

# TOP TURNIER 10.3.1

## SCHACHTURNIER-VERWALTUNGS-

### PROGRAMM

Programmentwicklung:  
Bernd Schacht  
Technischer Assistent für Informatik  
Timm-Kröger-Str. 1  
25524 Itzehoe  
Tel. (0 48 21) 40 33 06 oder (0 48 21) 6 51 22  
eMail: Schacht-Itzehoe@t-online.de

# Inhalt

	Seite
<u>Inhalt</u>	2
<u>Ablaufbedingungen</u>	10
<u>Programmstart</u>	10
<u>Dateien</u>	10
<u>Abwärtskompatibilitäten</u>	10
<u>Hauptprogramm TT.EXE</u>	11
<u>Das Schweizer System</u>	12
<u>Schweizer System für Einzelspieler:</u>	
<u>Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE</u>	
<u>Turniernamen eingeben</u>	13
<u>Eingabefelder</u>	13
<u>Rundenzahl, Punktvergabe und Doppelpartien</u>	13
<u>Maske 3 (Spielereingabemaske)</u>	14
<u>Spielernummern</u>	14
<u>Exklusivschaltung</u>	14
<u>Eingabe der Spielerdaten</u>	14

Meldungszeile	15
Spieltermin	15
Paarungsliste erzeugen	15
Automatische Paarung	16
Freilos	16
Nach der Paarung	16
Paarungsliste ansehen	16
Paarungsliste drucken	17
Partien spielen	17
Ergebniseingabe	17
Zurück in der Hauptmaske	18
Rangliste erzeugen	19
Ergebnismatrix erzeugen	19
Turnierverlauf erzeugen	19
Nächste Runde	19
HTML-Dateien	20
Informationen für Textverarbeitung und Internet	20

## Schweizer System für Einzelspieler:

### Beschreibung einiger Fenster in TTE.EXE

(alphabetisch geordnet)

2. KRITERIUM FÜR DIE BESTIMMUNG DER PAARUNGSNUMMERN (Maske 3)	21
2 PARTIEN PRO RUNDE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)	21
ANDERES TURNIER (Hauptmaske)	21

<u>AUSFALL FÜR RUNDE (Maske 3)</u>	<u>22</u>
<u>ÄNDERUNGEN DER GEGNER, FARBEN UND ERGEBNISSE ZURÜCKSETZEN (Maske 2)</u>	<u>22</u>
<u>ÄNDERUNGEN DER GEGNER UND FARBEN UND EINGABEN DER ERGEBNISSE ZURÜCKSETZEN (Maske 1)</u>	<u>22</u>
<u>DATENSICHERUNG (Hauptmaske)</u>	<u>23</u>
<u>DIESES TURNIER (Hauptmaske)</u>	<u>23</u>
<u>DWZ-LISTE (Hauptmaske)</u>	<u>23</u>
<u>EDITIEREN (Hauptmaske)</u>	<u>23</u>
<u>EINSTELLUNGEN (Hauptmaske)</u>	<u>24</u>
<u>ERGEBNIS (Maske 1, Maske 2)</u>	<u>25</u>
<u>FARBE (Maske 1, Maske 2)</u>	<u>26</u>
<u>GEGNER: NR (Maske 1, Maske 2)</u>	<u>26</u>
<u>NÄCHSTER SATZ (Maske 3)</u>	<u>27</u>
<u>NEUES TURNIER (Hauptmaske)</u>	<u>27</u>
<u>PROGRAMMENDE (Hauptmaske)</u>	<u>27</u>
<u>RUNDENZAHL (Hauptmaske)</u>	<u>28</u>
<u>RUNDE X (Hauptmaske)</u>	<u>28</u>
<u>SATZ LÖSCHEN (Maske 3)</u>	<u>28</u>
<u>SORTIERUNG DER SPIELERLISTE (Maske 3)</u>	<u>28</u>
<u>SPRUNG ZUM EINGABEENDE (Maske 1, Maske 3)</u>	<u>29</u>
<u>SPRUNG ZU NR (Maske 1, Maske 2, Maske 3)</u>	<u>29</u>
<u>TURNIER LÖSCHEN (Hauptmaske)</u>	<u>29</u>
<u>ÜBERNAHME DER SPIELERDATEN VON TTE (Maske 3)</u>	<u>29</u>
<u>ÜBERNAHME DER SPIELERDATEN VON TTZ (Maske 3)</u>	<u>30</u>
<u>HINWEIS FÜR TTZ.EXE, TTM.EXE, TTA.EXE</u>	<u>30</u>

# Schweizer System für Einzelspieler:

## Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE

(alphabetisch geordnet)

