

# روش کار کردن با برنامه Swiss Manager

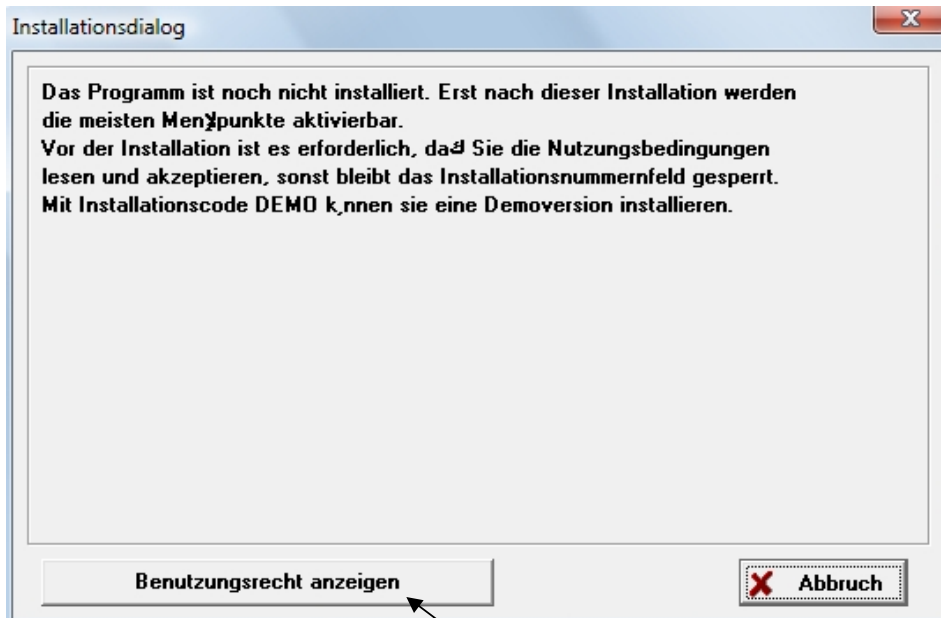
سازنده برنامه : Heinz Herzog

توجه: در این مجموعه دو نسخه 7 و 8 قرار دارد که نسخه 8 این برنامه ( Swiss-Manager Unicode Version ) دارای ویژگی سازگاری با زبانهای مختلف است. یعنی می توانید در این نسخه اسامی را فارسی تایپ کنید. در این راهنما طرز کار برنامه به صورت ساده بیان می شود.

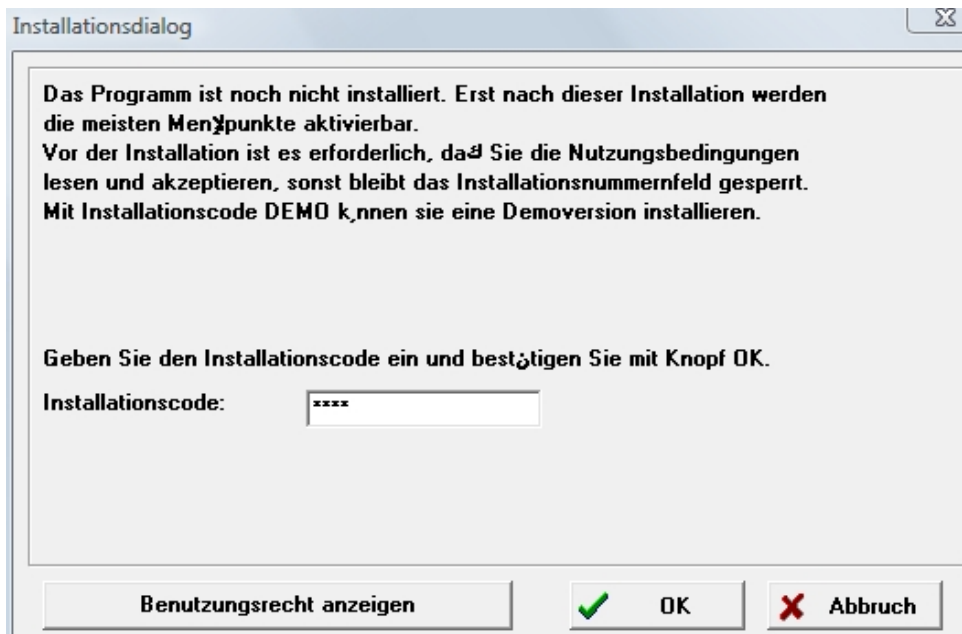
**مراحل نصب :** Setup: Next > Install > Finish

**توجه :** فایل نصب راهنمای انگلیسی نیز قرار داده شده که می توانید آن را نیز نصب کنید. برای این منظور به پوشه برنامه بروید.

بعد از نصب و باز کردن برنامه پنجره ای به صورت زیر باز می شود :



که شما باید برای فعال کردن کامل برنامه بر روی گزینه کلیک کنید. (2 بار) تا به پنجره زیر برسید :



هیئت های شطرنج و داوران رسمی می توانند با تماس با کمیته مسابقات فدراسیون این کد را تهیه نمایند . و یا با پرداخت 199 یورو از طریق سایت برنامه <http://swiss-manager.at> اقدام نمایند.

**توجه :** اگر کد برنامه را وارد نکنید برنامه به صورت Demo (نمونه نمایشی) می باشد که دارای محدودیت است.

• Demo-version :

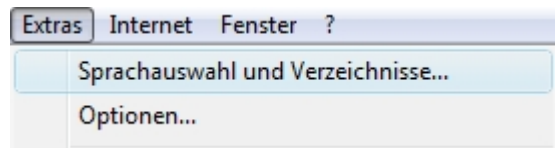
Round robin up to 6 participants برای جدول دوره ای 6 نفر یعنی 5 دور را می پذیرد

Swiss-System tournaments up to 60 participants/4 rounds در جدول سوئسی فقط 4 دور قرعه کشی می کند

Team round robin up to 6 teams فقط 6 تیم را می توانید وارد کنید (5 دور)

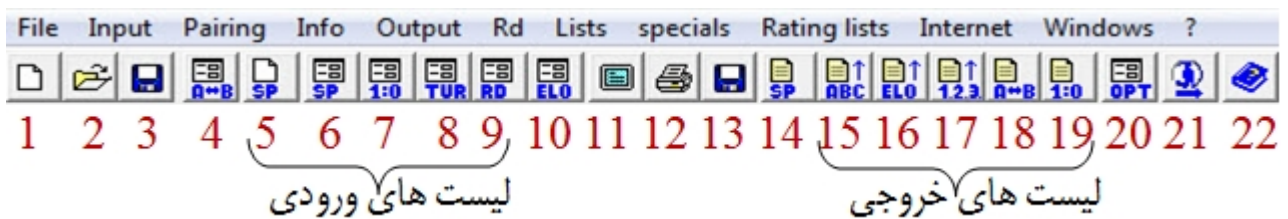
Team Swiss-System tournaments up to 20 teams/4 rounds در جدول سوئیس تیمی فقط 4 دور قرعه کشی می کند

**تغیر زبان برنامه به انگلیسی :**



از منوی Extras گزینه Sprachauswahl را کلیک کرده سپس زبان دوم English را انتخاب و بر روی Ok کلیک کنید.

