

Der Preisgeld Dialog wird mit Menüpunkt {Extras / Preisgeld...}aufgerufen. Er dient zum Erfassen der Preisgelder und Ausgabe einer entsprechenden Liste.

Rg.	SNr		Name	Punkte	Preis ermittelt	Preis Eingabe
1	9	GM	Petrov Marijan	7½	4500	5000
2	12	GM	Shengelia David	7½	3500	3000
3	3	GM	Buhmann Rainer	7	1288	2000
4	8	GM	Ulibin Mikhail	7	788	1000
5	13	IM	Krivoborodov Egor	7	688	800
6	6	GM	Polak Tomas	7	538	500
7	19	IM	Rau Hannes	7	388	200
8	10	GM	Stanec Nikolaus	7	338	100
9	15	IM	Rombaldoni Denis	7	288	
10	17	GM	Farago Ivan	7	288	
11	1	GM	Khenkin Igor	6½		
12	31	IM	Lekic Dusan	6½		

Preisgeld eingeegeben  Preisgeld errechnet

Steuern (Abzug für den Veranstalter) in %  absolut

Preisberechnung  
 nach Hortsystem  
 geteilt  
 nicht geteilt

In der letzten Preisgruppe  
 alle Spieler berücksichtigen  
 nur  Spieler

Löschen Drucken  
 Zeile + 1 ? Hilfe  
 Zeile - 1 ✓ OK

Die Preise können schon am Beginn des Turniers eingegeben werden. Sie werden im Turnierfile mitgespeichert. Beim Aufruf wird immer die aktuellste Runde angezeigt und die Namen entsprechend der Rangliste eingetragen.

**Hinweis:** Durch Eingabe von -1 kann der Spieler von den Preisen ausgeschlossen werden. Das ist sinnvoll, wenn es zu Doppelpreisen kommt und der höhere Preis nicht der ist, der in der Preisgeldtabelle aufscheint.

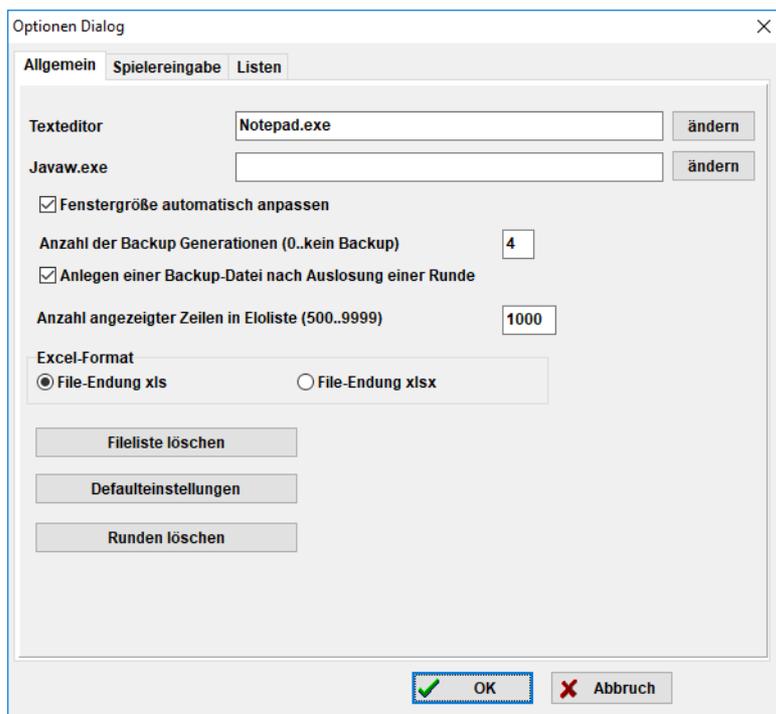
**Für die Preisberechnung stehen 3 Methoden zur Verfügung:**

- 1) nach Hortsystem (nach Vlastimil Hort) : Jeder Spieler erhält zunächst 50% des Preisgeldes entsprechend seines Ranges. Die anderen 50% werden innerhalb einer Punktegruppe gleichmäßig auf die Spieler verteilt.
- 2) geteilt : Alle Spieler erhalten innerhalb einer Preis-Punktegruppe den gleichen Preis.
- 3) nicht geteilt : Die Preise werden entsprechend der Rangliste vergeben (Ausnahme: falls alle Feinwertungen gleich sind, wird der Preis geteilt).

Mit [löschen] können die eingegebenen Preise gelöscht werden.

## Optionen Dialog

Dient zum Einstellen diverser Parameter



Der Dialog gliedert sich in 3 Bereiche (Allgemein, Spielereingabe, Listen) :

### 1) Allgemein

Die im Bild gezeigten Einstellungen bilden die Default-Werte.

#### Parameter /Knopf Beschreibung

Texteditor Wird verwendet um Protokolle (z.B. beim PGN-File-Abgleich) anzuzeigen

Fenstergröße automatisch anpassen falls aktiv, wird beim Anzeigen von Listen oder Öffnen von nicht modalen Dialogen die Größe und Position so angepaßt, daß diese komplett sichtbar (falls dies möglich ist) sind.

Anlegen einer Backup-Generationen. Beim Speichern des Turniers wird der letzte Stand der Turnierdatei in einer Datei gesichert (Endung \*nnn.BAK). nnn..Generationsnummer 001 bis 999. Es werden n Versionen gespeichert.

[Fileliste löschen] Löscht alle unter Menüpunkt Datei eingetragenen Turniere. Es werden nur die Einträge, nicht die Turniere gelöscht!

[Defaulteinstellungen] Setzt alle Einstellungen auf Defaultwerte zurück mit Ausnahme selbstdefinierter Listen.

[Runden löschen] Nur bei Schweizer System-Turnieren möglich: Löscht alle Paarungen und Ergebnisse für alle Runden ab der eingestellten Runde + 1. Die Spieler/Mannschaftsdaten bleiben erhalten.

### 2) Spielereingabe

Parameter	Beschreibung
Namenskonvertierung:	Diese Optionen geben an, wie die Spieler und Vereinsnamen bei der Eingabe mit der Eloliste konvertiert werden sollen.
[Aktualisieren]	Die Spieler und Vereinsnamen werden entsprechend der eingestellten Option neu konvertiert.
Team-Namenskonvertierung	Diese Optionen geben an, wie die Mannschaftsnamen bei der Eingabe mit der Eloliste konvertiert werden sollen.
[Aktualisieren]	Die Mannschaftsnamen werden entsprechend der eingestellten Option neu konvertiert.
Defaultland	Falls das Defaultland leer ist (Defaultwert) wird das Land des Käufers verwendet, ansonsten das Land was hier eingetragen ist.
Automatische Typ-Vergabe	
[Aktualisieren]	Der Spielertyp (Feld Typ im Spieler-Dialog) kann auch nach Eingabe der Spieler global (für das gerade aktive Turnier) geändert werden. Nach Aktivieren von Knopf Aktualisieren wird der Typ entsprechend den Altersgruppen, Stichtag (im Turnierdaten-Dialog) und dem Geburtsdatum neu ermittelt.
EU/Ausländer Kennzeichnen	
[Aktualisieren]	

Die Spielergruppe (Feld Gruppe im Spieler-Dialog) kann auch nach Eingabe der Spieler global (für das gerade aktive Turnier) geändert werden. Nach Aktivieren von Knopf Aktualisieren wird die Gruppe entsprechend des Föderationskennzeichens (FED) geändert.

EU: Belgien (BEL), Bulgarien (BUL), Dänemark (DEN), Deutschland (GER), Estland (EST), Finnland (FIN), Frankreich (FRA), Griechenland (GRE), Irland (IRL), Italien (ITA), Lettland (LAT), Litauen (LTU), Luxemburg (LUX), Malta (MLT), Niederlande (NDE), Österreich (AUT), Polen (POL), Portugal (POR), Rumänien (ROU), Schweden (SWE), Slowakei (SVK), Slowenien (SLO), Spanien (ESP), Tschechien (CZE), Ungarn (HUN), Vereinigtes Königreich (ENG) und Republik Zypern (CYP).

blank: Für das Defaultland

A: Nicht-EU Ausländer, für alle anderen Staaten.

### 3) Listen

#### Parameter Beschreibung

Ausgabe Punkte Hier kann festgelegt ob das Halbzeichen bei der Ausgabe von Punkten verwendet werden soll.

Ausgabe Kontumazen Hier kann festgelegt werden wie Kontumazpartien in den Listen ausgegeben werden sollen.

Spezielles Halbzeichen (½) für Ergebnisse und Tabellen: Hier kann das Halbzeichen selbst definiert werden.

[Defaulteinstellungen] Für alle Listen werden entsprechende Defaultparameter gesetzt.

## Korrektur falscher Spielerdaten

Spielerdaten können mit den Menüpunkten {Eingabe/Spieler...} (oder {Eingabe/Spieler eingeben...}) geändert werden.

Im Spieler-Grid werden alle bisher eingegebenen Spieler angezeigt. Die Daten können dort direkt geändert werden. Wenn der Cursor in die nächste Zelle springt (z.B. durch Tabulator Taste), dann wird der Text (sofern vorhanden) automatisch selektiert (blaue Darstellung). Falls nun ein Zeichen eingegeben wird, wird der alte (selektierte) Text gelöscht. **Falls der Text (z.B. Spielername) nur ausgebessert werden soll, so muß vorher die <Enter> bzw. <Returntaste> (bzw. die Zelle muß mit der Maus nochmals selektiert werden) um die Selektion aufzuheben.**

Der Name kann analog zur Suche in der Eliste (Durch Eingabe von 1-2 Buchstaben und <Return> im Feld "Name oder Code") gesucht werden. Es werden nun alle Spieler mit diesen Anfangsbuchstaben angezeigt. Groß- und Kleinschreibung ist egal. Mit Blank (nur bei {Eingabe/Spieler...}) oder \* werden alle im Turnier befindlichen Spieler angezeigt.

Siehe auch [Spielereingabe](#)

## Mehrere Listen ausgeben

Für **normale Schweizer Systemturniere** besteht die Möglichkeit, gleich mehrere verschiedene Listen auf einmal auszugeben. Die Ausgabe kann entweder auf den Drucker als Textdatei(en) oder HTML-Datei(en) erfolgen. Dies ist mit dem Menüpunkt {Ausgabe/Mehrere Listen ausgeben...} möglich.

In der linken oberen Listbox werden alle möglichen Listen angezeigt.

Die Checkbox "Nur die letzten 2 Runden anzeigen", die beim Öffnen des Dialogs aktiv ist, schränkt die Listen auf die aktuellsten 2 Runden ein. Falls sie ältere Runden ausgeben wollen, deaktivieren Sie die Checkbox.

Um mehrere Listen auszugeben ist es erforderlich in der linken Listbox die Checkbox der entsprechenden Listen anzuklicken. Diese Liste wird dann in die rechte Listbox kopiert. Wenn Sie das Häkchen in der linken Listbox wieder Anklicken, wird die Liste aus der rechten Listbox wieder entfernt. Die Reihenfolge der Zeilen der rechten Listbox entspricht der Ausgabe/Druck-Reihenfolge, die Liste in der 1. Zeile wird als 1. gedruckt usw.

Falls Text- oder HTML-Dateien ausgegeben werden, erfolgt die Ausgabe in den angegebenen Ordnern. HTML-Dateien haben die Endung .htm, Textdateien die Endung .txt.

Mit den Checkboxen in der rechten Listbox kann bei Ausgabe auf Drucker der Seitenvorschub und bei Ausgabe in eine HTML-Datei gesteuert werden, ob die Liste als Tabelle (Häkchen ... braucht wesentlich mehr Platz, ist aber etwas schöner) oder als Text (kein Häkchen ... braucht wenig Platz) ausgegeben wird.