<u>Ausscheiden von Spielern</u>	<u>31</u>
<u>DWZ-Liste</u>	<u>31</u>
<u>Ergebnismatrix</u>	<u>31</u>
<u>Fehlermeldungen</u>	<u>32</u>
<u>Feinwertungen</u>	<u>32</u>
<u>Hotkeys</u>	<u>33</u>
<u>Manuelle Paarung</u>	<u>34</u>
<u>Maske 2</u>	<u>35</u>
<u>Nach der Paarung neue Spieler hinzunehmen</u>	<u>35</u>
<u>Nachträgliche Änderungen (Maske 2)</u>	<u>36</u>
<u>Neue Spieler hinzunehmen</u>	<u>36</u>
<u>Paarungsliste</u>	<u>36</u>
<u>Parallele Turniere</u>	<u>37</u>
<u>Rote Warn- und Empfehlungsfenster</u>	<u>37</u>
<u>Spielerliste</u>	<u>37</u>
<u>Teilweise automatische, teilweise manuelle Paarung</u>	<u>38</u>
<u>Teilweise manuelle, teilweise automatische Paarung</u>	<u>39</u>
<u>Text-Export</u>	<u>39</u>
<u>Turnierverlauf</u>	<u>39</u>
<u>Zurückänderungen</u>	<u>40</u>

## Schweizer System für Mannschaften:

### Beschreibung einiger Fenster in TTM.EXE

(alphabetisch geordnet)

<u>BERECHNUNGSART DER MANNSCHAFTSPUNKTE (Maske 3)</u>	41
<u>BREITPUNKTVERGABE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)</u>	41
<u>EINSTELLUNGEN (Hauptmaske)</u>	41
<u>EINZELERGEBNISSE (Maske 1, Maske 2)</u>	42
<u>FARBE (Maske 1, Maske 2)</u>	43
<u>KRITERIUM FÜR DIE BESTIMMUNG DER PAARUNGSNUMMERN (Maske 3)</u>	43
<u>MANNSCHAFTSERGEBNIS (Maske 1, Maske 2)</u>	43
<u>MANNSCHAFTSSTÄRKE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)</u>	43
<u>PUNKTVERGABE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)</u>	43

## Schweizer System für Mannschaften:

### Sonstige Beschreibungen für TTM.EXE

(alphabetisch geordnet)

<u>Berliner Wertung (BERLW)</u>	44
<u>Direkte Berliner Wertung (DBW)</u>	44
<u>Mannschaftsliste</u>	44
<u>Paarungsliste</u>	44
<u>Sonneborn-Berger-Zahlen bei Mannschaften</u>	45

## Rundensystem für Mannschaften:

### Beschreibung für TTA.EXE

<u>Ergebnismatrix (Hauptmaske)</u>	45
------------------------------------	----

## Rundensystem für Einzelspieler:

### Beschreibung einiger Fenster in TTZ.EXE

(alphabetisch geordnet)

<u>DURCHGÄNGE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER, Maske 3)</u>	46
<u>AKT. RUNDE (Hauptmaske, Maske 1)</u>	46
<u>ERGEBNIS (Maske 1)</u>	46
<u>RUNDENZAHL (Hauptmaske, Maske 1, Maske 3)</u>	47
<u>SATZ LÖSCHEN (Maske 3)</u>	47
<u>SORTIERUNG DER SPIELERLISTE (Maske 3)</u>	47
<u>SPIELER AUS DER WERTUNG NEHMEN (Maske 1)</u>	48
<u>SPRUNG ZU NR GEGEN NR (Maske 1)</u>	48
<u>SPRUNG ZU NR IN RUNDE (Maske 1)</u>	48
<u>TERMIN FÜR RUNDE X (Hauptmaske)</u>	48
<u>TURNIER FERTIG (Maske 1)</u>	49

## Rundensystem für Einzelspieler:

### Sonstige Beschreibungen für TTZ.EXE

(alphabetisch geordnet)

<u>DWZ-Ergebnisse</u>	49
<u>Ergebnismatrix</u>	50
<u>Neue Spieler hinzunehmen</u>	50
<u>Paarungsprozedur</u>	50
<u>Rangliste</u>	51
<u>Spielernummern</u>	51
<u>Text-Export</u>	51

## Rutschsystem:

### Beschreibungen für TTR.EXE

<u>Unterschiede</u>	52
<u>Paarungsprozedur</u>	52
<u>n gerade</u>	53
<u>n ungerade</u>	54



# FIDE-Paarungsregeln:

Actual Handbook

C.04. FIDE Swiss Rules

04.1. Swiss System Based on Rating

55

---

A. Introductory Remarks and Definitions

B. Pairing Criteria

C. Pairing Procedures

D. Transposition and Exchange Procedures

E. Colour Allocation Rules

F. Final Remarks

## Ablaufbedingungen

Zum Programmstart erforderliche Hardware:

IBM-kompatibler PC oder Notebook,  
Betriebssystem: DOS ab MS-DOS 5.0, alle Windows-Systeme,  
die DOS-Anwendungen unterstützen,  
RAM: mindestens 1 MB,  
Festplatte: Platzbedarf ca. 2,3 MB  
plus bis zu 10,9 MB pro Turnier,  
VGA-Grafik-Karte,  
Farb-Monitor,  
Maus (empfohlen),  
Drucker (empfohlen).

Kopieren Sie bitte die Programme TT.EXE, TTE.EXE, TTE-SYS.EXE, TTM.EXE, TTM-SYS.EXE, TTZ.EXE, TTA.EXE, TTR.EXE und SEE.EXE in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Unter WINDOWS erzeugen Sie bitte eine Verknüpfung auf TT.EXE. Die Grafik-Treiber-Datei EGAVGA.BGI und die neu implementierte Zeichensatz-Datei LITT.CHR sind ab der Version 9.6.8 in die \*.EXE Dateien integriert. **Mit der neuen Schriftart aus der Datei LITT.CHR läuft das Programm sehr wahrscheinlich auf allen Notebooks.** Vorher wurden auf Notebooks von z.B. SONY und IBM Ziffern und Leerzeichen durch unlesbare Zeichen ersetzt.