**نمای ظاهری داخل برنامه :**



در این آموزش برای مشخص شدن هر آیکون آنها را با اعداد فوق شماره گذاری نموده ایم.

1- ایجاد تورنمنت جدید (در منوی File) 2- باز کردن تورنمنت (در منوی File)

3- ذخیره کردن تورنمنت (در منوی File) 4- انجام قرعه کشی (در منوی Pairing)

5- وارد کردن یا پاک کردن بازیکن از مسابقه (در منوی Input) 6- بازرسی و تغییر در اطلاعات بازیکنان (در منوی Input)

7- ثبت نتایج (در منوی Input)

8- تغییر در اطلاعات تورنمنت (در منوی Input) 9- درج تاریخ و ساعت شروع هر دور (در منوی Input)

10- جستجو بازیکنان در لیست ریتینگ (در منوی Info) 11- تنظیم کلیه لیست های خروجی روی نمایش بر

صفحه (در منوی Output) 12- تنظیم کلیه لیست های خروجی روی چاپ (در منوی Output) 13- تنظیم

کلیه لیست های خروجی روی ذخیره فایل (در منوی Output)

14- لیست خروجی اطلاعات بازیکنان (در منوی Info) 15- لیست خروجی الفبایی بازیکنان (در منوی Lists)

16- لیست خروجی بازیکنان بر مبنای ریتینگ (اولیه) (در منوی Lists) 17- لیست خروجی رده بندی بازیکنان (در

منوی Lists) 18- لیست خروجی قرعه کشی (در منوی Lists)

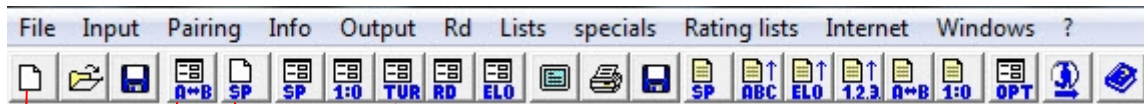
19- لیست خروجی نتایج (در منوی Lists) 20- تنظیمات برنامه (در منوی Specials) 21- آپلود فایل در سایت

chess-results.com (در منوی Internet) 22- راهنمای برنامه (در منوی ?)

**توجه :** در این آموزش هر جا صحبت از گزینه شماره مورد نظر شد منظور آیکون های بالا است .

# آموزش استفاده در سوئیس انفرادی:

در زیر به صورت ساده ترتیب کارهایی که باید انجام دهید آورده شده است.




1- ایجاد تورنمنت جدید	5- وارد کردن نتایج دور	2- تغییر اطلاعات تورنمنت
4- قرعه کشی	3- وارد کردن اسامی	تغییر عنوان و اسامی داوران و تعداد دور و پوئن شکنی

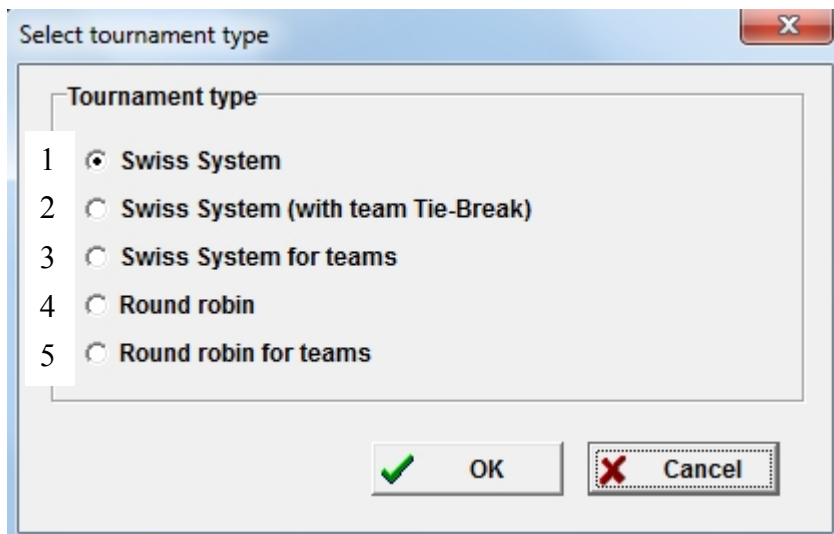
**توجه:** شماره های قرار داده شده ترتیب استفاده از این برنامه را نشان می دهد. فقط باید دقت کنید که بعد از وارد کردن اسامی در صورت داشتن بازیکنان ریتینگ دار قبل از انجام قرعه کشی از منوی Input گزینه Resort Starting را کلیک کنید. (همیشه به پیامهای پنجره قرعه کشی دقت کنید)

در هر دور می توانید با زدن کلید F10 و F9 از قرعه کشی و نتایج آن پرینت بگیرید. در ضمن سیو کردن تورنمنت را فراموش نکنید. در دور های بعد با مراحل 4 و 5 کار دارید.

در پایان برای گرفتن رده بندی نهایی کلید F5 روی کیبورد را بزنید.

## تشریح مراحل 1 تا 5:

برای ایجاد یک تورنمنت ابتدا بر روی گزینه 1  کلیک کنید. تا پنجره ای همانند زیر باز شود:



1- سوئیس انفرادی - مثل مسابقات آزاد

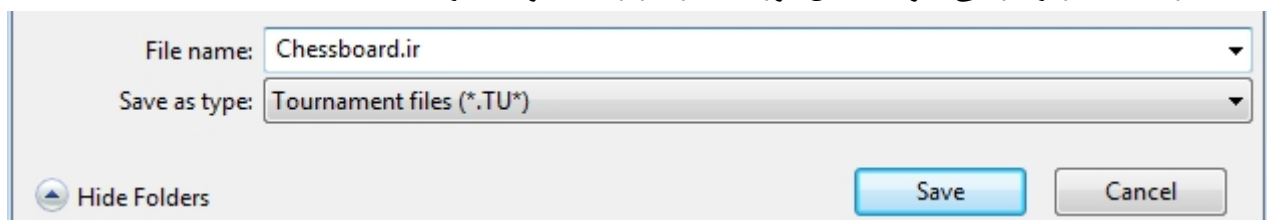
2- سوئیس انفرادی (با احتساب نتایج تیمی) مثل مسابقات آموزش و پرورش که چند تیم خاص به صورت سوئیس انفرادی مسابقه می دهند و بعد علاوه بر نتایج انفرادی با جمع اعضای تیم نتایج تیمی نیز بدست می آید.

3- سوئیس تیمی

4- دوره ای (برای تعداد محدودی بازیکن که همه با هم بازی می کنند)

5- دوره ای تیمی

سپس بر اساس نوع تورنمنت سیستم قرعه کشی را انتخاب و بر روی دکمه ok کلیک کنید. بعد کادری شبیه زیر باز می شود تا فایل تورنمنت را در رایانه خود ذخیره کنید.