- **Option: jede Liste in eigene Datei ist nicht aktiv**, d.h. es wird nur eine Datei ausgegeben:  
Listen.ext

- **Option: jede Liste in eigene Datei ist aktiv:**

Startrangliste

Filename\_Start.ext

Paarungsliste rd	Filename_Paarungen_rd.ext
Ergebnisliste rd	Filename_Ergebnisse_rd.ext
Rangliste rd	Filename_Rang_rd.ext
Tabelle nach Startrang rd	Filename_TabStart_rd.ext
Tabelle nach Wertung rd	Filename_TabWert_rd.ext
Kontrollliste rd	Filename_Kontroll_rd.ext
wobei Filename...	Filename des TUNx-Files ohne Endung
ext...	txt oder htm entsprechend Option
rd	ausgewählte Runde (2-stellig mit führender 0)

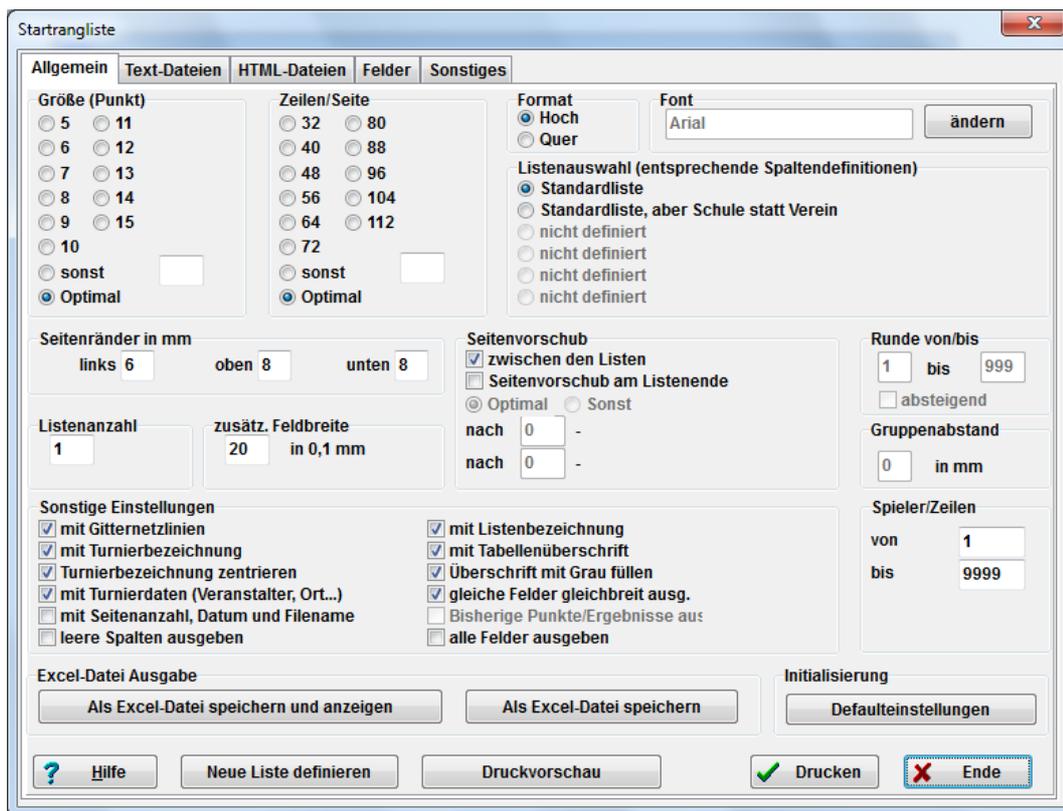
Die Pfade für HTML- und Textdateien werden global gespeichert, die HTML-Vorlage wird im Turnierfile gespeichert. **Erfahrene** HTML-Anwender können eigene HTML-Vorlagefiles erstellen, das originale sollte nicht verändert werden, da es beim nächsten Update wieder überschrieben wird.

### Drucken, Druckvorschau

Grundsätzlich kann jede Liste sowohl am Bildschirm, Drucker, und der Festplatte/Diskette ausgegeben werden. Wo die Liste ausgegeben wird, wird im Menü [{Ausgabe}](#) eingestellt.

Falls die Ausgabe auf "Drucker" eingestellt ist, entscheidet der Menüpunkt {Ausgabe/Druckparameter} ob ein Druckdialog angezeigt wird, oder ob die Liste gleich gedruckt wird.

- Druckdialog ist nicht aktiviert (kein Häkchen)  
Die Liste wird sofort ausgedruckt. Es werden die zuletzt verwendeten Druck-Parameter für diese Liste, mit Ausnahme der Anzahl der Listen, die 1 ist, verwendet.
- Druckdialog ist aktiviert (Häkchen)  
Beim Anklicken einer Liste, erscheint folgender Druckerdialog



Der Druck-Dialog ist sehr umfangreich und gliedert sich in **5 Bereiche** (Allgemein, Text-Dateien, HTML-Dateien, Felder und Sonstige):

#### 1) Allgemein

Die meisten einzustellenden Parameter sind selbsterklärend. Falls Werte verändert wurden, werden diese **permanent** gespeichert. Ausgenommen davon sind : Listenanzahl (wird beim Programmeinstieg auf 1 gesetzt), die Optionen "Runde von/bis" und "Spieler/Zeilen", die entsprechend (sofern für diese Liste möglich) vorgeschlagen werden. Die Parameter "**Größe**", "**Zeilen/Seite**", "**Format**" und "**Seitenvorschub nach ... Spielern/Wettspielkarten**" werden **je Standardliste** gespeichert, die anderen **global**, d.h. gültig für alle Listen.

Größe (Punkt)

5     11  
 6     12  
 7     13  
 8     14  
 9     15  
 10  
 sonst    13  
 Optimal

Bei der Größe gibt es auch die Option "optimal", die defaultmäßig aktiv ist. Die Schriftgröße wird dabei möglichst groß, im Bereich zwischen 7 und 14 Punkten, so eingestellt, daß die Liste in der Breite noch komplett sichtbar ist. Falls der Knopf [Druckvorschau] angeklickt wird, wird nach beenden dieser, die gewählte Größe im Textfeld neben der Option "sonst" angezeigt.

Ähnliches gilt für die Zeilenanzahl, die bei der Option "optimal" entsprechend der Schriftgröße gewählt wird.

Die Optionsgruppe "Listenauswahl (entsprechende Spaltendefinitionen)" dient dazu, eine von mehreren Listvarianten zu aktivieren. Am Anfang gibt es zumindest **eine** vordefinierte (und nicht änderbare) Standardliste, die defaultmäßig aktiviert ist. Die restlichen 3 oder 4 Plätze können für eigene Listdefinitionen verwendet werden. Durch Anklicken von Knopf [Neue Liste definieren] gelangt man automatisch in den Bereich "Felder" (siehe weiter unten). Dabei werden die Listdefinitionen von der Standardliste automatisch kopiert.

Bei [Drucken] wird die Liste entsprechend der eingestellten Parameter gedruckt.

Bei [Druckvorschau] wird ein neues Fenster geöffnet und die zu druckende Liste angezeigt, wie sie dann (mit eventuell kleinen Abweichungen) am Drucker ausgedruckt aussehen wird.

**1. Bundesliga 2010/2011**

**Endstand**

Rg.	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	MP	Pkt.
1	SK Sparkasse Jenbach	*	4½	3½	4½	4	5	4½	4	5½	4½	6	5	22	51
2	ASVÖ Wulkaprodersdorf	1½	*	3	3½	4½	4	4	4	4½	3	4½	3½	18	40
3	SK Advisory Invest Baden	2½	3	*	3	4½	4	3	4½	4½	4½	3½	4½	17	41½
4	SK Sparkasse Fürstenfeld	1½	2½	3	*	3½	2½	3½	5	6	4½	3½	4½	15	40
5	SK MPÖ Maria Saal	2	1½	1½	2½	*	4	4	4½	5	4½	4½	3½	14	37½
6	ASVÖ Signum Siebdruck St.Veit	1	2	2	3½	2	*	3½	4	3½	4½	2½	3	11	31½
7	SK Hohenems	1½	2	3	2½	2	2½	*	2	5	4	3½	3	8	31
8	Wüstenrot SIR Salzburg	2	2	1½	1	1½	2	4	*	3½	½	3½	4	8	25½
9	ASVÖ VHS Pöchlarn	½	1½	1½	0	1	2½	1	2½	*	3½	3½	4	6	21½
10	ASVÖ SK Lackenbach	1½	3	1½	1½	1½	1½	2	5½	2½	*	4½	2½	5	27½
11	Styria Graz	0	1½	2½	2½	1½	3½	2½	2½	2½	1½	*	4	4	24½
12	Mayrhofer/Zillertal	1	2½	1½	1½	2½	3	3	2	2	3½	2	*	4	24½

Programm **Swiss-Manager** entwickelt und Copyright © von DI Heinz Herzog, 1230 Wien Joh. Teufelg. 39-47/7/9.  
 Mail: h.herzog@swiss-manager.at, Homepage <http://swiss-manager.at>, User: Malaysian Chess Federation, 05.03.2012  
 Sie finden alle Details von diesem Turnier auf <http://chess-results.com>

Name/Code:    Seite 1/1    erste    vorige    nächste    letzte    drucken    Alles Drucken    Ende

Falls die Liste zu breit ist, wird sie am Drucker abgeschnitten. Dies wird durch eine senkrechte strich-punktierte Linie (siehe Bild) angezeigt. In diesem Fall sollte die Schriftgröße, bzw. der linke Rand reduziert, oder die Liste im Querformat ausgegeben werden.

In der Druckvorschau kann mit [drucken] die angezeigte Seite, mit [alles drucken] die komplette Liste gedruckt werden.

**2) Text-Dateien**

Alle Listen können auch als Text-Datei mit entsprechenden Optionen ausgegeben werden. Diese Textdatei kann dann in einem Textprogramm (z.B. Word) weiter bearbeitet werden. Weiters kann jede Liste auch in einem internen/externen Editor angezeigt, oder in der Zwischenablage (Clipboard) abgelegt werden.

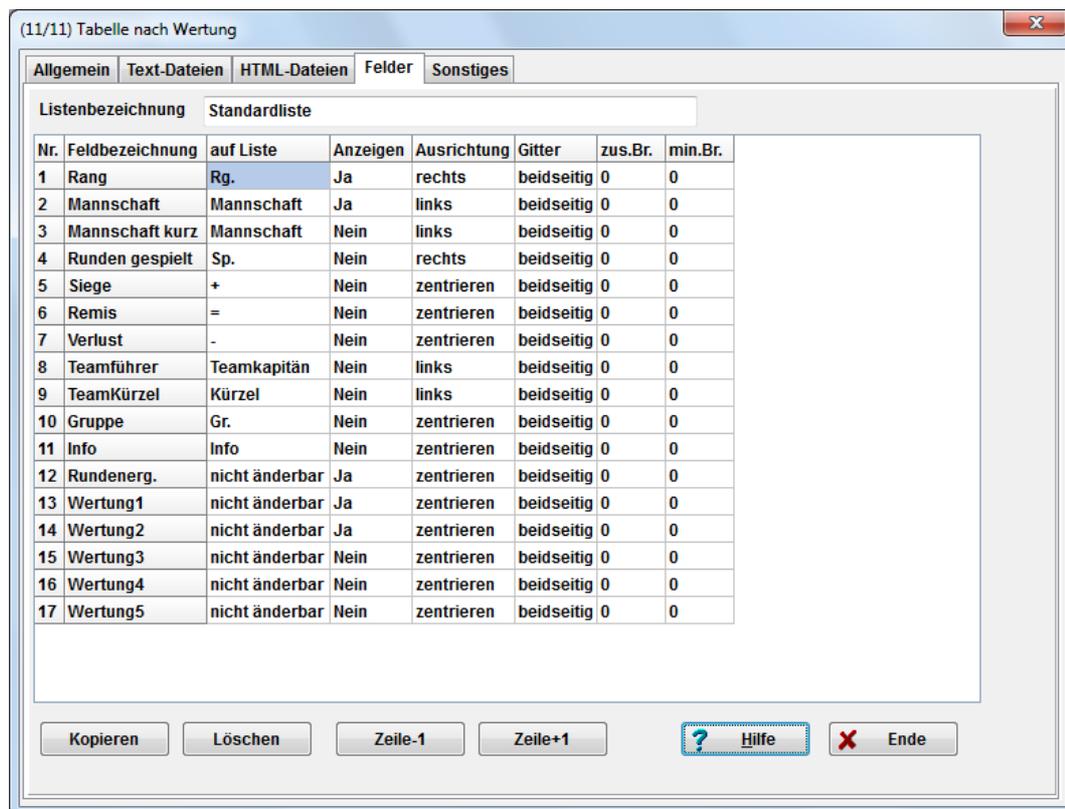
**3) HTML-Dateien**

Alle Listen können auch als HTML-Datei mit entsprechenden Optionen ausgegeben werden. Diese Dateien können dann direkt im Internet/Intranet veröffentlicht werden, bzw. im Word (sofern die HTML-Option installiert wurde) direkt eingelesen werden.