## Programmstart

Starten Sie TT.EXE (Unter WINDOWS über die Verknüpfung, unter DOS, indem Sie in dem angelegten Verzeichnis TT eingeben).

## Dateien

Das Programm erzeugt \*.TAB Dateien, \*.DAT Dateien, \*.VER Dateien, ASCII-Dateien und HTML-Dateien. Die \*.TAB, \*.DAT und \*.VER Dateien dürfen Sie auf keinen Fall löschen oder verändern. ASCII-Dateien sind Listen, die Sie ansehen und mit einem Textverarbeitungsprogramm modifizieren und drucken können. HTML-Dateien sind Listen, die Sie im Internet veröffentlichen und drucken können.

## Abwärtskompatibilitäten

Die Programmmodule TTE und TTM (Schweizer Systeme) bis zur Version 10.1.8.  
Das Programmmodul TTZ (Rundensystem für Einzelspieler) bis zur Version 10.2.5.  
Das Programmmodul TTA (Rundensystem für Mannschaften) bis zur Version 10.2.5.  
Das Programmmodul TTR (Rutschsystem) bis zur Version 10.2.5.

Kopieren Sie bitte nicht die \*.TAB, \*.DAT und \*.VER Dateien in ein anderes Verzeichnis, sondern kopieren Sie das neue Programm (die \*.EXE Dateien) in Ihr bestehendes Verzeichnis.

# Hauptprogramm TT.EXE

Nach dem Programmstart werden zwei neue Unterverzeichnisse eingerichtet: ASCII und HTML. Dann werden alle ASCII-Dateien aus dem Hauptverzeichnis in das Unterverzeichnis ASCII verschoben und alle HTML-Dateien aus dem Hauptverzeichnis in das Unterverzeichnis HTML verschoben.

Diese Aktionen werden nur ausgeführt, wenn sie noch nötig sind. Die 5 Turnierprogramme TTE.EXE, TTM.EXE, TTZ.EXE, TTA.EXE und TTR.EXE benutzen die neuen Unterverzeichnisse.

Es erscheint die Hauptprogrammmaske.

Mit TOP TURNIER 10.3.1 können Sie 5 Turnierarten verwalten, nämlich das Schweizer System für Einzelspieler (TTE), das Schweizer System für Mannschaften (TTM), das Rundensystem für Einzelspieler (TTZ), das Rundensystem für Mannschaften (TTA) und das Rutschsystem (TTR).

Hinter den verschiedenen Turnierarten ist ein weißes Eingabefeld mit einem ?. Sie können eine Turnierart auf drei verschiedene Arten wählen:

- 1.) Sie bewegen den Cursor mit TAB oder SHIFT TAB auf das gewünschte Eingabefeld und drücken dann ENTER.
- 2.) Wenn der Cursor auf dem gewünschten Eingabefeld ist, klicken Sie das Eingabefeld mit der linken Maustaste an.  
Wenn der Cursor nicht auf dem gewünschten Eingabefeld ist, klicken Sie das gewünschte Eingabefeld mit der linken Maustaste an. Dadurch bewegt sich der Cursor auf das Eingabefeld. Nun klicken Sie das Eingabefeld ein zweites Mal mit der linken Maustaste an.
- 3.) Sie benutzen Hotkeys.  
Für das Schweizer System für Einzelspieler:           Alt E  
Für das Schweizer System für Mannschaften:        Alt M  
Für das Rundensystem für Einzelspieler:            Alt Z  
Für das Rundensystem für Mannschaften:            Alt A  
Für das Rutschsystem:                                 Alt R

Wenn Sie F10 drücken, erscheint links oben ein Menü, aus dem Sie die Hotkeys ersehen können.

Wenn eins der fünf Programme TTE.EXE, TTM.EXE, TTZ.EXE, TTA.EXE, TTR.EXE beendet wurde, erscheint wieder diese Hauptprogrammmaske. Der Cursor steht hinter der Turnierart, die gerade beendet wurde.

PROGRAMMENDE: Eine der oben beschriebenen Bedienungsarten (Hotkey: Alt X).

Wenn Sie das Hauptprogramm erneut starten, steht der Cursor hinter der Turnierart, die zuletzt beendet wurde.

# Das Schweizer System

Häufig ist es bei Turnieren mit großer Teilnehmerzahl aus Zeitgründen nicht möglich, ein vollrundiges Turnier (Rundensystem) auszutragen. Bei den Alternativen, Pokal- oder Vorgruppensystem, besteht der Nachteil, dass relativ viele Teilnehmer sehr früh aus dem Turnier ausscheiden oder sich nicht mehr wesentlich verbessern können.

Um diesen Nachteilen zu begegnen, wurde das Schweizer System entwickelt.