که در این آموزش نام تورنمنت را Chessboard.ir گذاشته ایم. مسیر پیش فرضی که تورنمنت ذخیره می شود به صورت: \Documents\SwissManagerUnicode\Turniere

شما می توانید این مسیر را تغییر دهید و در جای دیگری آن را ذخیره کنید. با کلیک بر روی دکمه Save فایل شما بر روی رایانه تان ذخیره شده و پنجره Tournament باز می شود:

Tournament data dialog (Swiss System)

General | Tie-breaks | Lists | Board-List | Fide-Title | Other

عنوان مسابقه

Designation

Remark(s)  
All names and results random  
Alle Namen und Ergebnisse Zufällig

Organizer(s)

Homepage

e-Mail

Time-Check

Tourn. director

Chiefarbiter

Arbiter

Federation  
Please select the country

Site

Rounds → تعداد دور ← Date from (yyyy/mm/dd) 2010/04/18 to 2010/04/18

age group U8,U10,U12,U14,U16,U18,U20,560 cutoff date 2010/01/01 Rtg.min for Rtg-Ø 1200

sort startrank automaticly  check board order

replay 1

points for the bye player 1

Sorting/Display  
 National rating  
 International rtg.  
 int.Rtg. then nat.Rtg.  
 rating maximum (nat., int)

Rated  
 national  
 international

Color for home game  
 White  
 Black  
 all boards the same

pairings according to  
 gamepoints  
 matchpoints (2,1,0)  
 matchpoints (3,1,0)

Matchpts. forfeit team  
 2  
 1  
 0

Copy tournament data

? help OK Cancel

چیزی که حتما ضروری است تا در این پنجره نوشته شود عنوان مسابقه و تعداد دورها می باشد. بعد از پر کردن مشخصات مسابقه بر روی دکمه Ok کلیک کنید تا کادر درج اسامی بازیکنان ظاهر شود :

Enter new players from rating list

List	Name	Title	Rtg.nat	Rtg.int	Birth	Sex	Fed	Type	status	ID no	Fide-no	CNo	Clu	
No	Last Name/ID no	First Name	gradu	Title	Rtg.nat	Rtg.in	Birth	Sex	Fed	Type	Group	ID no	Fide-no	Source
1	A								IRI					
2	B								IRI					
3	C								IRI					

نام خانوادگی نام ریتینگ

Delete spec.selection manually input Accept OK

Name or code:

این پنجره دارای دو قسمت است که ما در قسمت پایین می توانیم بازیکنان را تایپ کنیم. در قسمت بالا می توانید بازیکنان را از طریق لیست ریتینگ فیده وارد کنید که برای مسابقات مهم که اکثر بازیکنان ریتینگ دار هستند کار را بسیار آسان می کند برای این کار ابتدا وارد منوی Rating List شده و بر روی گزینه دوم Update Fide-RatingList کلیک کنید تا پنجره زیر باز شود :

سپس شما باید فایل زیپ شده جدید ترین لیست ریتینگ فیده را داشته باشید که در پوشه برنامه قرار داده شده است. (players\_list) آن را در رایانه خود کپی کنید و با کلیک بر روی بخش Select آدرس آن را وارد کنید. سپس بر روی دکمه Start Import در پایین سمت چپ کلیک کرده و بعد از لود شدن، پنجره دیگری باز می شود حالا بر روی Ok کلیک کنید. و گزینه شماره 5 را بزنید (یعنی وارد کردن بازیکنان)

در پایین پنجره در قسمت : Name Or Code نام بازیکنان را تایپ کنید اگر در لیست فیده موجود باشد نام بازیکن نشان داده می شود. و با دو بار کلیک کردن بر روی نام فرد آن را به قسمت پایین می آورید.

**توجه :** برای تایپ مجدد اسامی بازیکنان بعد از بستن پنجره باید در گزینه 5 دکمه manually Input را بزنید.

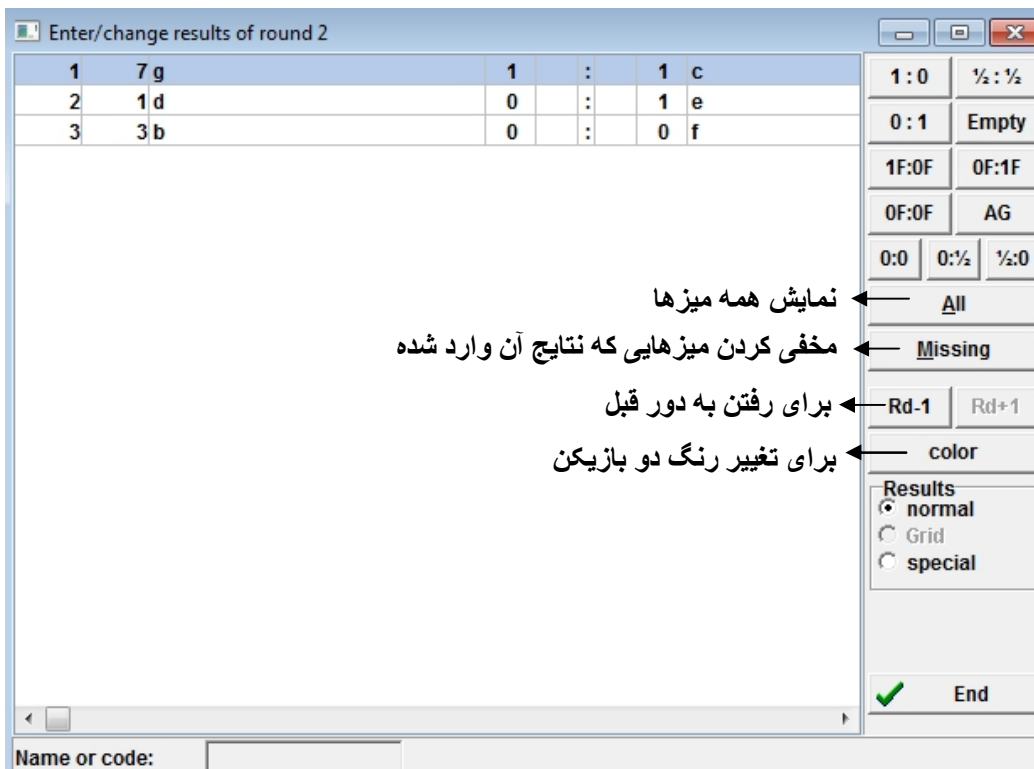
### قرعه کشی F6:

بعد از مرتب کردن اسامی (Resort) برای قرعه کشی گزینه 4 را بزنید(کلید f6) تا پنجره زیر باز شود :

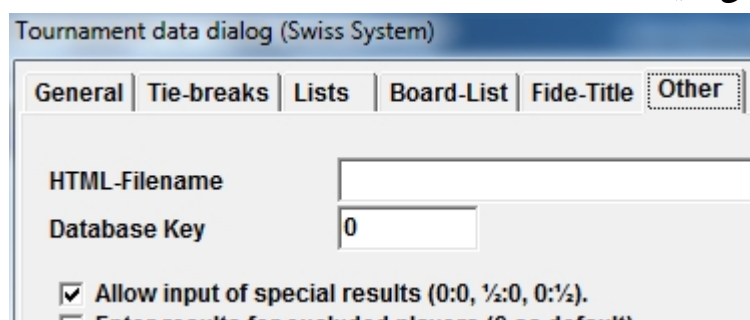
در دور اول می توانید رنگ مهره بازیکن میز 1 را انتخاب کنید. یا به عهده برنامه بگذارید تا تصادفی انتخاب کند. سپس بر روی دکمه Start کلیک کنید. و سپس دکمه Ok را بزنید اگر نخواهید قرعه کشی کند بعد از Start دکمه Cancel را بزنید.