**Hinweis:** Die einfachste Methode die Turnierergebnisse schnell und professionell im Internet zu publizieren und präsentieren ist, sie auf chess-results.com ( <http://chess-results.com> ) zu veröffentlichen. Die ist sehr einfach und kostenlos möglich. ( siehe [Chess-Results.com](http://chess-results.com) )

#### 4) Felder

Durch Anklicken von [Neue Liste] gelangt man automatisch in den Bereich "Felder". Dabei werden die Listdefinitionen von der Standardliste automatisch kopiert. Hier können die Listen individuell angepaßt werden.



Folgende Änderungen sind möglich:

- 1) Die Spaltenüberschrift ändern (Maximal 15 Stellen).
- 2) Felder sichtbar/unsichtbar machen. (j oder y für Spalte anzeigen, n für Spalte nicht anzeigen)
- 3) Die Ausrichtung der Felder definieren (l für links, z für zentriert, r für rechts).
- 4) Den Rand (Gitternetz) entsprechend definieren (l für linker Rand, r für rechter Rand, b für linken und rechten Rand, k oder n für ohne linken und rechten Rand)
- 5) Die Reihenfolge der Spalten ändern.  
**Die Reihenfolge der Spalten auf der Liste entspricht der der Zeilen im Grid.** Zeile 1 wird in der Liste als Spalte 1 ausgegeben, Zeile 2 als Spalte 2 usw. (sofern sie natürlich sichtbar sind). Mit den **Knöpfen [Zeile-1] bzw. [Zeile+1]** kann die ausgewählte Zeile um eins nach oben oder unten verschoben werden.
- 6) Die Spaltenbreite (zusätz. Breite) vergrößern/verkleinern. Die Einheit ist 1/10 mm. d.h. falls die Spaltenbreite um 3 mm vergrößert werden soll, ist ein Wert von 30 einzutragen.  
**Wichtig:** Falls hier ein Wert eingegeben wird, kommt der Parameter zusätzlicher Feldbreite (der defaultmäßig 2mm beträgt und bei Bereich "allgemein" eingestellt wird) für dieses Feld nicht zur Anwendung.
- 7) Eine Mindestspaltenbreite definieren. Die Einheit ist analog zu Punkt 6 in 1/10 mm.

Derzeit sind bis zu 40 selbstdefinierte Listen möglich. Weiters werden dazu auch **alle anderen Einstellungen** die in den Bereichen allgemein (ausgenommen Listenanzahl, die Optionen "Runde von/bis" und "Spieler/Zeilen" und die Schriftart), Text-Dateien und HTML-Dateien getätigt wurden, ebenfalls **für jede Liste individuell** gespeichert.

#### 5) Sonstiges

Im Bereich sonstiges, kann die Liste (nur der Tabellenteil) als Bitmap (spezielles Grafik Format) gespeichert werden. Diese Bitmap kann dann in einem Textprogramm (Word) als Bild eingelesen werden. Besonders praktisch für Tabellen bei Runden und Mannschaftsturnieren.

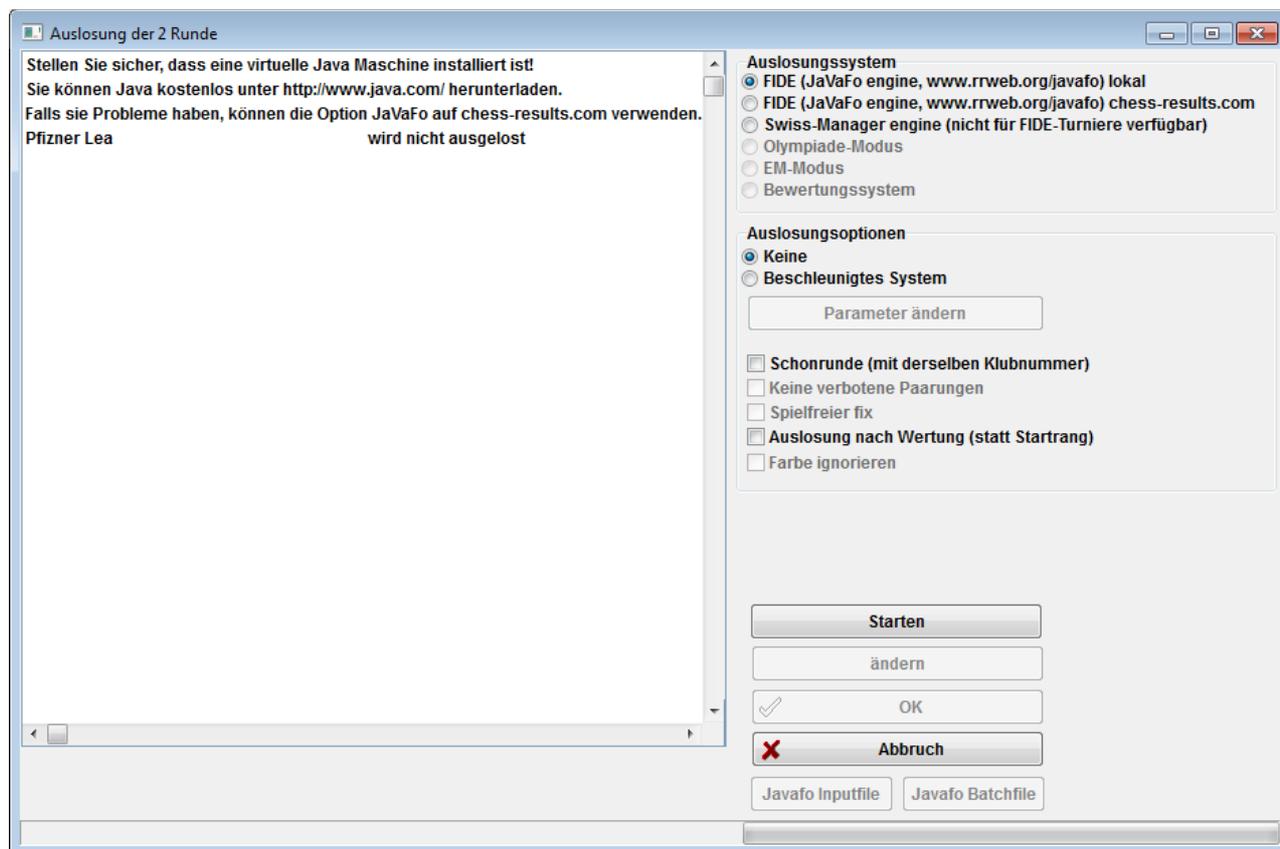
### Mehrere Turniere gleichzeitig bearbeiten

Für jede Gruppe/Turnier wird eine Instanz der Programms gestartet (entweder durch nochmaliges Starten des Programms bzw. Menüpunkt {Datei/Neues Programm starten}). Es laufen dann z.B. 3 Swiss-Manager Programme, für jede Gruppe eines. Mit den Tasten <ALT> + <TAB> kann dann zwischen den Turnieren gewechselt werden.

**Hinweis:** Zu beachten ist, daß globale Parameter bzw. selbstdefinierte Listen, **vom zuletzt beendeten Programm** gespeichert werden, da dies beim Programmende automatisch erfolgt.

## Auslosungsdialog (Schweizer System)

Der Auslosungsdialog wird mit Menüpunkt {Auslosen/Auslosungsmenü...} aufgerufen. Abhängig von der **ausgewählten Runde** (am Beginn Runde 0) wird die nächste Runde ausgelost.



In der Listbox werden wichtige Hinweise angezeigt.

### Folgende Auslosungssystem sind derzeit verfügbar

- FIDE (JaVaFo engine, www.rrweb.org/javafo) lokal:** FIDE-genehmigte Auslosungs-Engine vom Italiener Roberto Ricca. Sie enthält die geänderten Regeln per 1.7.2017.  
**Wichtig: Voraussetzung ist die Installation von Java.** Falls Sie Java nicht installiert haben, können Sie Java gratis auf der Java Homepage unter <http://www.java.com/de/download/> herunterladen und installieren, oder die nächste Option (FIDE (JaVaFo engine, www.rrweb.org/javafo) chess-results.com) auswählen.  
 Grundlage für die Auslosung bilden die [FIDE-Schweizer System-Regeln \(Dutch System\)](#)  
**Wichtig: Falls die Endung .jar nicht mit Java verknüpft ist, kann das Java-Programm (üblicherweise die Datei Javaw.exe) im Optionsdialog angegeben werden.**
- FIDE (JaVaFo engine, www.rrweb.org/javafo) chess-results.com:** Hier erfolgt die Auslosung auf Chess-Results.com, daher ist die Installation von Java nicht erforderlich. Hier wird das das "Tournament Report File" (TRF16) auf chess-result übertragen, dort ausgelost und die Paarungen heruntergeladen.  
**Wichtig: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung.**
- Swiss-Manager Engine:** Bewährte Auslosungs-Engine für etwa 200.000 Turniere. Da die Anpassung an die geänderten Schweizer System Regeln sehr aufwändig wären, habe ich mich entschlossen die Auslosungs-Engine von Roberto Ricca einzusetzen.
- Olympiade-Modus:** Spezieller Modus für die Olympiade. Dieser Modus ist nur bei wenigen Anwendern (nur bei der Olympiade) aktiviert.
- EM-Modus:** Spezieller Modus für die Europameisterschaft. Dieser Modus ist nur bei wenigen Anwendern (nur bei der Europameisterschaft) aktiviert.
- Bewertungssystem:** Das alt bewährte Auslosungssystem vor dem FIDE-Modus. Wurde ab der Version am 5. April 2004 deaktiviert.

### Auslosungsoptionen

- Beschleunigtes System** (nur bei Einzel-Schweizer-System verfügbar): Vor der Auslosung erhalten alle Spieler fiktive Punkte (zusätzlich zu den wirklich gemachten) entsprechend ihrer Spielstärke. Danach wird das Turnier ganz normal ausgelost. Die einzelnen Gruppen, die fiktiven Punkte und die Anzahl der Runden kann mit [Parameter ändern] eingegeben werden.

Mit der Option "Baku Acceleration C.04.5.1" (defaultmäßig aktiviert) kann das von der FIDE genehmigte beschleunigte System aktiviert/deaktiviert werden. Minimum sind 9 Runden.

Weitere Details finden Sie auf der FIDE-Homepage unter [Baku Acceleration C.04.5.1](#)

**Wichtig: Diese Option kann nur in der 1. Runde aktiviert/deaktiviert werden.**

- **Spieler Schonen** : (Defaultmäßig nicht aktiviert)  
Vereinsgleiche Spieler (Aufgrund der Vereinsnummer im Spielerdialog, bzw. bei Mannschaftsturnieren die Vereinsnummer (VNr) im Mannschaftsdialog) werden nicht gegeneinander gepaart. Diese Option sollte höchstens bei genügend Teilnehmern aktiviert werden, da dadurch die Auslosung stark beeinflusst wird.
- **Keine verbotenen Paarungen** : (Defaultmäßig nicht aktiviert)  
Mit Menüpunkt {Auslosen/Verbotene Paarungen...} können explizit unerwünschte Paarungen (aus welchen Gründen auch immer) definiert werden. Wenn diese Option aktiviert ist, werden diese "verbotenen Paarungen" nicht gepaart.  
**Hinweis:** Wenn verbotene Paarungen definiert sind, aber die Option nicht aktiv ist, werden diese dann in der Listbox angezeigt.  
Die Anzahl der verbotenen Paarungen sind mit 500 limitiert.
- **Spielfreier fix** :  
Falls aktiviert, wird der spielfreie Spieler vor der Auslosung ermittelt. Es ist der Spieler mit den wenigsten Punkten und dem schlechtesten Startrang, sofern er noch **nicht spielfrei** war und auch noch **nicht durch Kontumaz gewonnen** hat.  
Falls der Punkt nicht aktiviert ist, wird der spielfreie Spieler wie ein normaler Schwimmer behandelt, d.h. es wird versucht, durch einen geeigneten spielfreien Spieler die Farbverteilung auszugleichen. **Bei der Fide-Auslosung ist diese Option deaktiviert.**
- **Auslosung nach Wertung (statt Startrang):** Hier werden die Spieler für die Auslosung entsprechend der Wertung sortiert. Normalerweise erfolgt die Sortierung nach Punkten und Startrang.  
**Wichtig: Diese Option kann nur in den ersten 2 Runden aktiviert werden.**
- **Farbe ignorieren:** Hier wird der Farbverlauf für die Auslosung nicht berücksichtigt. (Nur verfügbar bei Swiss-Manager-Engine)
- **Farbe für Nr 1** vergeben. Setzt die Farbe für den stärksten nicht händisch gesetzten Spieler. (Defaultmäßig losen).