Bei diesem System ist die Teilnehmerzahl offen, die Anzahl der Runden steht im Voraus fest. Es basiert auf der Überlegung, die Besten aus der großen Zahl der Teilnehmer herauszufinden, indem man punktgleiche bzw. fast punktgleiche Spieler gegeneinander antreten lässt. Das Kernproblem des Schweizer Systems liegt also darin, die für jede Runde optimalen Paarungen zu finden.

TOP TURNIER 10.3.1 löst dieses Problem anhand der aktuellen FIDE-Paarungsregeln für Schweizer-System-Turniere.

Außerdem erstellt das Programm

Spielerlisten,

Mannschaftslisten,

Paarungslisten,

Ranglisten,

DWZ-Listen,

Ergebnismatrixlisten,

Turnierverlaufslisten,

DWZ-Ergebnislisten.

Sie können mit dem Programm schnell, effektiv und sicher arbeiten.

Damit beim Schweizer System

1.) die ersten Plätze nach Punktzahlen einigermaßen sicher ausgespielt werden,

2.) die Punktzahl-Differenz der Gegner nicht zu groß wird,

sollten Sie bei zu erwartender Teilnehmerzahl T die Rundenzahl R ungefähr folgendermaßen wählen:

T	R
bis 20	5
21 bis 50	7
51 bis 100	9
101 bis 150	11
151 bis 200	13
> 200	> 13

Bei kleineren Teilnehmerzahlen kann die Punktzahl-Differenz leicht zu groß werden, wenn die Rundenzahl zu groß gewählt wird. Es können niemals mehr Runden gespielt werden, als die Rundenzahl, die sich aus der Teilnehmerzahl nach Rundensystem ergibt.

# Schweizer System für Einzelspieler:

## Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE

Max. 400 Spieler

Max. 21 Runden

### Turniernamen eingeben

Nach dem Programmaufruf erscheint die Hauptmaske auf dem Bildschirm. Geben Sie bitte hinter NEUES TURNIER den Namen des durchzuführenden Turniers ein.

### Eingabefelder

Alle weißen Felder in allen Masken sind Eingabefelder. In diesen Feldern können Sie Texte oder Zahlen eingeben oder eine Funktion ausführen, wenn dort ein ? steht. Sie müssen jede Eingabe mit ENTER abschließen. Eingabefelder können auch inaktiv sein, indem Sie in der Hintergrundfarbe erscheinen. Dann können Sie dort nichts eingeben. Sie können die verschiedenen Eingabefelder erreichen, indem Sie den Cursor mit TAB (gegen den Uhrzeigersinn) oder mit SHIFT TAB (im Uhrzeigersinn) dorthin bewegen.

Sie können die Eingabefelder aber auch mit der linken Maustaste anklicken. Dann bewegt sich der Cursor dorthin, wenn er nicht schon da ist. Ist der Cursor auf dem Feld, hat die linke Maustaste dieselbe Funktion wie ENTER.

Es gibt auch Toggel-Felder als Eingabefelder. Hier können Sie wählen, welche der verschiedenen Vorgaben aktiv werden soll. Sie wählen mit den Tasten UpAr und DnAr oder mit der rechten Maustaste. Die gewählte Vorgabe muss auch hier mit ENTER oder der linken Maustaste abgeschlossen werden.

Das Programm ist so konzipiert, dass der Cursor meistens da ist, wo Sie ihn gerade haben wollen.

### Rundenzahl, Punktvergabe und Doppelpartien

Haben Sie den Turniernamen eingegeben, erscheint eine kleinere Maske, in der Sie bitte zunächst die Rundenzahl ihres Turniers festlegen. Maximal möglich ist 21. Vorgeschlagen wird die Rundenzahl 7. Dann wählen Sie in einem Toggel-Feld, ob für Sieg / Remis / Verlust die Punkte 1 / ½ / 0 oder 3 / 1 / 0 vergeben werden sollen.

Danach wählen Sie noch, ob 2 Partien pro Runde und Spieler gespielt werden sollen oder nicht. Wählen Sie JA, soll jede Partie gleich noch einmal gespielt werden, das zweite Mal mit vertauschten Farben.

Mit ZURÜCK gelangen Sie zurück in die Hauptmaske.

### Maske 3 (Spielereingabemaske)

Der Turniername steht nun oben hinter DIESES TURNIER. Die aktuelle Runde (AKT. RUNDE) ist noch 0, wie Sie oben rechts sehen. Darunter steht BITTE SPIELER EINGEBEN. Dies tun Sie nun bitte, indem Sie über EDITIEREN, wo der Cursor nun steht, in die Maske 3 gelangen. Sie kommen auch mit F3 in Maske 3. Auch gibt es hinter dem EDITIEREN-Fenster ein Eingabefeld mit F3, über das Sie auch in Maske 3 gelangen.

### Spielernummern

Während der Eingabe der Spieler erhalten die Spieler Nummern (Spielernummern). Diese Spielernummern werden vom Programm vergeben, und zwar in der Reihenfolge der Eingabe.