## درج نتایج F7:

برای وارد کردن نتایج گزینه 7 را زده یا کلید F7 بر روی صفحه کلید را بزنید تا پنجره ثبت نتایج باز شود. که به صورت زیر است :



اگر نیاز باشد که نتایج خاص را وارد کنید مثلا برای دو بازیکن صفر بزنید یا ... ابتدا باید تیک ابزار خاص را از گزینه 8 در قسمت زبانه Other فعال کنید :



سپس ابزار درج نتایج به صورت کامل نشان داده می شود. که در زیر توضیح داده شده اند :

برد سفید - کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 1 است.

برد سیاه - کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 3 است.

برد سفید - اما به این دلیل که بازیکن سیاه غایب بوده است. کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 4 است.

0 برای هر دو بازیکن چون غایب بوده اند. کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 6 است.

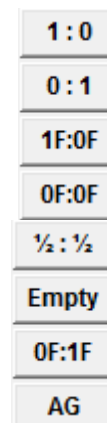
مساوی - کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 2 است.

پاک کردن نتیجه یک میز - کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 0 است.

برد سیاه - اما به این دلیل که بازیکن سفید غایب بوده است. کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 5 است.

مساوی مقطعی - وقتی که بازی انجام نشده و به روز دیگری موکول شده؛ بعد از یک دور بازی در هنگام قرعه کشی دور

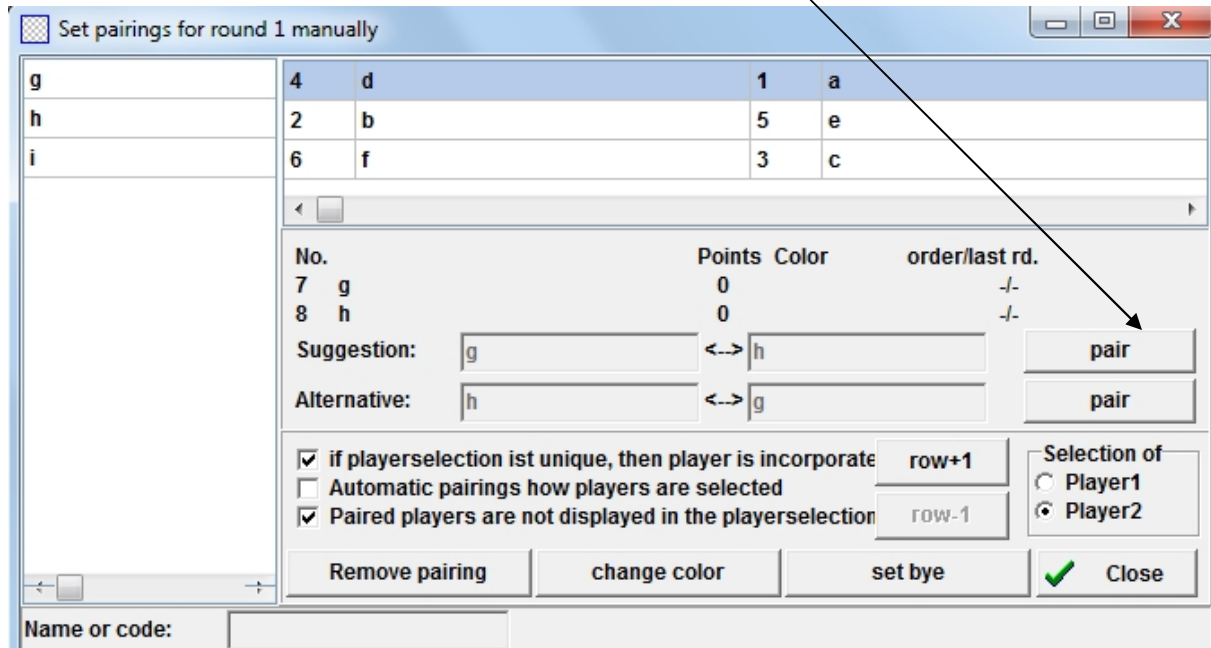
بعد از شما می خواهد که نتیجه بازی معوقه (adjourned) را درج کنید. - کلید همتای آن بر روی صفحه کلید عدد 7



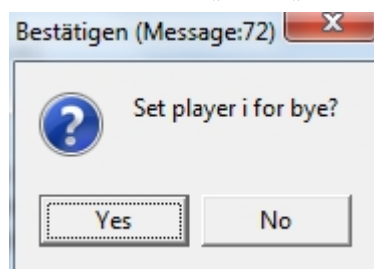
برای بازی‌هایی که نتیجه آنها مشخص نیست با زدن عدد 8 یک خط تیره می‌اندازد تا بتوانید دور بعد را قرعه‌کشی کنید.

## سوالات و نکات :

1- اگر در یک جدول زوج 3 نفر را بخواهیم بعد از قرعه‌کشی دور 1 وارد کنیم چه می‌کنیم؟  
 جواب : (بعد از نوشتن اسامی در برگه و قرعه‌کشی دستی بین آنها) ابتدا از گزینه 5 اسامی بازیکنان را وارد می‌کنیم. سپس از منوی Pairing گزینه Set New Player را انتخاب می‌کنیم. پنجره‌ای باز می‌شود. که در سمت چپ بازیکنانی که قرعه‌کشی نشده‌اند را نشان می‌دهد. آنها را دو به دو انتخاب و بر اساس رنگی که بازی می‌کنند دکمه Pair را می‌زنیم. مثلاً در تصویر زیر 3 بازیکن i , h , g وارد جدول شده‌اند که بین g و h بازی انداخته ایم و چون می‌خواهیم g سفید باشد بر روی Pair اول کلیک می‌کنیم :



و بازیکن i را نیز از سمت چپ انتخاب کرده و بر روی دکمه Set bye (استراحت) کلیک می‌کنیم. در این حالت پیغام زیر نشان داده می‌شود که بر روی Ok کلیک کنید.



اگر بازیکنانی که اضافه شده‌اند ریتینگ دار باشند قبل از قرعه‌کشی دور بعد دوباره باید جدول را مرتب کنید  
**توجه :** در صورتی که این 3 نفر را در دور دوم وارد جدول کنیم خود برنامه برای هر 3 نفر در دور اول باخت منظور می‌کند و مانند فوق عمل می‌کنیم.

2- اگر بخواهیم قرعه‌دو یا چند میز را تغییر دهیم چه می‌کنیم ؟

همانند سوال قبل از منوی Pairing گزینه Set New Player را انتخاب می‌کنیم. و بازیکنان مورد نظر را انتخاب (میز مورد نظر) و گزینه Remove Pairing را می‌زنیم. در این حالت بازیکنان به سمت چپ پنجره منتقل شده و همانند سوال قبل آنها را دو به دو انتخاب و بر روی Pair مورد نظر کلیک می‌کنیم. برای جابجایی رنگ دو بازیکن از گزینه Change Color استفاده می‌کنیم. در این حالت میزها جابجا می‌شوند برای مرتب کردن ترتیب میزها از منوی Input گزینه Resort Pairing List را انتخاب کنید.