#### Beschreibung der Knöpfe:

<b>[Parameter ändern]:</b>	Hier können die Parameter für das Beschleunigte System eingegeben/geändert werden.
<b>[Starten]:</b>	Hier wird die Auslosung der Runde gestartet. Üblicherweise dauert sie nur wenige Sekunden. Die Auslosung kann mit {Listen/Paarung} bzw. <F10> ausgegeben werden.
<b>[Ändern]:</b>	Hier kann die Auslosung geändert werden. Die automatisch gepaarten Spieler werden wieder aufgelöst. Es ist erforderlich, wenn vergessen wurde eine Paarung zu setzen.
<b>[OK]:</b>	Hier wird die Auslosung bestätigt und der Rundenzähler um 1 erhöht. (Sie kann aber nachträglich jederzeit noch geändert werden). Das Auslosungsformular wird geschlossen.
<b>[Abbruch]:</b>	Das Auslosungsformular wird geschlossen und der Zustand vor Aufruf des Auslosungsdialoges wird hergestellt.

### Auslosen der 1.Runde (Einzel-Schweizer System)

Bevor Sie die erste Runde auslosen, empfehle ich, zur Kontrolle der eingegebenen Spielerdaten eine alphabetische Liste (Spieler doppelt eingegeben ?) und eine Startrangliste (Elozahlen ok ?) auszugeben.

Dies lässt sich leicht durch z.B. {Listen/Alphabetisch} bzw. {Listen/Startrang} erreichen.

#### Mögliche Korrekturen, die nach der Turnier- und Spielereingabe notwendig werden könnten :

- **fehlerhafte Turnierdaten:**  
falsche Turnierdaten können mit {[Eingabe/Turnier...](#)} geändert werden.
- **fehlerhafte Spielerdaten:**  
Spielerdaten können entweder durch {[Eingabe/Spieler...](#)} oder {Eingabe/Spieler eingeben...} korrigiert werden.
- **Weitere Spieler eingeben, löschen:**  
Spielerdaten können mit {Eingabe/Spieler eingeben} ergänzt und gelöscht werden.  
**Hinweis:** Falls ein Spieler gelöscht wird, der in der 1. Runde ausgelost wurde, wird sein Gegner als ausgeschlossen (= nicht ausgelost) gekennzeichnet.

Nachdem die Spielerdaten erfasst und kontrolliert wurden, kann die erste Runde ausgelost werden. Durch {Auslosen/Auslosungsmenü...} bzw. <F6> gelangen Sie in den Auslosungsdialog. ( [Siehe Auslosungsdialog](#) ) Hier sind die einzelnen Modi und Optionen näher beschrieben.

Bevor die Auslosung erfolgt, sind (aus administrativen Gründen) eventuell Spieler zu setzen oder der Spielfreie Spieler zu bestimmen.

- [Spieler setzen](#)
- [Spielfreien Spieler setzen](#).

- [Spieler ausschließen](#) (=Spieler nicht auslosen).

## Auslosen der 1.Runde (Mannschafts-Schweizer System)

Bevor Sie die erste Runde auslosen, empfehle ich, zur Kontrolle der eingegebenen Spielerdaten und Mannschaftsdaten eine alphabetische Liste (Spieler doppelt eingegeben ?) und die Aufstellung (Bretter ok ?) auszugeben.  
Dies läßt sich leicht durch z.B. {Listen/Alphabetisch} bzw. {Listen/Aufstellung} erreichen.

**Mögliche Korrekturen, die nach der Turnier- und Spielereingabe notwendig werden könnten :**

- **fehlerhafte Turnierdaten:**  
falsche Turnierdaten können mit [{Eingabe/Turnier...}](#) geändert werden.
- **fehlerhafte Spielerdaten:**  
Spielerdaten können entweder durch [{Eingabe/Spieler...}](#) oder {Eingabe/Spieler eingeben...} korrigiert werden.
- **fehlerhafte Mannschaftsdaten:**  
können mit [{Eingabe/Mannschaften...}](#) geändert werden.
- **Weitere Mannschaften eingeben, löschen:**  
Mannschaften können mit [{Eingabe/Mannschaften...}](#) ergänzt und gelöscht werden.
- **Weitere Spieler eingeben, löschen:**  
Spielerdaten können mit [{Eingabe/Spieler eingeben}](#) ergänzt und gelöscht werden.

Nachdem die Mannschaften-/Spielerdaten erfasst und kontrolliert wurden, kann die erste Runde ausgelost werden. Durch {Auslosen/Auslosungsmenü...} bzw. <F6> gelangen Sie in den Auslosungsdialog. ( [Siehe Auslosungsdialog](#) ) Hier sind die einzelnen Modi und Optionen näher beschrieben.

Bevor die Auslosung erfolgt, sind (aus administrativen Gründen) eventuell Mannschaften zu setzen oder die Spielfreie Mannschaft zu bestimmen.

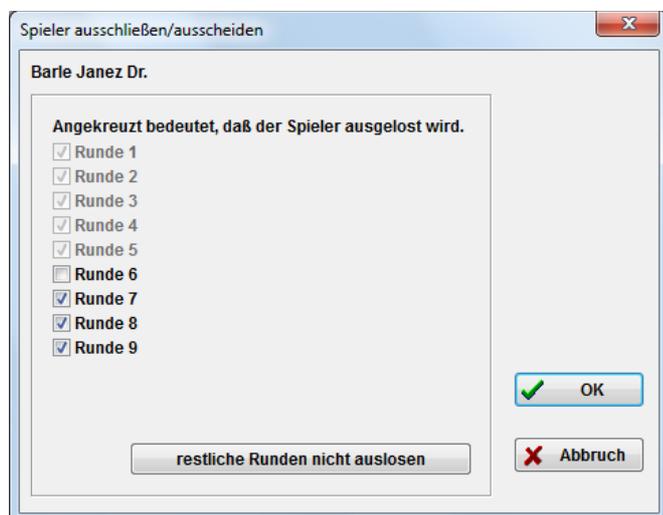
- [Mannschaft setzen.](#)
- [Spielfreie Mannschaft setzen.](#)
- [Mannschaft ausschließen](#)(=Mannschaft nicht auslosen).

## Spieler/Mannschaften ausschließen/weiterspielen (Schweizer System, Mannschaften Schweizer System)

### Schweizer System

Falls ein Spieler eine oder mehrere Runden nicht spielen kann, oder vom Turnierleiter ausgeschlossen wird, erfolgt dies mit dem Menüpunkt {Auslosen/Spieler Ausschließen...}. Er wird dann in den entsprechenden Runden **nicht ausgelost**. Der nicht ausgeloste Spieler erhält 0 Punkte und keine Farbe. Es werden dadurch unnötige Kontumazen verhindert. Mit dem Menüpunkten {Auslosen/Spieler weiterspielen} kann der Ausschluß wieder rückgängig gemacht werden.

Nachdem einer der beiden Menüpunkte ausgewählt wurde, wird der Spielerauswahldialog (analoges gilt für Mannschaftsturniere) geöffnet. Tippen Sie den Namen (Bei Eingabe eines Buchstabens werden die möglichen Spieler sofort angezeigt) (bzw. die Startranglistennummer und Starten die Suche mit <Return>) ins Feld "Namen oder Code" ein. Falls bei der Selektion **genau ein Spieler** ausgewählt wird, erscheint das "Spieler ausschließen" bzw. "Spieler weiterspielen" Formular.



Schon gespielte Runden werden grau dargestellt und können nicht mehr verändert werden. Jetzt aktivieren bzw. deaktivieren Sie die entsprechenden Checkboxen und bestätigen alles mit [OK]. Sie gelangen wieder ins Spielerauswahlformular, wo der nächste Kandidat gesucht werden kann.

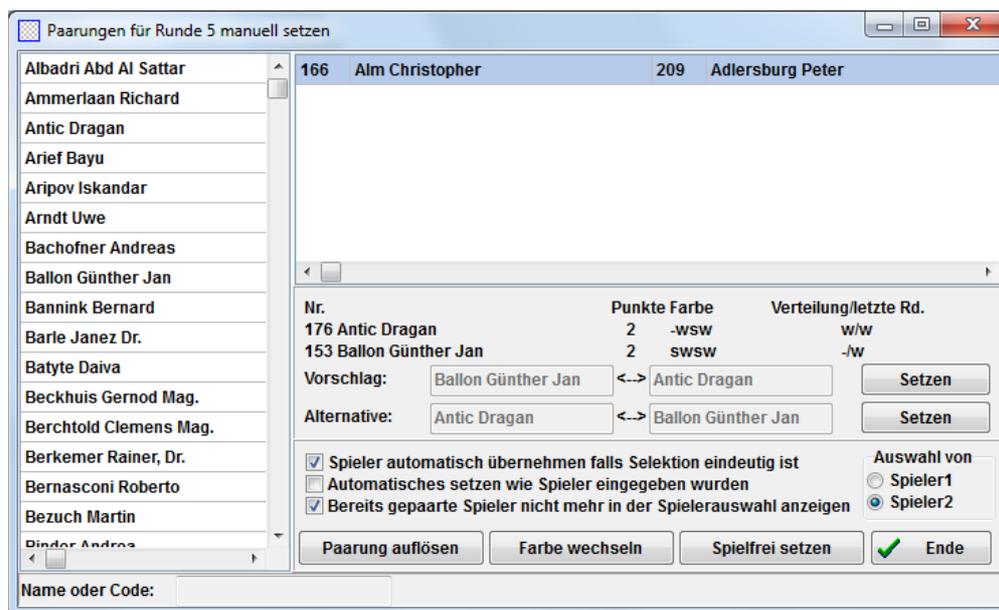
### Mannschafts-Schweizer System

Mit den Menüpunkten {Auslosen/Mannschaft weiterspielen...} bzw. {Auslosen/Mannschaft ausschließen...} können analog zu den Spielern beim Schweizer System, die Mannschaften von der Auslosung ausgeschlossen bzw. der Ausschluß wieder rückgängig gemacht werden.

## Spieler/Mannschaften händisch paaren

- **Spieler setzen bei Schweizer Systemturnieren.**

Falls es aus organisatorischen Gründen erforderlich ist, Spieler gegeneinander zu setzen, geschieht dies durch {Auslosen/Spieler setzen...} bzw. {Auslosen/Neue Spieler nachpaaren...}. Der Unterschied zwischen den Menüpunkten ist der, daß bei "**Spieler setzen...**" die Spieler für die nächste Runde gesetzt werden und bei "**Neue Spieler nachpaaren...**" die Spieler von der ersten bis zur aktuellsten Runde gesetzt/geändert werden können.



Um zwei Spieler (analoges gilt für Mannschaften bei Mannschaftsturnieren) zu setzen, tippen Sie den Namen (Bei Eingabe eines Buchstabens werden die möglichen Spieler sofort angezeigt) bzw. die Startrangelistennummer im Feld "Name oder Code" ein. Falls bei der Selektion **genau ein Spieler** ausgewählt wird und die Option "Spieler automatisch übernehmen wenn Selektion eindeutig ist" aktiviert ist, wird das Feld "Name oder Code" gelöscht und der Spieler wird (in Abhängigkeit von der Option "Auswahl von") in die entsprechenden Textfelder rechts übernommen. Es werden seine Punkte und Farbverteilung angezeigt. Danach kann der nächste Spieler gesucht und übernommen werden. Für nicht gespielte Partien (z.B. Kontumazen) wird ein "-" ausgegeben, da dieser Paarung keine Farbe zugewiesen wird. Das Programm schlägt Ihnen aufgrund der bisherigen Farbverteilung die Paarung vor. Nun kann mit dem entsprechenden [setzen] Knopf die Paarung wirklich gesetzt werden. Sie erscheint dann in der darüberliegenden Listbox und die Textfelder werden gelöscht. Nun kann die nächste Paarung gesetzt werden.