Erzeugen Sie nach der Spielerdateneingabe aber eine Spielerliste, indem Sie SPIELERLISTE ANSEHEN oder SPIELERLISTE DRUCKEN in Maske 3 auslösen, oder verlassen Sie Maske 3 mit ZURÜCK, werden die Spielernummern entsprechend der Einstellung im Fenster SORTIERUNG DER SPIELERLISTE sortiert (DWZ, Eingabereihenfolge, Spielernamen (alphab.), Geburtsdatum, Verein). Diese Sortierung der Spielernummern findet aber nur statt, solange die aktuelle Runde noch 0 ist, also vor der Paarung für die erste Runde.

Die Sortierung, die für die Paarung nötig ist, erfolgt mit Hilfe von Paarungsnummern, die für den Anwender unsichtbar bleiben. Die Paarungsnummern werden auch geändert, falls sich die Spielerliste ab Runde 1 ändert, die Spielernummern werden ab Runde 1 nicht mehr geändert.

### Exklusivschaltung

In einer Exklusivschaltung bleiben nur bestimmte Eingabefelder aktiv. Alle anderen Eingabefelder der Maske werden inaktiv. Die Exklusivschaltung wird erst dann wieder aufgehoben, wenn alle aktiven Eingabefelder mindestens einmal mit ENTER bestätigt wurden. Die Exklusivschaltung wird angewandt bei zusammengehörigen Daten, um möglichst unbeabsichtigte Fehler zu vermeiden.

### Eingabe der Spielerdaten

In Maske 3 geben Sie bitte die Spielerdaten ein, nämlich

NAME (Nachname, Vorname),  
GEBURTSDATUM,  
TELEFON,  
VEREIN,  
ZPS (Vereinskennung), MITGLNR (Mitgliedsnummer),  
DWZ, DWZ-INDEX, ELO.

Gibt es ein Datum nicht, bestätigen Sie einfach das leere Feld.

Die Angabe des Geburtsdatums ist für die Berechnung der neuen inoffiziellen DWZ nötig.

Im DWZ- und DWZ-Index-Eingabefeld steht ein \*. Das bedeutet: keine DWZ und kein DWZ-Index.

Hat der Spieler noch keine DWZ, bestätigen Sie den \*. Das DWZ-Index-Eingabefeld wird dann übersprungen.

Hat der Spieler Restpartien, geben Sie ein großes R ein, wenn der \* angezeigt wird. Dann erscheint

eine kleinere Maske, in der Sie die Restpartien eingeben (jeweils Ergebnis (Toggeln) und Gegner-DWZ). Sie können eingegebene Restpartien ändern oder löschen. Benutzen Sie zum Anzeigen PgUp oder PgDn. Sie verlassen die kleinere Maske mit ZURÜCK oder F4.

Danach steht im DWZ-Eingabefeld "Rest". Den \* im DWZ-Index-Eingabefeld können Sie dann nicht ändern.

Bestätigen Sie "Rest" mit ENTER, erscheint die kleinere Maske, damit Sie die Restpartien ändern können.

Steht der Cursor auf "Rest", können Sie die Restpartien löschen, indem Sie die Taste Entf drücken.

Nach der Eingabe des ersten Spielerdatums gibt es eine Exklusivschaltung. Nach jedem Spielerdatensatz wird die Exklusivschaltung aufgehoben. Sie können maximal 400 Spieler eingeben.

Nun sollten Sie hinter SORTIERUNG DER SPIELERLISTE das Gewünschte wählen und oben rechts SPIELERLISTE ANSEHEN oder ZURÜCK auslösen. Dabei wird die Spielerliste mit der gewählten Sortierung erzeugt und gespeichert.

Mit ZURÜCK kehren Sie in die Hauptmaske zurück. Sie kommen auch mit F4 zurück.

### Meldungszeile

Die rote Zeile am unteren Bildschirmrand ist die Meldungszeile und unter jeder Maske vorhanden. Hier stehen Informationen zu den Eingabefeldern, Fehlermeldungen und Meldungen über gerade ablaufende und abgelaufene Aktionen.

### Spieltermin

Hinter TERMIN FÜR RUNDE 1 steht zunächst der aktuelle Wochentag, das aktuelle Datum und die Uhrzeit, zu der Sie das Programm aufgerufen haben. Geben Sie hier bitte Tag, Monat, Jahr, Stunde und Minute ein. (Jede Eingabe mit ENTER abschließen! Es werden automatisch führende Nullen erzeugt.)

Nach der Eingabe von Tag, Monat und Jahr erscheint automatisch der Wochentag des eingegebenen Datums. Es gibt eine Exklusivschaltung.

Die Sinnhaftigkeit von Datum und Uhrzeit wird vom Programm überprüft, und es gibt entsprechende Fehlermeldungen in der Meldungszeile.

Der eingegebene Termin hinter TERMIN FÜR RUNDE erscheint auf der Paarungsliste für die entsprechende Runde.

### Paarungsliste erzeugen

Nun können Sie die Paarungen für die erste Runde erzeugen. Dazu bestätigen Sie das Eingabefeld hinter PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN (X ist zunächst 1) oder Sie drücken F9.

Normalerweise werden die Paarungen vom Programm erzeugt (automatische Paarung). Sie können die Paarungen aber auch per Hand festlegen und dann manuell ins Programm eingeben (F12). Die manuelle Paarung wird unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE beschrieben.

Sie können auch bestimmte Paare und evtl. das Freilos manuell eingeben (F12), und danach die übrigen Spieler automatisch paaren (F9).