### 3- اگر یک بازیکن قبل از اعلان قرعه کشی دور اول بخواهد انصراف دهد چه می کنیم؟

چون بازیکن هیچ بازی نکرده و حریفی نداشته است می توانیم بجای اسم او نام دیگری در صورت وجود تایپ کنیم یا نام بازیکن را پاک کنیم. برای این کار وارد گزینه 5 یا 6 می شویم و بازیکن مورد نظر را انتخاب و دکمه Delete را می زنیم. در این حالت پیغامی مبنی بر مطمئن بودن از این کار نشان داده می شود که بر روی yes کلیک می کنیم. اگر قرعه کشی انجام شده باشد پیغام دومی می آید که : بازیکن مورد نظر قرعه کشی شده است آیا هنوز باید پاک شود؟ باز بر روی yes کلیک کنید. در این حالت یک بازیکن بدون قرعه می ماند که یا باید برایش استراحت بزنید یا این دور را کلا پاک کرده و از اول قرعه کشی کنید. که حالت دوم درست است. برای این کار وارد منوی Rd شوید و دور قبل یعنی 0 را انتخاب کنید. (ما بدون رفتن به گزینه 22 (Option) و پاک کردن دور می توانیم روی دور قبلی مجدداً قرعه کشی کنیم. خوبی این کار این است که در دور های بالاتر که بازیکنان انصرافی داریم دیگر آنها را با پاک کردن قرعه کشی به جدول بر نمی گردانند.) سپس بر روی گزینه 4 کلیک کنید و قرعه کشی مجدد را انجام دهید که دو پیغام می آید در هر دو بر روی yes کلیک کنید. حالا پنجره قرعه کشی باز شده و باید بر روی Start کلیک کنید.

### 4- اگر یک بازیکن بعد از دور 4 بخواهد انصراف دهد چه می کنیم؟

از منوی Pairing گزینه Excude Player را انتخاب کنید تا پنجره ای باز شود که اسامی بازیکنان را نشان می دهد. بازیکن مورد نظر را انتخاب کنید تا پنجره جدیدی باز شود و تیک تمام دورهای باقیمانده را بردارید. یا بر روی دکمه Do not Pair Remaining Rounds کلیک کنید تا همه تیک ها را بردارد. توجه کنید که وقتی بازیکنی بازی کرده دیگر نمی توان او را از جدول پاک کرد و فقط باید به همین روش او را از قرعه کشی بیرون بیاوریم چون در صورت حذف او حریفانی که از او امتیاز گرفته اند امتیازشان از بین می رود.

## داور بین المللی مهرداد پهلوانزاده :

جهت تهیه و نصب آخرین نسخه این نرم افزار می توانید به سایت زیر بروید :

[www.swiss-manager.at](http://www.swiss-manager.at)

ترجمه منوهای نرم افزار توسط آقای مهندس لاجوردی زاده به خوانندگان تقدیم شده است که می تواند بسیار مفید باشد.

وقتی برای اولین بار برنامه را شروع می کنید، مرحله اول انتخاب زبان برنامه است که فرض ما بر این است که شما زبان انگلیسی را برای برنامه برگزیده اید. در این مرحله شما برای دستیابی به نسخه کامل باید کد مربوطه را وارد کنید ( هیئت های شطرنج و داوران رسمی می توانند با تماس با کمیته مسابقات فدراسیون این کد را دریافت نمایند)

سپس باید نوع مسابقه را مشخص سازید، که فرض غالب اولین گزینه یا مسابقه با سیستم سوئیس انفرادی است، سپس نامی را که می خواهید به فایل این مسابقه بدهید را باید مشخص سازید و بعد از آن نوبت مشخص ساختن نام مسابقه ، نام برگزار کننده، نام سرداور و ... است ولی موردی که باید حتماً مشخص شود تعداد دور می باشد. در مرحله بعد شما باید نام بازیکنان شرکت کننده را وارد کنید، شما باید بازیکنان را تک به تک وارد کنید، این کار شامل وارد کردن نام و نام خانوادگی بازیکن، ملیت بازیکن، ریتینگ بازیکن و... است وقتی وارد کردن اسامی بازیکنان پایان پذیرفت تنها یک مرحله تا انجام قرعه کشی دور اول باقیست و آن هم مرتب کردن نام بازیکنان بر اساس ریتینگ است که با رجوع به منوی



**Input > Resort** امکان پذیر است، مرحله بعدی ورود به منوی **pairing** است که برای این منو دکمه میانبر **F6** نیز وجود دارد، حال مهم اینست که رنگ مهره بازیکن شماره یک در میز یک را وارد سازید که مطابق قوانین بایست با قرعه کشی در جمع بازیکنان معلوم گردد و بعد با زدن کلید **Pairing** قرعه کشی انجام می شود، برای دیدن قرعه کشی لازم است که منوی **List > Pairing** را بزنید و یا دکمه **F10** را فشار دهید،

( تنها مشکل ممکن است در خروجی **Output** این باشد که خروجی فایل یا پرینتر مشخص شده باشد و باید به **Screen** تغییر یابد) حال دیگر دکمه ها و عملکردشان برای شما روشن است. پس از این که قرعه کشی را چاپ کردید و بازیها برگزار و نتایج اعلام گردید بایست با زدن دکمه **F7** به صفحه ورود نتایج وارد شوید و نتایج را وارد کنید، امکان انجام قرعه کشی دور بعد با زدن دکمه **F6** مجدداً وجود دارد و به همین ترتیب تا دور آخر می توانید پیش بروید.

### چند نکته:

- این برنامه به شما امکان وارد کردن مشخصات کامل بازیکنان ریتینگ دار را با وارد کردن مثلاً تنها نام بازیکن یا شماره شناسایی در فیده و یا انتخاب با یک کلیک از روی بازیکنان یک کشور را به شما خواهد داد.

- دور به دور بایست قبل از خروج برنامه نتایج را بر روی رایانه خود ذخیره نمایید پیشنهاد می کنم، پیش از انجام قرعه کشی و پس از وارد کردن نتایج، اطلاعات مسابقه را در فایل جدید که در انتهاش شماره دور نیز وارد شده است وارد کنید تا به این ترتیب امکان اینکه اطلاعات را از دست دهید به حداقل برسد.

- در جریان مسابقات چنانچه بخواهید هر عملی اعم از دیدن نتایج، تغییر قرعه کشی ... را انجام دهید بایست برای ورود به اطلاعات آن دور از منوی **Rd** استفاده کنید.

- هر گاه بازیکنی از ادامه بازیها انصراف دهد برای حذف آن بازیکن از قرعه کشی دوره های بعد، لازم است از منوی **pairing > Exclude player** نسبت به حذف آن بازیکن از دور یا دوره های بعدی مسابقات اقدام نمایید. همانگونه که در اینجا دیده می شود در تمام برنامه، شما می توانید به منوی ویژه بازیکنان با شماره، نام و یا کلیک کردن وارد شوید.

- تغییرات نام، ریتینگ،... بازیکنان بلافاصله در کلیه اطلاعات مربوط به آن بازیکن اعمال خواهد شد.

- امتیاز شکنی ویژه مسابقات همچون بسیاری از دیگر اطلاعات مربوط به مسابقه در منوی **Input > Tournament** قرار دارد و مطابق قوانین این اطلاعات بایست در آغاز مسابقات اعلام و در فایل مسابقات وارد گردد.