**Hinweis: Es liegt in Ihrer Verantwortung, sinnvolle Paarungen zu setzen. Es finden keine diesbezügliche Überprüfungen statt, abgesehen von der, ob sie schon gegeneinander gespielt haben.**

- **Spieler setzen bei Rundenturnieren.**

Falls bei der Auslosung die Option "Paarungen händisch eingeben" gewählt wurde, wird dieser Dialog aufgerufen. Zum Unterschied zu Schweizer Systemturnieren, kann hier auch die Runde ausgewählt werden. Weiters werden, sobald der Spieler mit der weißen Farbe ausgewählt wurde, nur mehr seine möglichen Gegner in der Spielerauswahl-Listbox angezeigt. Es ist daher nicht möglich, eine falsche Paarung einzugeben. Bei einer ungeraden Spieleranzahl wird der spielfreie Spieler/Mannschaft automatisch (als letzte Paarung) gesetzt. Mit [Zeile+1] und [Zeile-1] kann die Reihenfolge der Paarungen verändert werden. In der angezeigten Reihenfolge, werden die Paarungen dann auf der Paarungsliste ausgegeben. Der spielfreie Teilnehmer wird immer ganz hinten angezeigt.

## Spieler/Mannschaften spielfrei setzen

Bei einer ungeraden Teilnehmeranzahl wird der spielfreie Teilnehmer automatisch vom Programm ermittelt. Es besteht aber die Möglichkeit, den spielfreien Teilnehmer (Spieler/Mannschaft) händisch zu setzen. Dazu dient {Auslosen/Spieler spielfrei...} bzw. {Auslosen/Mannschaft spielfrei...}.

Nachdem einer der Menüpunkte ausgewählt wurde, wird der Teilnehmersuchdialog geöffnet. Tippen Sie den Namen (Bei Eingabe eines Buchstabens werden die möglichen Teilnehmer sofort angezeigt) (bzw. die Startrangelistennummer und Starten die Suche mit <Return>). Falls bei der Selektion **genau ein Teilnehmer** ausgewählt wird, erscheint eine Dialog, wo der spielfreie Teilnehmer noch bestätigt werden muß.

**Hinweis: Es wird nur überprüft ob der Teilnehmer schon spielfrei war. Alles andere liegt in Ihrer Verantwortung.**

## Ergebnisse eingeben (Schweizer System, Einzel-Rundenturnier)

Durch {Eingabe/Ergebnisse} gelangen Sie in das Ergebnis/Spieler Eingabe-Formular. Mit dem Menü {Rd} kann die entsprechende Runde eingestellt werden.

**Hinweis: Es können die Ergebnisse aller ausgelosten Runden jederzeit geändert werden.**

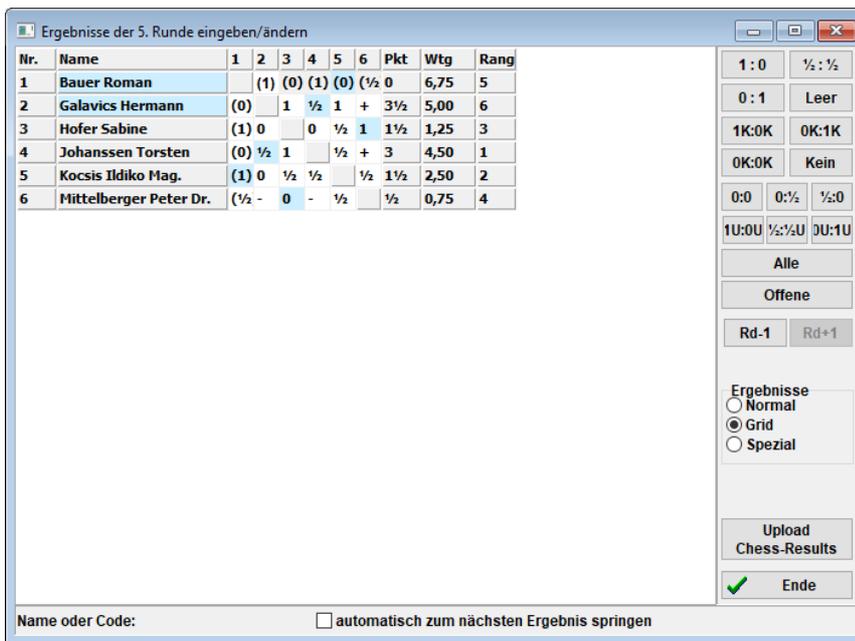
Die Reihenfolge der Paarungen ist gleich zur Paarungsliste. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, Ergebnisse einzugeben.

- **Automatisch:** Durch Anklicken von [offen] werden alle Paarungen ohne Ergebnis am Bildschirm angezeigt und die erste Paarung invertiert dargestellt. Nun kann das Ergebnis dieser Paarung mit der Maus angeklickt oder per Hand eingetippt werden. Danach wird die nächste Zeile invertiert usw. Diese Methode ist zu empfehlen, wenn alle Ergebnisse bereits in die Paarungsliste eingetragen wurden.
- **Ergebnisse einzeln eingeben:** Bei Blitzturnieren, wo laufend Ergebnisse eintreffen, ist es besser, die Resultate sofort einzugeben. Durch Eingabe des Namens (Weiß oder Schwarz ist egal) oder der Startranglistennummer im Feld "Name oder Code" mit <Return> werden alle gefundenen Paarungen gezeigt. Es genügen meist die Eingabe von 2 oder 3 Buchstaben. Die Paarung kann aus den wenigen Zeilen leicht gefunden und ausgewählt (mit <Pfeil nach unten>, <Pfeil nach oben> bzw. Maus) werden. Nun kann das Ergebnis dieser Paarung mit der Maus angeklickt oder per Hand eingetippt werden.

**Wichtig:** Bei Schweizer Systemturnieren ist es notwendig **alle Ergebnisse einzugeben**, erst danach kann die nächste Runde ausgelost werden.

Durch Auswahl der Option Grid

können die Ergebnisse bei normalen Rundenturnieren auch mittels Kreuztabelle eingegeben werden.



Die blau gefärbten Felder, sind die Paarungen der ausgewählten Runde.

Falls ein Spieler bei einem Rundenturnier ausspringt und seine bisherigen Punkte sollen nicht zählen, ist es erforderlich im Feld "Status" im Spieler-Dialog ein - (Minuszeichen) einzugeben. Das Ergebnis wird zwar auf der Paarungsliste in Klammer ausgegeben, aber in der Rangliste nicht berücksichtigt. Falls die bisherigen Partien zählen sollen (meist wenn der Spieler gleich oder mehr als 50% der Partien gespielt hat) ist im Feld "Status" im Spieler-Dialog ein + (Pluszeichen) einzugeben.

Bei der Ergebniseingabe wird dann automatisch das Ergebnis "Kein" für diese Spieler eingetragen.

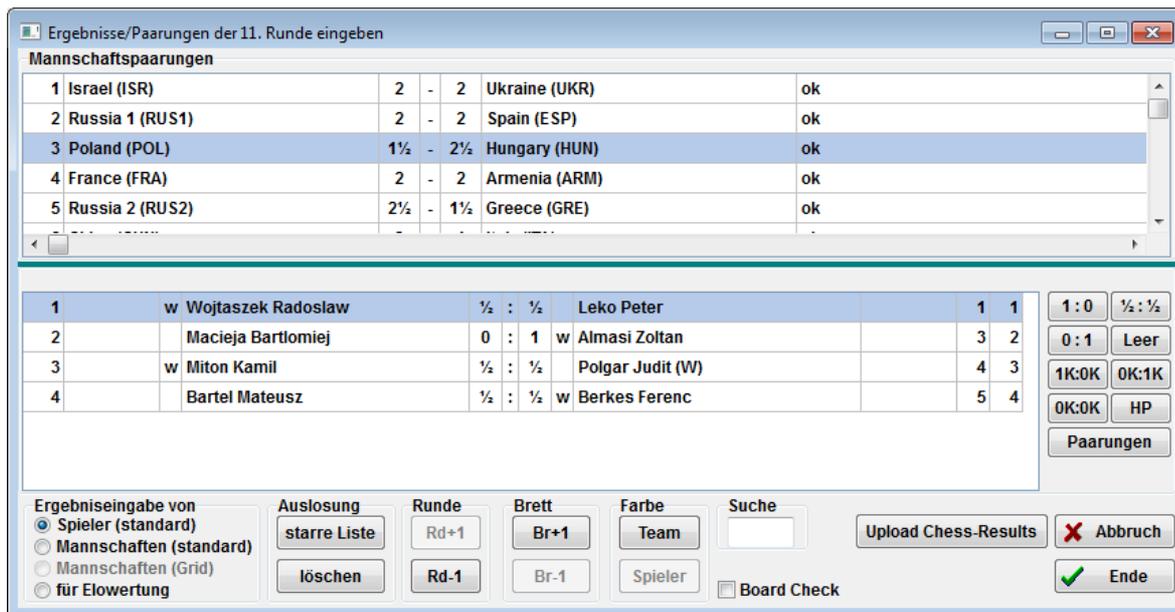
Mit der Option "**spezial**" kann das Ergebnis, das für die **Elowertung** herangezogen wird, eingegeben werden (sofern es sich vom "normalen" Ergebnis unterscheidet..

**Für die Ergebniseingabe sind folgende Tasten wichtig :**

Taste	Aktion
Esc	Dialog verlassen
0	Ergebnis löschen
1	1 : 0
2	Remis
3	0 : 1
4	1K : 0K
5	0K : 1K
6	0K : 0K
7	Hängepartie (bei Schweizer System Turnieren)
7	kein (bei Rundenturnieren)
Alt Q	Positioniert Cursor in Feld "Name oder Code"
Alt H	Anzeige alle Hängepartien
Alt A	Alle Paarungen anzeigen
Alt E	Alle Paarungen ohne Ergebnis anzeigen und 1 Paarung auswählen
Pfeil nach unten	Paarung auswählen
Pfeil nach oben	Paarung auswählen
Bild Pfeil nach oben	Blättern um eine Seite
Bild Pfeil nach unten	Blättern um eine Seite
	1U:0U Sieg mit weniger als einem Zug
	½:½U Remis mit weniger als einem Zug
	0U:1U Verlust mit weniger als einem Zug

### Ergebnisse/Spieler eingeben (Mannschaftsrundenturniere, Mannschafts Schweizer System)

Die einzugebende Runde ist mit Menü {Rd}auszuwählen. Danach wird mit {Eingabe/Ergebnisse...} das Ergebniseingabeformular geöffnet.



In Abhängigkeit von der Eingabeoption können entweder die einzelnen Spielerergebnisse (Spieler standard) oder nur die Mannschaftsergebnisse (Mannschaften standard und Grid) eingegeben werden.



Die Option "Für Elowertung" wird eher selten gebraucht werden. Sie gestattet es bei Strafverifizierungen **für die Elowertung** ein anderes Ergebnis einzugeben.

Bei der Option "Mannschaften (Grid)" (nur bei normalen Mannschafts-Rundenturnieren aktivierbar) ermöglicht die Eingabe der Mannschaftsergebnisse mittels Kreuztabelle. Die blau gefärbten Felder, sind die Paarungen der ausgewählten Runde.

Für die Ergebniseingabe (nur falls die Spielerpaarungen erfaßt werden) sind folgende Tasten wichtig :

Taste	Aktion
0	Ergebnis löschen
1	1 : 0
2	Remis
3	0 : 1
4	1K : OK
5	OK : 1K
6	OK : OK
7	Hängepartie (bei Schweizer System Turnieren)

**Wichtig: Die Eingabeoption entscheidet bei allen Listen auf denen Mannschaftspunkte angedrückt werden, ob die einzelnen Partien zusammengezählt oder das eingegebene Mannschaftsergebnis ausgegeben wird.** Bei "Mannschaften" wird das Mannschaftsergebnis verwendet, ansonsten werden die Spieler-Einzelergebnisse zusammengezählt.