## Automatische Paarung

Die automatische Paarung läuft in einem eigenständigen Programm (TTE-SYS.EXE) ab.

Dazu werden die FIDE-Paarungsregeln für Schweizer-System-Turniere 2005 herangezogen. Diese Regeln finden Sie im Original (englisch) am Ende dieses Handbuchs.

In der Meldungszeile wird angezeigt, welche Punktgruppe (PG) gerade bearbeitet wird, und wie viel Prozent der Spieler schon gepaart sind. Fast immer läuft die automatische Paarung aber so schnell ab, dass Sie diese Informationen kaum bemerken.

Sie haben für die Paarungsprozedur sechs Einstellungsmöglichkeiten. Diese sind unter EINSTELLUNGEN, PAARUNGSLISTE erläutert.

Drei FIDE-Regeln möchte ich hier erwähnen:

- 1.) Für beide Spieler einer Paarung, die nach der vorletzten Runde mehr als die Hälfte der bis dahin möglichen Punkte erreicht haben, gilt in der letzten Runde nicht mehr, dass die Farbdifferenz höchstens 2 sein darf und dass die Farbfolge höchstens 2 sein darf.
- 2.) Wenn eine Partie kampflös bleibt, können beide Spieler in einer späteren Runde wieder gegeneinander gepaart werden.
- 3.) Wenn vor der Paarung für Runde X bekannt ist, dass ein Spieler an Runde X nicht teilnimmt, kann der Turnierleiter den Spieler für Runde X mit AUSFALLRUNDE markieren, so dass der Spieler für Runde X nicht mit gepaart wird. Der Spieler bekommt dann für die Runde ein "--" (0 Punkte) und keinen Beitrag zur Buchholzzahl.

## Freilos

Wenn die Anzahl der Spieler ungerade ist, erhält ein Spieler das Freilos, d.h. er wird nicht mit gepaart, bekommt keinen Beitrag zur Buchholzzahl, aber ein "+" (1 Punkt).

Nur ein Spieler, der noch keinen Freilos- oder Kampflöspunkt hat, erhält das Freilos. Unter Berücksichtigung dieser Bedingung erhält immer der DWZ-Schwächste der niedrigsten Punktgruppe in der aktuellen Rangliste das Freilos.

## Nach der Paarung

Nach der Paarung wird die Paarungsliste nach den FIDE-Paarungsregeln für Schweizer-System-Turniere sortiert. Einfach gesagt: Die besten Spieler im aktuellen Turnier stehen oben, die schlechtesten stehen unten. Genauerer siehe Paarungsliste unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE. Wenn die Paarung länger als 5 Sekunden gedauert hat, gibt es am Ende ein akustisches Signal, sonst nicht. Nun sehen Sie in der Hauptmaske oben rechts die AKTUELLE RUNDE, außerdem darunter in gelb auf rot ERGEBNISEINGABE MÖGLICH.

## Paarungsliste ansehen

Nach der Paarung steht der Cursor auf PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ANSEHEN. Wählen Sie dieses, erscheint die Paarungsliste auf dem Bildschirm. Für X können Sie auch eine vorige Runde



angeben. Wenn die Liste auf dem Bildschirm zu sehen ist, können Sie nur Hotkeys verwenden. Um zu wissen welche, drücken Sie bitte F10. Dann erscheint oben links ein Fenster, in dem Sie die nötigen Informationen finden. Mit F4 gelangen Sie zurück in die Hauptmaske.

Jede Liste, die das Programm erzeugt, können Sie auf dem Bildschirm ansehen. Weil dabei die Liste von der Festplatte in den Hauptspeicher geladen wird, und weil es u.U. sehr große Listen geben kann, wird das ANSEHEN von einem eigenständigen Programm (SEE.EXE) durchgeführt.

### Paarungsliste drucken

Um eine Liste zu drucken, müssen Sie die ASCII-Datei der zu druckenden Liste mit der Konvertierung "Codierter Text" und der Codierung "OEM-USA" in Ihr Textverarbeitungsprogramm Microsoft Word laden, und die Liste von dort drucken.

Wie die richtige ASCII-Datei heißt, sehen Sie in Maske 3 unter Informationen für Textverarbeitung und Internet.

Die Funktion PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X DRUCKEN ist deaktiviert. Es erscheint eine kurze Beschreibung, wie Sie ASCII-Dateien drucken können (s.o.).

Die Druckfunktionen für alle Listen sind deaktiviert, weil sie den LPT1-Port verwenden (paralleler Druckeranschluss mit den vielen Pins). Dieser Anschluss wird nicht mehr verwendet. Neue Drucker haben nur noch den USB-Anschluss. Diesen Anschluss kann man aber aus einem DOS-Programm heraus nicht ansprechen.

Die Paarungslisten aller Runden bleiben gespeichert!

Für alle anderen Listen gilt: Die gespeicherte Liste wird beim erneuten Erzeugen überschrieben. (z.B.: das Erzeugen der Rangliste nach Runde 5 überschreibt die gespeicherte Rangliste nach Runde 4.)