- پیشنهاد می شود آخرین نسخه نرم افزار و فایل ریتینگ و راهنمای آن از سایت نرم افزار پیاده سازی و بر روی رایانه نصب و استفاده شود.

نگارنده از دو سال پیش که با این نرم افزار آشنا شده ام آنرا بسیار سودمند تر از دیگر نرم افزارهای موجود یافته ام و در بسیاری از مسابقات بین المللی با موفقیت از آن استفاده نموده ام و بازیکنان و برگزار کنندگان از آن راضی بوده اند و لیست های فراوانی جهت دریافت هر گونه اطلاعات از آن قابل اخراج بوده است و علاوه بر آن معتقدم که یک داور با حداقل دانشی که در بالا ذکر شده می تواند بسرعت کار با این نرم افزار را فرا گیرد، همچنین ترجمه متن راهنمای منوهای نرم افزار از راهنمای اصلی آن توسط آقای مهندس لاجوردی زاده که از داوران خوب استان قم و کشور می باشند به خوانندگان تقدیم شده است:

## منوی فایل File

### مسابقه جدید:

نگاه کنید به **Start a new tournament**.

### فراخوانی مسابقه:

این گزینه برای فراخوانی مسابقاتی که قبلا ذخیره شده، استفاده می شود. یک پنجره انتخاب فایل ظاهر می شود و فایل مسابقه مورد نظر، برگزیده می شود. بعد از انتخاب و فراخوانی فایل، شما می توانید با آن کار کنید (نظیر وارد کردن نتایج، چاپ لیستها، قرعه کشی و ...).

### ذخیره مسابقه:

این گزینه، اطلاعات مسابقه را بر روی رایانه (هارد دیسک یا فلاپی دیسک) ذخیره می کند. از فایل مسابقه جاری، ابتدا بطور اتوماتیک نسخه پشتیبان تهیه می شود (اگر گزینه این عمل فعال باشد).

### ذخیره مسابقه به عنوان:

ذخیره مسابقه تحت یک نام جدید.

### شروع برنامه جدید:

نگاه کنید به **Process several tournaments simultaneously**.

### یادداشت:

بعد از فعال سازی آن یک پنجره ظاهر می شود که شما می توانید یادداشتهای خود را در آن بنویسید. این پنجره مستقل از مسابقه است و بطور اتوماتیک در شروع به کار برنامه، دیده می شود اگر گزینه متناسب در پنجره **Options** تنظیم شده باشد.

## تنظیمات چاپگر:

نمایش پنجره استاندارد تنظیمات چاپگر در ویندوز.

## خروج:

خروج از برنامه. اگر اطلاعات مسابقه ذخیره نشده باشد انجام آن از کاربر درخواست می شود. هر وقت که اطلاعات تغییر کند یک علامت \* در نوار وضعیت برنامه (پایین صفحه) بعد از نام مسابقه قرار می گیرد.

همه مسابقات جدید یا فراخوانی شده بطور اتوماتیک در منوی فایل وارد می شوند. تعداد این عناوین حداکثر تا 8 عدد می باشد. آخرین مسابقه فراخوانی شده در جایگاه اول قرار می گیرد و وقتی برنامه اجرا می شود بطور اتوماتیک در حافظه قرار می گیرد (خوانده می شود). این عناوین می توانند از طریق کلید **[Delete file list]** از منوی **specials\Options** حذف شوند.

## منوی قرعه کشی

### منوی قرعه کشی ها:

پنجره قرعه کشی برای انتخاب مسابقات سوییسی یا دوره های را باز می کند. همچنین نگاه کنید به

### **.Pairing dialog**

فقط برای مسابقات دوره های تیمی:

### تهیه جدول (لیست ثابت قرعه کشی):

تهیه قرعه کشی بازیکنان برای تمام دورها (بعد از اینکه قرعه کشی تیمها انجام شد). قرعه کشی ها بعدا قابل تغییر است.

فقط برای مسابقات سوییسی (انفرادی):

### تعیین بازیکن جدید:

قرعه کشی دستی را برای بازیکنان جدیدالورود بعد از قرعه کشی هر دور مجاز می کند (یا تغییر قرعه کشی دور جاری).

### **تعیین بازیکن:**

قرعه کشی دستی برای دور بعدی را مجاز می کند.

### **خارج کردن بازیکن:**

امکان خارج کردن بازیکن از جدول مسابقه را (بطور موقتی) فراهم می کند. بازیکنان خارج شده هنوز در جدول مسابقه هستند اما برای آنها قرعه کشی نمی شود و هر دور، صفر امتیاز می گیرند بدون رنگ مهره.

### **استراحت دادن به بازیکن:**

امکان تنظیم استراحت بطور دستی برای بازیکنان را فراهم می کند.

### **ادامه دادن بازیکن:**

در مقابل خارج کردن بازیکن. برای بازیکنان خارج شده، امکان ورود به جدول در دوره های باقی مانده را فراهم می کند.

فقط برای مسابقات سویسی تیمی:

### **تعیین تیم جدید:**

قرعه کشی دستی را برای تیمهای جدیدالورود بعد از قرعه کشی هر دور مجاز می کند (یا تغییر قرعه کشی دور جاری).

### **تعیین تیم:**

قرعه کشی دستی برای دور بعدی را مجاز می کند.

### **خارج کردن تیم:**

امکان خارج کردن تیم از جدول را (بطور موقتی) فراهم می کند. تیمهای خارج شده هنوز در جدول مسابقه هستند اما برای آنها قرعه کشی نمی شود و هر دور، صفر امتیاز می گیرند بدون رنگ مهره.

## استراحت دادن به تیم:

امکان تنظیم استراحت بطور دستی برای تیمها را فراهم می کند.

### ادامه دادن تیم:

در مقابل خارج کردن تیم. برای تیمهای خارج شده، امکان ورود به جدول در دورههای باقی مانده را فراهم می کند.

### منوی ورودی

### ورود بازیکنان:

امکان ورود، تغییر و حذف بازیکنان را فراهم می کند (نگاه کنید به **Input of participants**).

### بازیکنان:

امکان تغییر و حذف بازیکنان را فراهم می کند (نگاه کنید به **Input of participants**).

### نتایج:

امکان ورود، تغییر و حذف نتایج را فراهم می کند. برای مسابقات تیمی همچنین اطلاعات بازیکنان را می توان وارد کرد، تغییر داد یا حذف کرد.

### مسابقه:

امکان ورود و تغییر اطلاعات مسابقه را فراهم می کند. (نگاه کنید به **Tournament data dialog**).

### تیمها:

امکان ورود، تغییر و حذف تیمها را فراهم می کند. (فقط برای مسابقات تیمی. نگاه کنید به **Team dialog**).

### مکانها:

امکان ورود، تغییر و حذف مکانها را فراهم می کند. (فقط برای مسابقات تیمی دوره‌ای . نگاه کنید به **Sites dialog**).

## تاریخها:

امکان ورود و تغییر تاریخ برای هر دور را فراهم می کند. (نگاه کنید به **Date Dialog**).