In Abhängigkeit von der Veranstaltung sind unterschiedliche Schritte notwendig:

- Falls nur die Mannschaftsergebnisse erfaßt werden, muß die Option auf "**Mannschaften**" bzw. "**Grid**" geändert werden. In der Mitte werden nun alle möglichen Ergebnisse als Knöpfe dargestellt. Für die Paarung die invertiert dargestellt ist, kann nun das Ergebnis von der Mannschaft auf der linken Seite mit der Maus eingegeben werden. Das Ergebnis von der schwarzen Mannschaft wird daraus errechnet. **Falls durch eine Doppelkontumaz das schwarze Ergebnis nicht stimmt**, kann mit der Mannschaft2-Option das Ergebnis geändert werden. Nun kann die nächste Paarung ausgewählt und das Ergebnis eingegeben werden.
- Falls die Auslosung **mit starrer Liste** erfolgte (nur beim Rundenturnier für Mannschaften) ({Auslosen/Auslosung starre Liste}), muß die Option auf "**Spieler**" geändert werden. Nun kann das Ergebnis der invertiert dargestellten Mannschafts- und Einzelpaarung sofort mit der Maus eingegeben werden. Danach wird automatisch die nächste Einzelpaarung invertiert dargestellt. usw.
- Falls die Auslosung **ohne starrer Liste** erfolgte, muß die Option auf "**Spieler**" geändert werden. Da noch keine Einzelpaarungen vorhanden sind, kann entweder für diese Runde mit [**Paarungen starre Liste**] die Einzelpaarungen automatisch gesetzt werden bzw. mit

[**Paarungen**] die Einzelpaarungen händisch eingegeben werden. Nach [Paarungen] erscheint ein Fenster mit allen Spielern der 1.Mannschaft sortiert nach Brett oder Alphabet.



Nun kann der Spieler von Brett 1 aus der Liste mit der Maus ausgewählt werden. Danach wird er aus der Liste entfernt und der Spieler auf Brett 2 kann bestimmt werden. Wenn alle Spieler der ersten Mannschaft gesetzt wurden, beginnt der Vorgang für die 2.Mannschaft wieder bei Brett 1. Nachdem der letzte Spieler der 2.Mannschaft gesetzt wurde, wird das Fenster geschlossen und das Ergebnis kann für das erste Brett eingegeben werden.

Falls der Spieler nicht in der Liste aufscheint, kann er mit {Eingabe/Spieler eingeben...} sofort eingegeben werden, ohne den Dialog zu verlassen. Bzw. durch die Option "Daten aus Eloliste" können alle Spieler dieses Vereins (Nur möglich, falls im Mannschaftsdialog die Vereinsnummern (VNr) eingegeben wurden) die noch nicht im Turnier eingegeben wurden, angezeigt werden. Falls ein Spieler dann angeklickt wird, wird er gepaart und automatisch ins Turnier übernommen.

Wenn eine Paarung falsch gesetzt wurde kann diese mit der Maus ausgewählt werden und im Paarungsfenster ( [Paarungen] ) richtig gestellt werden. Dies geschieht entweder durch Anklicken des richtigen Spielers (sofern er in der Liste aufscheint) oder (falls 2 Bretter vertauscht wurden) durch [entfernen] (der Spieler kommt zurück in die Liste), und kann auf dem anderen Brett durch Anklicken gesetzt werden.

**Wichtig:** Wenn das Spieler-Paarungsfenster offen ist (nach Aktivierung von [Paarungen]) dann kann mit der Maus in den Listboxen für die Mannschaften- bzw. Spielerpaarungen (die jetzt teilweise durch das Spielerpaarungsfenster verdeckt sind) eine andere Mannschaft- bzw. Spielerpaarung angeklickt werden um bestehende Spielerpaarungen zu ändern oder neu zu setzen.

**Wichtig:** Neben der Mannschaftspaarung wird der Status der Ergebniseingabe ausgegeben. Einen Gesamtüberblick über das ganze Turnier erhalten Sie mit {Info/Turnierstatus}.

## Spieler nach der 1.Runde eingeben (Schweizer System)

Es kann vorkommen, daß Spieler erst nach Auslosung der 1. Runde zum Turnier erscheinen. Die Eingabe erfolgt, wie die normale Spielereingabe mit {Eingabe/Spieler eingeben...}. Hier können Spieler ergänzt bzw. gelöscht werden. Wird ein Spieler gelöscht, wird sein Gegner als "Ausgeschieden" (=nicht ausgelost, 0 Punkte, keine Farbe) markiert.

**Wichtig:** Wenn Spieler nach Auslosung der 1.Runde eingegeben werden, dann werden sie nicht automatisch nach der Elozahl gereiht. Sofern noch keine Tischkarten geschrieben sind, sollte die nachträgliche Sortierung mit {Eingabe/Neusortierung} erfolgen.

Die Auslosung kann auf 2 Arten geändert werden:

- **Nachpaaren. (zu empfehlen) (siehe Spieler/Mannschaften händisch paaren)**

Falls neue Spieler eingegeben wurden und die Runde schon begonnen hat, können die neu eingegeben Spieler mit dem Menüpunkt {Auslosen/Neue Spieler nachpaaren...} gegeneinander gesetzt werden. bzw. Spielfrei gesetzt werden, **ohne daß neu ausgelost werden muß**. Wird nur ein Spieler neu eingegeben und die Spieleranzahl war vorher ungerade, ist es zu empfehlen, den zuvor spielfreien Spieler gegen den neu eingegeben Spieler zu setzen. Falls die Spieleranzahl davor gerade war, besteht die Möglichkeit, ihn als spielfrei zu setzen bzw. nichts zu tun und ihn in der 2.Runde mit 0 Punkten (in der ersten Runde ist er als ausgeschlossen = nicht ausgelost markiert) anfangen zu lassen. Dies ist auch bei einer zuvor ungeraden Spieleranzahl möglich, falls z.B. der spielfreie Spieler den Turniersaal bereits verlassen hat oder die Zeit für eine Austragung der Partie nicht mehr reicht.

- **komplette Neuauslosung (alternativ).**

Im Rundenmenü um eine Runde zurückgehen (z.B. wenn die 1.Runde neu ausgelost werden soll, so muß die 0.Runde ausgewählt werden) und Menü {Auslosen/Auslosungsmenü...} aufrufen.

Diese Art ist sinnvoll, wenn z.B. Spieler neu eingegeben wurden und die 1.Runde noch nicht begonnen hat.

### Weitere Runden auslosen (Schweizer System, Mannschafts Schweizer System)

Die auszulosende Runde können Sie mit {Rd} bestimmen. Meist wird es aber die momentan eingestellte (aktuellste) Runde sein. Wollen Sie z.B. die 4 Runde noch einmal auslosen, ist die Runde 3 ( mit {Rd/3} ) auszuwählen und anschließend das Auslosungsformular mit {Auslosen/Auslosungsmenü} zu aktivieren. Der Rundenzähler wird dann automatisch um eins erhöht.

Sie können jetzt wieder Spieler/Mannschaften setzen, ausschließen und den eventuell spielfreien Spieler/Mannschaft bestimmen. Die Auslosung wird mit [Starten] gestartet und mit [ok] bestätigt.

Falls JaVaFo keine Lösung findet/abstürzt, dann wird die Swiss-Manager engine für diese Runde aktiviert.

In diesem Fall senden Sie mir, Heinz Herzog ( [h.herzog@swiss-manager.at](mailto:h.herzog@swiss-manager.at) ), das Swiss-Manager-Turnierfile (Endung \*.TUNx) um das Problem zu analysieren.

### Nach der letzten Runde (Schweizer System, Mannschafts Schweizer System)

Nachdem die Ergebnisse der letzten Runde eingegeben und kontrolliert sind, kann die Endrangliste und Endtabelle ausgegeben werden. Es besteht hier immer noch die Möglichkeit, falsche Daten zu ändern. Außerdem können die Dateien für die FIDE-Elowertung bzw. Speziallisten ausgegeben werden.

### Wertungssysteme (Bestimmung des Endrangs)

Es gibt derzeit über 40 verschiedene Feinwertungen, die im Turnierdialog {Eingabe/Turnier...} im Tab Wertungen ausgewählt werden können. Die Wertungsnummer wird dort in eckigen Klammern am Ende angezeigt.

**Auf meiner Homepage gibt es eine Excel-Datei mit Beispielen von allen Wertungen**  
 ( [http://swiss-manager.at/unload/Wertungen\\_Beispiele\\_Ger.XLS](http://swiss-manager.at/unload/Wertungen_Beispiele_Ger.XLS) )

**Hinweis:** Falls alle Wertungen bei zwei Spielern gleich sind, wird die Endrangliste nach der Startrangliste ausgegeben und der Rang des 2.Spielers wird nicht angedruckt.

#### In der Folge werden alle Wertungen erklärt wobei

- 1..Parameter Wertungsnummer
2. Parameter: verwendet in Schweizer-System-Einzelturnieren
3. Parameter: verwendet in Runden-Einzelturnieren
4. Parameter: verwendet in Mannschafts-Runden-Einzelturnieren
5. Parameter: verwendet in Mannschafts-Schweizer-System-Turnieren
6. Parameter: verwendet in Brettliste/Spielerhitliste bei Mannschafts-Turnieren
7. Wertungsbezeichnung

D.h. 06 - - J J bedeutet: Die Wertung "Händische Eingabe von Feld Rangkorrektur im Mannschaftsdialog [6]" kann nur bei Mannschaftsturnieren (Runden und Schweizer System) ausgewählt werden.

01	J	J	J	J	J	<b>Punkteanzahl (Spielerpunkte) [1]</b> Die erreichte Punktezahl
02	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (ohne Streichresultat) [2]</b> Im Prinzip die Summe der Punkte der Gegner. Folgende Ausnahmen werden berücksichtigt: aber alle Partien, die nicht gespielt werden (spielfrei, nicht ausgelost, Kontumazen) <b>werden für die Buchholzwertung mit Remis gewertet, ganz egal welches Ergebnis für den tatsächliche Endstand genommen wird</b> (1K-OK, OK-1K oder OK-OK ergeben dieselben Buchholzpunkte). Ein Spieler, der spielfrei war, für den gilt das Freilos wie ein Gegner, der alle Partien Remis gespielt hat. Analoges gilt für Spieler die ein oder mehrere Runden nicht ausgelost werden. Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Buchholzwertung (Variabel) [37]</b> Wertung ersetzt .
03	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (1 Streichresultat) [3]</b> Ident mit Wertung 2, wobei die schlechteste Einzelwertung gestrichen werden. Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Buchholzwertung (Variabel) [37]</b> Wertung ersetzt .
04	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (2 Streichresultate=mittlere Buchholzwertung) [4]</b> Ident mit Wertung 2, wobei die beste und schlechteste Einzelwertung gestrichen werden. Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Buchholzwertung (Variabel) [37]</b> Wertung ersetzt .
05	J	J	-	-	J	<b>Händische Eingabe von Feld Rangkorrektur im Spielerdialog [5]</b>