### Partien spielen

Mit Hilfe der Paarungsliste für Runde X veröffentlichen Sie bitte die Paarungen der Runde X, damit jeder Spieler weiß, gegen wen mit welcher Farbe und an welchem Tisch er zu spielen hat. Tragen Sie dann bitte die Ergebnisse in ein gedrucktes Exemplar der Paarungsliste ein. Diese Liste benutzen Sie dann bitte, um die Ergebnisse in den Computer einzugeben.

### Ergebniseingabe

Um Ergebnisse eingeben zu können, müssen Sie in Maske 1. Wenn oben rechts in der Hauptmaske ERGEBNISEINGABE MÖGLICH steht, kommen Sie mit F1 in Maske 1. Sie können auch EDITIEREN auslösen (in der oberen Hälfte der Hauptmaske links). Die Parameter dieses Fensters (RUNDE und NR) sind nach der Paarung automatisch richtig. Das EDITIEREN-Fenster mit seinen Parametern erkläre ich im Abschnitt Beschreibungen einiger Fenster in TTE.EXE.

In Maske 1 sehen Sie die aktuelle Runde (AKT. RUNDE) oben rechts. Darunter steht gelb auf rot BITTE ERGRBNISSE EINGEBEN. Der aktuelle Spieler ist der, dessen NR und NAME oben links stehen.

Darunter stehen die aktuellen Leistungsdaten PUNKTE, BUCHHOLZ und SIEGE. Dahinter ist angegeben, bis einschließlich welcher Runde diese Daten berechnet sind.

Darunter folgen die Partiedaten GEGNER mit NR und NAME, FARBE, ERGEBNIS und GEGNER-ERGEBNIS. NR ist die Spielernummer des Gegners. Da die Spielernummern ab der Paarung für Runde 1 nicht mehr geändert werden können, ist die Zuordnung des Namens zur NR eindeutig. Deswegen wird hier und auch sonst die NR benutzt, um auf einen Spieler zuzugreifen.

GEGNER: NR und FARBE braucht man normalerweise nicht verändern, weil diese Daten sich aus der Paarungsliste ergeben und deshalb hier immer richtig angezeigt werden. Sie sind aber deswegen änderbar, weil ja aus irgendwelchen Gründen eine Paarung oder die Farben einer Paarung geändert worden sein könnten. Die Eingabefelder GEGNER: NR und FARBE erkläre ich im Abschnitt Beschreibungen einiger Fenster in TTE.EXE.

Ergebnisse sind fast immer komplementär ( 1:0 , 1/2:1/2 , 0:1 , +:- , -:+ ). Ein Schiedsrichter hat aber das Recht, einen Spieler aus verschiedenen Gründen mit Punktabzug zu bestrafen. Dann kann es auch Ergebnisse wie 1/2:0 oder 0:0 (nicht komplementär) geben. Auch -:- ist nicht komplementär.

Damit die Ergebniseingabe möglichst schnell von statten geht, habe ich die beiden Teile des Ergebnisses getrennt, bei z.B. 1:0 die 1 hinter ERGEBNIS für den aktuellen Spieler, und die 0 hinter GEGNER-ERGEBNIS für den Gegner.

Die Eingabefelder sind Toggel-Felder ( 1 , 1/2 , 0 , + , - ). Bei komplementären Ergebnissen reicht ja die Eingabe eines Teils. Der Gegner-Teil wird automatisch gespeichert.

Abhängig von der Punktvergabe und der Einstellung hinter 2 PARTIEN PRO RUNDE (kleine Maske nach NEUES TURNIER) können die Toggel-Möglichkeiten hinter ERGEBNIS auch ( 3 , 1 , 0 , + , - ), ( 2 , d , 1 , 1/2 , 0 , + , - ) oder ( 6 , 4 , 3 , 2 , 1 , 0 , + , - ) sein. Das 'd' bedeutet 1/2, entsprechend '4' bei der höheren Punktvergabe.

Wenn ein Ergebnis nicht komplementär ist, schalten Sie bitte vor der Eingabe das Toggel-Feld GEGNER-ERGEBNIS IST KOMPLEMENTÄR auf NEIN, und geben dann den Ergebnisteil für den aktuellen Spieler ein. Damit wird das Eingabefeld hinter GEGNER-ERGEBNIS aktiv geschaltet, und Sie geben dort den zweiten Teil ein.

Es wird immer das Ergebnis 1:0 (bzw. 3:0, 2:0 oder 6:0) vorgeschlagen, und die Paarungen werden nach der Reihenfolge in der Paarungsliste bereitgestellt.

Sind alle Ergebnisse der Runde eingegeben, verschwindet oben rechts BITTE ERGEBNISSE EINGEBEN und es erscheint darunter RUNDE FERTIG, auch gelb auf rot.

Sie brauchen die Ergebnisse nicht in der Reihenfolge der Paarungen in der Paarungsliste eingeben. Sie können auch mit PgUp, PgDn oder SPRUNG ZU NR eine beliebige Paarung auswählen, und dort das Ergebnis eingeben. Danach erscheint die Paarung, die ab Eingabeposition laut Paarungsliste als nächste dran ist. Mit SPRUNG ZUM EINGABEENDE erreichen Sie die Paarung, die ab Listenanfang die erste ist, die noch kein Ergebnis hat.