## مرتب‌سازی مجدد:

(فقط برای مسابقات سوپرسی). اصولاً بازیکنان در زمان ورود اسامی آنها (تا زمان بستن فرم) به طور اتوماتیک مرتب می‌شوند اگر گزینه "**sort start rank automaticly**" فعال باشد. مرتب‌سازی بر اساس ریتینگ، عنوان و الفبا صورت می‌گیرد. این گزینه، زمانی مورد نیاز است که بازیکنی (یا بازیکنانی) بعد از قرعه‌کشی دور اول وارد جدول شود یا ریتینگ تغییر کند. از آنجا که شماره اولیه بر قرعه‌کشی تأثیر دارد، باید مرتب‌سازی مجدد در این حالات انجام شود.

مشابه آن برای مسابقات سوپرسی تیمی نیز امکان دارد. مرتب‌سازی بر اساس جمع ریتینگ بهترین بازیکنان (بر حسب ریتینگ) انجام می‌شود (نه بر اساس لیست اصلی). مثلاً اگر مسابقه روی 4 میز انجام می‌شود، از جمع ریتینگ 4 بازیکن برتر برای مرتب‌سازی استفاده می‌گردد. شماره اولیه می‌تواند بطور دستی تغییر داده شود در **Team dialog**.

## حذف بازیکنان:

همه بازیکنانی که بازی نکرده‌اند نشان داده شده و حذف آنها پیشنهاد می‌گردد. بعد از تأیید، بازیکن از مسابقات حذف خواهد شد.

## منوی اطلاعات

منوی اطلاعات فقط مشتمل بر لیستها است (به غیر از لیستهای ریتینگ). در حالت "بازیکن" و "آمار ریتینگ بازیکن"، بازیکن باید ابتدا انتخاب شود.

## لیستهای ریتینگ:

امکان جستجوی ریتینگ را فراهم می کند (نگاه کنید به **Input of participants**).

## وضعیت مسابقه:

اطلاعاتی درباره قرعه‌کشی و نتایج همه دورها ارائه می‌کند بطوری که نمای سریعی از مسابقه خواهیم داشت. در اینجا یک تست سازگاری داخلی از اطلاعات گرفته می‌شود تا اگر مشکلی وجود داشت نمایش داده شود.

## بازیکن:

اطلاعاتی درباره بازیکنان بدست می‌دهد. اگر لیست، چاپ شود اطلاعات بیشتری نسبت به صفحه تصویر در بر خواهد داشت. این لیست توسط مدیر مسابقات، مهر و امضاء شده و به عنوان تأییدیه مسابقات به بازیکنان (بخصوص شرکت‌کنندگان خارجی) برای محاسبات ریتینگ فدراسیون آنها داده می‌شود.

دو سطر پایانی (ملی و بین‌المللی) به شکل زیر محاسبه می‌شوند:

ملی: 2017 / 10 / 3.5

2017 جمع ریتینگ ملی تمام حریفان + ریتینگ ملی خود بازیکن است. اگر یک حریف (یا خود بازیکن) ریتینگ ملی نداشته باشد، از ریتینگ بین‌المللی استفاده خواهد شد. اگر او ریتینگ بین‌المللی نیز نداشته باشد، برای او 1200 در نظر گرفته می‌شود. عدد 10 برابر با تعداد حریفان + یک می‌باشد. 3.5 امتیاز بازیکن است. جریمه‌ها در نظر گرفته نمی‌شود.

بین‌المللی: 2117 / 10 / 3.5

2117 جمع ریتینگ بین‌المللی تمام حریفان + ریتینگ بین‌المللی خود بازیکن است. اگر یک حریف (یا خود بازیکن) ریتینگ بین‌المللی نداشته باشد، برای او 2000 در نظر گرفته می‌شود. عدد 10 برابر با تعداد حریفان + یک می‌باشد. 3.5 امتیاز بازیکن است. اگر بازیکنی تعداد حریفان مورد نیاز با ریتینگ بین‌المللی نداشته باشد (80٪ با خود بازیکن) ----- نمایش می‌یابد. مثلاً در مسابقات 9 دوری، تعداد 8 بازیکن با ریتینگ بین‌المللی مورد نیاز است. در 7 دوری، 6 بازیکن و در 8 دوری، 7 بازیکن.

## تیم:

اطلاعاتی درباره تیمها می‌دهد.

## استراحت:

اطلاعاتی درباره همه استراحت‌ها می‌دهد (فقط برای مسابقات سوئیس).

## خارج کردن:

اطلاعاتی درباره همه بازیکنانی که بازی نکرده‌اند می‌دهد (فقط برای مسابقات سویسی).

## آمار عنوان‌ها:

آمار عنوان‌داران مسابقه را نشان می‌دهد (استادان بزرگ، استادان بین‌المللی، ...).

## آمار فدراسیون‌ها:

آمار فدراسیون‌های (کشورهای) حاضر در مسابقه را نشان می‌دهد.

## آمار بازی‌ها:

آمار بردهای سفید و سیاه، تساوی‌ها و جریمه‌ها در هر دور از مسابقه را نشان می‌دهد.

## آمار ریتینگ:

تغییرات ریتینگ همه بازیکنان را به ترتیب شماره‌گذاری اولیه نشان می‌دهد.

## آمار ریتینگ بازیکن:

تغییرات ریتینگ همه دورها برای یک بازیکن را نشان می‌دهد.

## اطلاعات عناوین فیده:

از آن به عنوان کمک برای محاسبه عناوین فیده استفاده می‌شود.

## تأیید عنوان:

این لیست یک فرم درخواست برای عناوین فیده است.

## گزارش مسابقه فیده:

تولید گزارش مسابقه از نوع یک فایل اکسل.

## منوی خروجی

مانیتور:



خروجی لیست‌ها روی مانیتور در یک لیست‌باکس قرار می‌گیرد.

## چاپگر:

خروجی لیست‌ها روی چاپگر قرار می‌گیرد.

## فایل:

خروجی لیست‌ها روی هارد دیسک (یا فلاپی) قرار می‌گیرد.

## پارامترهای چاپگر:

اگر فعال باشد (بطور پیش فرض) پنجره چاپگر با پارامترهای مختلف چاپ ظاهر می‌شود قبل از آنکه لیستی چاپ شود. در غیر این صورت، لیست فوراً از طریق چاپگر چاپ می‌شود.

## منوی دور

در این منو، دور مورد نظر انتخاب می‌شود. مثلاً شما می‌خواهید لیست نتایج دور سوم را ببینید در حالی که هم اینک در دور چهارم هستیم. شما باید از این منو، دور سوم را انتخاب کنید و سپس از منوی لیست/نتایج اطلاعات مورد نظر را ببینید.

## منوی لیست‌ها

سوئیزی

## الفبایی:

تولید لیست مرتب شده بازیکنان بر حسب الفبا.

## شماره اولیه:

تولید لیستی از همه بازیکنان به ترتیب شماره اولیه.

## جدول موقتی / نهایی:

تولید لیستی از همه بازیکنان مطابق با امتیازشکنی‌های مورد نظر (نگاه کنید به

**(Tie-breaks (determination of the final rank).**

## رده‌بندی اولیه / جدول:

تولید **cross-table** همه بازیکنان به ترتیب شماره اولیه.

## جدول / امتیازشکنی‌ها:

تولید **cross-table** همه بازیکنان مطابق با امتیازشکنی‌های مورد نظر.

## قرعه‌کشی:

تولید لیست قرعه‌کشی (بدون نتایج).