						Das Feld Rangkorrektur ist üblicherweise 0 und hat daher auf die Reihung keinen Einfluß. Falls die Unterwertungen identisch sind, kann damit händisch der Rang beeinflusst werden. Z.B. um ein Stickergebnis zu berücksichtigen.
06	-	-	J	J	-	<b>Händische Eingabe von Feld Rangkorrektur im Mannschaftsdialog [6]</b>  Analog Wertung 5 nur für Mannschaftsturniere.
07	-	-	J	J	-	<b>Sonneborn-Berger-Wertung (mit tatsächlichen Punkten) [7]</b>  Summe der Punkte der Gegner gewichtet mit dem Resultat für Sieg: volle Punkte des Gegners für Remis: halbe Punkte des Gegners für Verlust: keine Punkte
08	J	-	-	-	-	<b>Fidewertung [8]</b>  Summe über alle Runden wobei die eigenen Punkte nach jeder Runde zusammenaddiert werden. z.B. bei 4 Runden Spieler 1: 1/2 0 1/2 1 ergibt 1/2 + 1/2 + 1 + 2 = 4 Fidepunkte Spieler 2: 0 1 0 1 ergibt 0 + 1 + 1 + 2 = 4 Fidepunkte
09	J	-	-	-	-	<b>Fidewertung mit Streichresultaten [9]</b>  Hier wird beginnend von der 1. Runde diese gestrichen, bis sich die Fidewertung unterscheidet. Beispiel aus 8): 1.Runde streichen : Spieler1 : 3 1/2 Fidepunkte, Spieler 2: 4 Fidepunkte ==> Spieler 2 voran  <b>Anmerkung:</b> Die Fidewertung ist genau dann für zwei Spieler gleich (und nur dann), wenn sie in allen Runden die gleichen Resultate erzielt haben. Wie das Resultat zustande gekommen ist (normale Partie, Kontumaz oder spielfreier Punkt) ist egal.
10	H	-	-	-	-	<b>Elo-Durchschnitt der Gegner [10]</b>  Falls ein Spieler keine Elozahl besitzt, wird mit dem im Turnierdialog (Elo-Min für Elo Durchschnitt) eingegebenen (defaultmäßig 1200), gerechnet.  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Elo-Ø der Gegner (Variabel) [36]</b> Wertung ersetzt .
11	J	J	-	-	-	<b>das/die Ergebnis(se) der betroffenen punktgleichen Spieler gegeneinander [11]</b>
12	J	J	-	-	J	<b>Die größere Anzahl von Siegen [12]</b>
13	-	-	J	J	-	<b>Die Matchpunkte (2 für Sieg, 1 für Remis, 0 für verlorenen Wettkampf) [13]</b>
14	-	-	J	-	-	<b>Resultat(e) der betroffenen Teams gegeneinander, gewertet nach Matchpunkten [14]</b>
15	-	-	J	J	-	<b>die Brettwertung des gesamten Turniers [15]</b> Wenn bei einem Mannschaftsturnier des Österreichischen Schachbundes eine Brettwertung zur Anwendung kommt werden folgende Brettwerte für einen Sieg (und die halben Punkte für ein Unentschieden) vergeben:  bei 4 Brettern 6 Brettern 8 Brettern 10 Brettern 12 Brettern  Brett 1: 100 100 200 200 300 Brett 2: 94 90 186 182 278 Brett 3: 90 82 174 166 258 Brett 4: 88 76 164 152 240 Brett 5: 72 156 140 224 Brett 6: 70 150 130 210 Brett 7: 146 122 198 Brett 8: 144 116 188 Brett 9: 112 180 Brett 10: 110 174 Brett 11: 170 Brett 12: 168
16	-	-	-	J	-	<b>Buchholzwertung (Summe der Mannschaftspunkte der Gegner + der eigenen Punkte) [16]</b>
17	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (ohne Streichresultat mit tatsächlichen Punkten) [17]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Buchholzwertung (Variabel) [37]</b> Wertung ersetzt .
18	H				-	<b>Carasaxa Wertung [18]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
19	H	-	-	-	-	<b>Sonneborn-Berger-Wertung (mit modifizierten Punkten analog Buchholzwertung) [19]</b>  Summe der modifizierten Punkte der Gegner gewichtet mit dem Resultat, wobei anstelle der Partiepunkte aus der Endtabelle jene korrigierten Punkte herangezogen werden, die auch für die Berechnung der Buchholzwertung [2] verwendet werden. für Sieg: volle Punkte des Gegners

						für Remis: halbe Punkte des Gegners für Verlust: keine Punkte
20	H	-	-	-	-	<b>Elodurchschnitt der Gegner (1 Streichresultat) [20]</b>  Die schlechteste Einzelwertung (inkl. Spielfrei und Kontumaz) wird gestrichen.  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Elo-Ø der Gegner (Variabel) [36]</b> Wertung ersetzt .
21	H	-	-	-	-	<b>Eloperformance [21]</b>  Die Eloperformance (oder auch Eloleistung oder Rp (rating performance) bezeichnet) wird wie folgt berechnet:  Eloleistung = Elo-Ø + dp  wobei dp = Punkte aus der Tabelle (siehe Tabelle 2 (Für die Ermittlung der Eloperformance) bei der <a href="#">Fide-Titel-Norm-Liste</a> ) entsprechend dem Ergebnis in %. Das Ergebnis wird kaufmännisch gerundet. 0,5 wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Für 100% ist das Ergebnis nicht definiert. Da wird dann beim Spieler eine künstliche Remispartie dazugezählt.  ELO-Ø: Elodurchschnitt der Gegner. Für die Eloperformance wird <b>immer</b> die FIDE-Elozahl herangezogen. Falls der Gegner keine FIDE-Elozahl hat wird derzeit <b>1400</b> gerechnet.  D.h. Erreicht ein Spieler genau 50%, ist die Eloleistung der Elodurchschnitt der Gegner, da dp 0 ist.  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden. Sie wurde durch die <b>Eloperformance (Variabel) [60]</b> Wertung ersetzt .
22	-	-	-	J	-	<b>Buchholzwertung (Summe der Mannschaftspunkte der Gegner) [22]</b>
23	J	J	-	-	-	<b>Elosumme der Gegner mit einem Streichresultat [23]</b>
24	-	-	J	J	-	<b>die BSV-Brettwertung des gesamten Turniers [24]</b>  <b>Die BSV (Burgenländischer Schachverband) -Brettwertung</b> Wenn bei einem Mannschaftsturnier des Burgenländischen Schachverbandes zur Anwendung kommt sind folgende Brettunkte für einen Sieg (und die halben Punkte für ein Unentschieden) zu vergeben:  bei 4 Brettern 5 Brettern 6 Brettern 8 Brettern Brett 1: 100 100 100 100 Brett 2: 92 92 90 86 Brett 3: 86 86 82 74 Brett 4: 82 82 76 64 Brett 5: 80 72 56 Brett 6: 70 50 Brett 7: 46 Brett 8: 44
25	J	-	-	-	-	<b>Summe Buchholzwertungen (ohne Streichresultat) [25]</b>
26	S	-	-	-	-	<b>Für importierte Turniere (Wertung 1) [26]</b>  Diese Wertung ist zum Importieren von Turnieren aus anderen Programmen reserviert und kann nicht ausgewählt werden.
27	S	-	-	-	-	<b>Für importierte Turniere (Wertung 2) [27]</b>  Diese Wertung ist zum Importieren von Turnieren aus anderen Programmen reserviert und kann nicht ausgewählt werden.
28	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (ohne Streichresultat (spez)) [28]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
29	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (2 Streichresultate=mittlere Buchholzwertung (spez)) [29]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
30	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (ohne Streichresultat mit tatsächlichen Punkten [30]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
31	H	-	-	-	-	<b>Buchholzwertung (2 Streichresultate=mittlere BH mit tatsächlichen Punkten) [31]</b>  Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
32	S	-	-	-	-	<b>Für importierte Turniere (Wertung 3) [32]</b>  Diese Wertung ist zum Importieren von Turnieren aus anderen Programmen reserviert und kann nicht ausgewählt werden.
33	H	-	-	-	-	<b>Fidewertung (keine Punkte für ausgeschiedene Spielern) [33]</b>

						Diese Wertung ist aus historischen Gründen noch enthalten. Sie kann nicht mehr ausgewählt werden.
34	-	-	-	J	-	<b>Buchholzwertung (2 Streichresultate=mittlere Buchholzwertung) [34]</b> Analog 22 wobei das beste und schlechteste Ergebnis gestrichen wird.
35	-	-	J	J	-	<b>FIDE-Sonneborn-Berger-Wertung [35]</b> Summe über alle Runden von den Gesamtpunkten der Gegnermannschaft * Resultat gegen diese Mannschaft
36	J	-	-	-	J	<b>Elo-Ø der Gegner (Variabel) [36]</b> Hier können folgende Parameter eingestellt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>Anzahl der Streichresultate für die schwächsten Elozahlen</li> <li>Anzahl der Streichresultate für die besten Elozahlen</li> <li>Die Elozahlminimum für Spieler ohne Elozahl</li> <li>Ob Kontumazpartien gezählt werden sollen.</li> <li>Ob der spielfreie Spieler wie ein Spieler ohne Elozahl behandelt werden soll.</li> </ul>
37	J	-	-	J	J	<b>Buchholzwertung (Variabel) [37]</b> Hier können folgende Parameter eingestellt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>Anzahl der Streichresultate für die schwächste Wertung</li> <li>Anzahl der Streichresultate für die beste Wertung</li> <li>Verschiedene Optionen für nicht gespielte Partien (Spielfrei, Kontumaz, nicht ausgelost)</li> <li>Ob die eigenen Punkte dazugezählt werden sollen.</li> </ul> Da die Buchholzwertung kompliziert ist, finden sie einige Beispiele auf meiner FAQ Seite unter <a href="http://com/FAQ.aspx?id=5462&amp;lan=0">com/FAQ.aspx?id=5462&amp;lan=0</a>
38	-	-	J	J	-	<b>Punkteanzahl (Spielerpunkte) + 1 Punkt je gewonnenens Match [38]</b>
39	-	-	J	-	-	<b>Punkteanzahl (Sieg 3, Remis 2, Verlust 1, Verlust Kontumaz 0 Punkte) [39]</b>
40	-	-	J	J	-	<b>Die Matchpunkte (3 für Sieg, 1 für Remis, 0 für verlorenen Wettkampf) [40]</b>
41	-	J	-	-	-	<b>Das bessere Ergebnis (½ oder 1) gegen den Spieler mit der höchsten Elozahl [41]</b>
42	-	-	J	J	-	<b>Punkteanzahl (Spielerpunkte) + Punkte aus Vorrunden [42]</b> Im Feld PktAdd können im Mannschaftsdialog die Punkte aus Vorrunden eingegeben werden, die defaultmäßig 0 sind. Ohne Eingabe im Feld PktAdd entspricht die Wertung 42 der Wertung 1.
43	J	J	-	-	-	<b>Punkte bei Stichkampf [43]</b> Diese können im Spielerdialog (Feld PktAdd) eingegeben werden. Das Feld ist üblicherweise 0 und hat daher auf die Reihung keinen Einfluß.
44	-	-	J	J	-	<b>Die Matchpunkte (Variabel) [44]</b> Hier können folgende Parameter eingestellt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>Anzahl der Matchpunkte für einen Mannschaftsieg</li> <li>Anzahl der Matchpunkte für ein Remis</li> <li>Anzahl der Matchpunkte für ein Mannschaftsniederlage</li> <li>Anzahl der Matchpunkte für ein Mannschaftsniederlage (Kontumaz)</li> </ul> Optional können auch Matchpunkte aus Vorrunden dazugezählt werden.
45	-	J	-	-	-	<b>Koya-System (Punkte gegen Spieler mit &gt;= 50% der Punkte) [45]</b>
46	-	-	J	J	-	<b>Punkteanzahl (Spielerpunkte) + Matchpunkte (3 für Sieg, 1 für Remis, 0 für verlorenen Wettkampf) [46]</b>
47	-	-	J	J	-	<b>Punkte (Variabel) [47]</b>
48	-	-	-	J	-	<b>Summe der Matchpunkte (Variabel) [48]</b>
49	-	-	-	J	-	<b>Summe Matchpunkte (2,1,0) mit einem Streichresultat Nur für spezielle User freigeschaltet</b>
50	-	-	-	J	-	<b>Olympiade-Sonneborn-Berger-Wertung (Spielpunkte * Matchpunkte der Gegner mit einem Streichresultat) Nur für spezielle User freigeschaltet</b>
51	-	-	-	-	-	<b>Für interne Tests</b>
52	J	J	-	-	J	<b>Sonneborn-Berger-Wertung (Variabel)</b>
53	J	J	-	-	-	<b>Mehr Schwarz-Partien</b>
54	J	J	-	-	-	<b>Recursive-Eloperformance</b> Details siehe auf der Seite von Julio González Díaz: <a href="http://eio.usc.es/pub/julio/Desempate/Performance_Recursiva_en.htm">http://eio.usc.es/pub/julio/Desempate/Performance_Recursiva_en.htm</a>
55	J	J	-	-	-	<b>Durchschnittliche rekursive Eloperformance</b> Details siehe auf der Seite von Julio González Díaz: <a href="http://eio.usc.es/pub/julio/Desempate/Performance_Recursiva_en.htm">http://eio.usc.es/pub/julio/Desempate/Performance_Recursiva_en.htm</a>
56	-	-	-	J	-	<b>Summe Matchpunkte (2,1,0) mit einem Streichresultat (Olympiade Khanty Mansysk)</b> Die Summe der Matchpunkte aller Gegner der Mannschaft, ausgenommen der Gegner mit den wenigsten Matchpunkten. Weitere Details siehe die Olympiade-Regeln auf der FIDE-Homepage
57	-	-	-	J	-	

						<b>Olympiade-Sonneborn-Berger-Wertung (Olympiade Khanty Mansysk)</b> Matchpunkte aller Gegner, ausgenommen der Gegner mit den wenigsten Matchpunkten, jeweils multipliziert mit der Anzahl von Partiepunkte, welche gegen diesen Gegner erreicht wurden. Weitere Details siehe die Olympiade-Regeln auf der FIDE-Homepage
58	J	-	-	-	-	<b>Elosumme mit 1 Streichres. Bzw. Progressive Score (speziell für die Jugend-WM)</b>  a.) Summe der Elozahlen der Gegner mit Streichung der schwächsten Elozahl. Voraussetzung: Alle involvierten Spieler (=Spieler derselben Punktegruppe) haben alle Runden (mit Streichung eines Gegners) gegen Gegner mit Elozahl gespielt. Die höchste Elosumme gewinnt. Bei Gleichstand wird die Elozahl des nächst schwächsten Spielers gestrichen, bis eine Entscheidung möglich wird.  b.) Ansonsten <b>Fidewertung [8] bzw. Fidewertung mit Streichresultaten [9]</b>
59	J	J	-	-	-	<b>Eloperformance mit 2 Streichresultaten (speziell für die EM 2011)</b>
60	J	J	-	-	J	<b>Eloperformance (Variabel)</b>  Entspricht (siehe) der Wertung <b>Eloperformance [21]</b> wo aber jetzt diverse Parameter eingestellt werden können.
61	J	J	-	-	-	<b>Arranz System</b> (Sieg:1 / Remis: 0.6 Schwarz, 0.4 Weiß, Verlust: 0)
62	-	-	-	-	J	<b>Partienanzahl aufsteigend</b> (weniger ist besser)
63	-	-	-	-	J	<b>Prozent</b>
64	-	-	-	-	J/-	<b>Brett</b>
65	-	-	-	-	J	<b>Partienanzahl absteigend</b> (mehr ist besser)
66	-	-	-	-	J	<b>Rang seiner/ihrer Mannschaft</b>
67	-	-	-	J	-	<b>Sonneborn-Berger-Wertung (Analog [57] aber ohne Streichresultat)</b>
68	J	J	-	-	J	<b>Die größere Anzahl von Siegen (variabel)</b>
69	-	J	-	-	-	<b>Koya Wertung mit Streichresultaten</b>
70	J	-	-	-	-	<b>Summe der Buchholzwertungen Variabel</b>
71	-	-	J	J	-	<b>Berlin-Wertung</b>

Bei anlegen eines neuen Turniers werden defaultmäßig folgende Wertungen eingestellt:

#### Schweizer System-Turniere:

Buchholz: [37],[37],[52]

#### Einzel-Rundenturniere:

Sonneborn-Berger-Wertung: [52],[11],[12]

#### Mannschafts-Schweizer System-Turniere:

Mannschaftspunkte: [1],[13],[14],[15],[7]

#### Mannschafts-Rundenturniere:

Mannschaftspunkte: [1],[13],[14],[15]

## Datenaustausch mit anderen Programmen

Es bestehen folgende Möglichkeiten

- Jede Liste kann als Text, Excel bzw. HTML-Datei mit entsprechenden Optionen ausgegeben werden.
- Durch den Menüpunkt [{Extras/Daten Import/Export}](#)

Es können folgende Daten importiert/exportiert werden. Das Feld Nr. wird beim Import nicht berücksichtigt.

#### Spieler: Beispiel

Nr;Name;Titel;Identnr;EloNat;EloInt;Geburt;Fed;Sex;Typ;Gr;KlubNr;Klub;FidIdent;Quelle;Brett;Mnr  
 1;Lukacs Peter;GM;26001;2512;2488;09.07.1950;HUN;;;A;2045;1. Wiener Neustaedter Sv;700142;AUT;1;1  
 2;Marciano David;GM;20498;2482;2522;04.07.1969;FRA;;;EU;2045;1. Wiener Neustaedter Sv;600423;AUT;2;1  
 ...

#### Termine: Beispiel

Runde;Datum;Uhrzeit  
 1;21.10.2000;15 Uhr  
 2;22.10.2000;10 Uhr  
 ...

#### Mannschaften: Beispiel

Nr;Name;Kurzname;VNr  
 1;Wiener Neustadt;Wr. Neustadt;0  
 2;SK Absam;Absam;0  
 ...

#### Mannschaftsauslosung: Beispiel

Runde;PNr;Mnr1;Mnr2



Bei [leeres PGN-File ausgeben] wird entsprechend der definierten Parameter folgendes Textfile erzeugt.

[Event "AUT9798"]	Parameter Veranstaltung
[Site "Eichgraben"]	Parameter Ort bzw. Orte-Dialog
[Date "1997.10.11"]	Datum entsprechend Termine Dialog
[Round "1"]	aus Turnierdaten
[White "Lukacs, P."]	aus Turnierdaten
[Black "Grosar, A."]	aus Turnierdaten
[Result "1-0"]	aus Turnierdaten
[ECO "A00"]	Dummywert
[WhiteElo "2520"]	aus Turnierdaten
[BlackElo "2455"]	aus Turnierdaten
[PlyCount "0"]	Dummywert
[EventDate "1997.10.11"]	Datum entsprechend Termine Dialog

\*

Bei **[PGN-File abgleichen]** wird das unter PGN-Inputdatei definiertes File mit den gerade geladenen Turnierdaten abgeglichen und ein neues PGN-File erzeugt, daß die Felder Event, Site, Date, Round, White, Black, Result, WhiteElo, BlackElo und EventDate richtig ausgibt. Der Abgleich erfolgt nur über die Spielernamen bzw. zusätzlich noch über die Runde, sofern die Option "Runde ignorieren" nicht ausgewählt ist. Falls einige Partien nicht zusammengefunden werden bzw. die Ergebnisse nicht zusammenstimmen, kann die PGN-Datei mit [PGN-File öffnen] in einem Texteditor geöffnet und entsprechend korrigiert werden.

Bei Parameter "Orte rundenabhängig" werden die im Dialog {Eingabe\Orte...} eingegebenen Orte für "Site" verwendet. Dies wurde speziell für die Staatsliga eingebaut.

Die Ausgabe der Spielernamen erfolgt immer in Groß- und Kleinschreibung.

Die Partien können auch auf Chess-Results.com veröffentlicht werden. Hinweise dazu gibt es unter <http://chess-results.com/FAQ.aspx?id=5261&lan=0>

## Turniere im Internet veröffentlichen

Grundsätzlich können alle Listen als HTML-Files, Textfiles oder Excel-Files ausgegeben werden. Es wird aber empfohlen das Turnier auf chess-results.com einzuspielen (siehe [Chess-Results.com](http://chess-results.com)) und von der eigenen Homepage darauf zu verlinken, oder eleganter, das Turnier auf der eigenen Homepage mittels IFRAME einzubetten.

Hier finden Sie ein Beispiel. Es werden auch die wichtigsten Parameter beschrieben:

<http://chess-results.com/asp/iframeBeispiel.htm>

So sieht es dann wirklich auf der offiziellen Homepage der European Team Chess Championships 2007 aus:

<http://www.greekchess.com/euro2007/teams.html>

Mit Menüpunkt {Internet / Listen auf Chess-Results.com anpassen} kann der Ersteller der Swiss-Manager Datei diverse Parameter für dieses Turnier auf chess-results.com angepasst. **Die Änderungen wirken sofort und gelten für alle Internetnutzer.**

## Chess-Results.com

**Chess-Results.com** ist ein **eigenständiger, sehr zuverlässiger und schneller internationaler Schachturnier-Ergebnis-Server** ( <http://chess-results.com> ), der die Domänen "chess-results.com", "chess-results.info", "swiss-manager.at", "chess-olympiad.com" hostet.

Er steht allen Schachfreunden **kostenlos** zur Verfügung steht.

Die Turnierdatenbank von **Chess-Results.com** enthält bereits über **200.000 Turniere** seit Ende der 80-er Jahre. Zu Beginn hauptsächlich österreichische Turniere, aber seit 10 Jahren auch verstärkt internationale Ereignisse wie die Olympiaden 2002 - 2016, die Einzel-Eurpoameisterschaften 2003 bis 2016 und viele weitere internationale Großereignisse.

**Das Programm Swiss-Manager und Chess-Results.com arbeiten sehr eng zusammen.** Es ist einfach ein Turnier auf Chess-Results.com neu einzuspielen oder zu aktualisieren ( {Internet/Automatisches Upload zu Chess-Results.com} ). Nach wenigen Sekunden (abhängig von der Turniergröße) ist es online verfügbar. Siehe auch Kapitel "[Turniere im Internet veröffentlichen](#)".

Beinahe alle Turniere auf **Chess-Results.com** wurden administriert und ausgelost mit dem Programm **Swiss-Manager**. **Daher handelt es sich bei den Daten meist um die originalen Turnierdaten.**

Auf [Chess-Results.com](http://chess-results.com) finden Sie ein umfangreiches Schachangebot:

- **Home**

Unter Rubrik **Österreich** gibt es Berichte und Turnierergebnisse von österreichischen Turnieren bzw. ausländischen Turnieren mit österreichischer Beteiligung. Unter **Welt** finden Sie Berichte und Turnierergebnisse von internationalen Veranstaltungen, wie zum Beispiel **Olympiaden, Europameisterschaften, Weltmeisterschaften**, aber auch Turniere aus Österreich, die bei der FIDE (Weltschachbund) elogewertet werden. Die **Schachkolumne** behandelt wöchentlich ein aktuelles Schach-Thema. In unserem **Archiv** finden Sie alle **Kolumnen ab 1997, internationale und österreichische Ereignisse ab 1996**, alle Staatsmeister seit 1947, U8-U18 Staatsmeister Burschen, U8-U18 Staatsmeister Mädchen und Senioren-Staatsmeister. Im **Turnierkalender** finden Sie Turnierausschreibungen aus nah und fern. Wichtige Adressen zu anderen Schachseiten gibt es unter **Links**. Die **Datenpflege** dient zum Warten der Tabellen. Hier ist es normalerweise erforderlich, sich zu authentifizieren. Unter **technische News** finden Sie Informationen über alle technischen Änderungen (speziell für die österreichischen Melde- und Eloreferenten) in einer Zeitreihe.

- **Turnierdatenbank**

**Herzstück** ist sicherlich die bereits über **200.000 Turniere umfassende Schachturnierdatenbank**.

Hier gibt es folgende Abfragemöglichkeiten:

**Turniersuche:** Hier können Sie nach einem Turnier suchen und sich das Endergebnis, die einzelnen Runden usw. ansehen.

**Spielersuche:** Hier können Sie für einen Spieler feststellen bei welchen Turnieren er mitgespielt hat und sich alle Details vom Spieler und von den Turnieren anzeigen lassen.

**Partiesuche:** Hier können Sie Partien suchen, online nachspielen oder im PGN-Format herunterladen.

**Volltextsuche:** Hier können Sie das Schacharchiv nach Beiträgen suchen

**Upload Protokoll:** Hier sieht man welche Turniere zuletzt eingespielt bzw. aktualisiert wurden

- **Meisterschaft**

Hier finden Sie die meisten Ergebnisse der österreichischen Meisterschaften.

- **Meldekartei**

In der **offiziellen Meldekartei des ÖSB** (Österreichischen Schachbundes) sind alle Spieler enthalten, die an elogewerteten Turnieren teilnehmen. Sie dient als Basis für die Elorechnung von Österreich. Die Wartung erfolgt üblicherweise von den Elo/Meldereferenten der einzelnen Bundesländer oder vom ÖSB-Elo/Meldereferent. Für die Wartung ist es erforderlich, sich am System anzumelden.

- **Elozahlen**

Ab **1. Juli 2006** werden die **offiziellen Elozahlen des ÖSB auf diesem Server berechnet und veröffentlicht**. Die Elozahlen werden zweimal im Jahr ermittelt und zwar per 1.1. und 1.7.

Auf [swiss-manager.at](http://swiss-manager.at) gibt es alles zum Programm Swiss-Manager

## Swiss-Manager und Chess-Results.com FAQ Seite

Unter <http://chess-results.com/FAQ.aspx> veröffentliche ich Antworten zu häufig gestellten Fragen (FAQ (Frequently Asked Questions))