## نتایج:

تولید لیست قرعه‌کشی (با نتایج).

## الفبایی:

تولید لیست همه بازیکنان به ترتیب الفبا (دو ستونی).

## شماره اولیه:

تولید لیستی از همه بازیکنان به ترتیب شماره اولیه (دو ستونی).

## جدول موقتی / نهایی:

تولید لیستی از همه بازیکنان مطابق با امتیازشکنی‌های مورد نظر (دو ستونی).

## کارت‌های مسابقه:

تولید لیستی برای هر دور که در آن حریفان و امتیازاتشان مشخص است. اگر لیست فراخوانی شود، فقط اولین سه دور نمایش پیدا می‌کند (زیرا در غیر اینصورت، لیست بسیار طولانی خواهد شد). در منوی چاپ (نگاه کنید به **Print, print preview**)، دورهای مورد نظر می‌توانند انتخاب شوند.

## قیمت ترازها (رده‌ها):

تولید لیست قیمت ترازها.

## میز:

تولید لیست میزها.

## تجزیه و تحلیل سنجشی:

تولید لیست قرعه کشی درباره کمیت قرعه کشی (فقط معتبر برای تجزیه و تحلیل سنجشی).

### چک:

در این لیست، همه اطلاعات مورد نیاز برای قرعه کشی دستی موجود می باشد. لیست به دو بخش تقسیم می شود:

در بخش اول، اطلاعاتی برای هر محدوده امتیاز وجود دارد، تعداد بازیکنان در این محدوده، تعداد بازیکنانی که باید مهره سفید/سیاه دریافت کنند و اضافه رنگ. در اضافه رنگ مثلا WWW به این معنی است که چهار بازیکن در این محدوده امتیازی، مناسب است که رنگ سفید اضافی دریافت کنند. بدین ترتیب دو نفر از این بازیکنان رنگ مهره سیاه می گیرند اگرچه مناسب بود رنگ سفید بگیرند.

در بخش دوم، اطلاعات هر بازیکن وجود دارد نظیر: رده بندی میانی اش، عنوان، نام، ریتینگ، امتیاز، توزیع رنگ، رنگی که مناسب است در این دور دریافت کند، شناوری دو دور آخر و همه حریفانش.

### فیده:

این لیست فقط در مسابقات بین المللی مورد نیاز است.

دوره ای

### شرکت کنندگان:

تولید لیستی از همه شرکت کنندگان.

### شرکت کنندگان (ریتینگ):

تولید لیستی از همه شرکت کنندگان به ترتیب ریتینگ.

### قرعه کشی:

تولید لیست قرعه کشی همه دورها (با نتایج).

### جدول موقتی / نهایی:

تولید لیست همه شرکت کنندگان مطابق با امتیازشکنی های مورد نظر. (نگاه کنید به

## **(Tie-breaks (determination of the final rank)**

**رده بندی اولیه / جدول:**

تولید **cross-table** همه بازیکنان به ترتیب شماره اولیه.

**جدول / امتیازشکنی ها:**

تولید **cross-table** همه بازیکنان مطابق با امتیازشکنی های مورد نظر.

سوئسی تیمی و دوره های تیمی

**الفبایی بازیکنان:**

تولید لیست همه بازیکنان مرتب شده بر حسب الفبا.

**تیمها:**

تولید لیست همه تیمها.

**ترکیب تیمها:**

تولید لیست تیمها همراه با نام بازیکنان آنها (به ترتیب میز)، مطابق با شماره اولیه.

**ترکیب تیمها با امتیازات:**

تولید لیست تیمها همراه با نام بازیکنان آنها (به ترتیب میز)، مطابق با امتیازشکنی های مورد نظر.

**قرعه کشی / نتایج تیمی:**

تولید قرعه کشی تیمی همه دورها.

**قرعه کشی / نتایج میزها:**

تولید قرعه کشی بازیکنان در دور مشخص.

**کارت های مسابقه:**

تولید کارت‌های مسابقه در دور مشخص.

## جدول موقتی / نهایی:

تولید لیست همه تیمها مطابق با امتیازشکنی‌های مورد نظر. (نگاه کنید به

## (Tie-breaks (determination of the final rank)

## رده‌بندی اولیه / جدول:

تولید **cross-table** همه تیمها به ترتیب شماره اولیه.

## جدول / امتیازشکنی‌ها:

تولید **cross-table** همه تیمها مطابق با امتیازشکنی‌های مورد نظر.

## چک:

در این لیست، همه اطلاعات مورد نیاز برای قرعه‌کشی دستی موجود می‌باشد.

## لیست عملکرد بازیکن:

تولید لیست همه بازیکنان مطابق با معیارهای انتخاب شده در پنجره مسابقه.

## لیست میزها:

تولید لیست همه بازیکنان بر حسب میز مطابق با معیارهای انتخاب شده در پنجره مسابقه. شماره میز، میانگین شماره میزهایی است که بازیکن روی آن بازی کرده است.

## لیست میزها (همه میزها):

تولید لیست همه بازیکنان بر حسب میز مطابق با معیارهای انتخاب شده در پنجره مسابقه. شماره میز همان میز در پنجره بازیکن می‌باشد که بستگی به میزهایی که بازیکن واقعا روی آنها بازی کرده است ندارد.

اگر معیارای انتخابی یکسان باشند آنگاه رده‌بندی موقوف به بازیکن دوم است.

## منوی اختصاصی

## گزینه‌ها:

از آن برای تنظیم پارامترهای عمومی استفاده می‌شود (نگاه کنید به **Basic settings**).

## به هنگام سازی ریتینگ:

به هنگام کردن لیست ریتینگ (مخصوص بازیکنان اتریشی).

## فایل مدیر ریتینگ:

مخصوص اتریش.

## ورود/صدور اطلاعات:

برای تبادل اطلاعات با برنامه‌های دیگر استفاده می‌شود (نگاه کنید به **Data Exchange** **(with other programmes)**).

## فایل‌های PGN:

برای تولید یا مقایسه فایل‌های pgn استفاده می‌شود (نگاه کنید به **PGN-Files**).

## برچسب‌ها:

تولید لیستی از همه بازیکنان همراه با شماره اولیه، عنوان، نام، فدراسیون و ریتینگ.

## نصب:

برای ورود **registration code** به منظور دستیابی به عملکرد کامل برنامه استفاده می‌شود (نگاه کنید به **Installation of the program**).

## اتصالات:

برای ارجاع فایلها با پسوند **TUN, TUR, TUT, TUM**. به این برنامه استفاده می‌شود. اگر روی هر یک از این فایلها دوبار کلیک شود، برنامه بطور اتوماتیک اجرا می‌شود. آیکن‌های ویندوز هم می‌توانند تولید شوند.

## از نصب خارج کردن:

از نصب خارج کردن برنامه (نگاه کنید به **Deinstallation of the program**).

## تست میز:

(فقط برای مسابقات تیمی) بررسی می کند که شماره میزها پیوسته باشد و هیچ شماره‌ای دو بار

تکرار نشود.

## قانون 100 امتیازی:

مخصوص اتریش.

## انجمن‌های مسابقه:

مخصوص اتریش.

تهیه و تنظیم از : امیر افتخاری

[WWW.Chessboard.ir](http://WWW.Chessboard.ir)