Sie können übrigens zu jeder Zeit die Maske 1 mit ZURÜCK oder F4 verlassen. Die Situation bleibt dann so gespeichert, wie sie zu dem Zeitpunkt ist. Kehren Sie in Maske 1 zurück, ist der aktuelle Spieler der, der weiß hat und dessen Paarung ab Listenanfang die erste ist, die noch kein Ergebnis hat.

### Zurück in der Hauptmaske

Nachdem Sie alle Ergebnisse in Maske 1 eingegeben haben, ist in der Hauptmaske das Fenster ERGEBNISEINGABE MÖGLICH verschwunden. Eventuell sind aber rechts in der unteren Hälfte die

roten Fenster GEGNER GEÄNDERT und/oder FARBEN GEÄNDERT und/oder links davon ein EMPFOHLEN-Fenster hinter PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X DRUCKEN zu sehen. Das EMPFOHLEN-Fenster weist darauf hin, dass Sie die Paarungsliste neu drucken sollten, weil Sie die Paarungsliste geändert haben.

Die roten Hinweisen verschwinden wieder, wenn Sie die Druckfunktion auslösen, wenn Sie das nächste Mal aus Maske 1, Maske 2 oder Maske 3 zurückkehren, wenn Sie die nächste Paarung erzeugt haben oder wenn Sie mit RUNDE X eine Runde zurücksetzen.

### Rangliste erzeugen

Sie können zu jeder Zeit (i.d.R. nach jeder Runde) eine Rangliste erzeugen, wobei aber die zuvor erzeugte Rangliste überschrieben wird. Einstellungen für die Rangliste können Sie über EINSTELLUNGEN, RANGLISTE vornehmen. Diese sind unter Beschreibungen einiger Fenster in TTE.EXE erläutert.

### Ergebnismatrix erzeugen

Die Ergebnismatrix ist eine Liste, in der alle bisherigen Turnierergebnisse kurz und knapp aufgeführt sind. Näheres siehe unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE.

### Turnierverlauf erzeugen

Das Wort ERGEBNISMATRIX ist in einem Eingabefeld. Toggeln Sie hier bitte auf TURNIERVERLAUF. Danach lösen Sie TURNIERVERLAUF BIS RUNDE X ERZEUGEN aus. Wollen Sie später wieder eine Ergebnismatrix erzeugen, müssen Sie natürlich vorher wieder auf entsprechende Art von TURNIERVERLAUF auf ERGEBNISMATRIX umschalten. Der Turnierverlauf ist eine ausführliche Liste mit allen Turnierergebnissen. Diese Liste kann sehr lang werden. Näheres siehe unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE.

### Nächste Runde

Haben Sie die Ergebnisse der aktuellen Runde und den Spieltermin für die nächste Runde eingegeben, können Sie die Paarung für die nächste Runde vornehmen. Dazu lösen Sie wieder PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN aus. X ist nun aktuelle Runde + 1.

Wenn Sie keinen neuen Spieltermin eingeben, erscheint auf der neuen Paarungsliste der alte Spieltermin. Sie können den neuen Spieltermin nachträglich eingeben, solange in der Hauptmaske ERGEBNISEINGABE MÖGLICH steht. Der Termin wird dann in die Paarungsliste geschrieben, wenn Sie aus Maske 1 in die Hauptmaske zurückkehren.

Ab Version 9.7.0 können Sie aber auch später noch den Termin ändern, indem Sie in Maske 2 gehen (Änderungsmaske). Siehe hierzu EDITIEREN in Beschreibung einiger Fenster in TTE.EXE.

Bevor Sie die neue Paarungsliste erzeugen, sollten Sie sich die Listen erzeugen, die Sie nach Abschluss der noch aktuellen Runde haben wollen. Als ASCII-Datei können Sie die Listen modifizieren und drucken, als HTML-Datei können Sie die Listen im Internet veröffentlichen und drucken.

In jeder Liste steht übrigens rechts im Listenkopf Datum und Uhrzeit der Listenerstellung.

Am Ende des Turniers haben Sie auch die Möglichkeit, eine DWZ-Liste zu erzeugen, die die neuen, auf Grund des Turniers ermittelten, inoffiziellen DWZ und die Turnierleistung TWZ enthält.

### HTML-Dateien

Bei jedem ERZEUGEN einer Spielerliste, Rangliste, Paarungsliste, DWZ-Liste oder eines Turnierverlaufs erzeugt TTE.EXE auch eine HTML-Datei der jeweiligen Liste. (Die Spielerliste wird erzeugt, wenn Sie SPIELERLISTE ANSEHEN, SPIELERLISTE DRUCKEN oder ZURÜCK aus Maske 3 auslösen.)

Wenn Sie eine HTML-Datei benutzen möchten, sollten Sie darauf achten, dass die Datei ohne Füllstriche in den Datenfeldern erzeugt wurde. (Hauptmaske, EINSTELLUNGEN, ALLE LISTEN, FÜLLSTRICHE auf NEIN).

### Informationen für Textverarbeitung und Internet

Unten in Maske 3 ist ein Fenster, in dem INFORMATIONEN FÜR TEXTVERARBEITUNG UND INTERNET steht. Hiermit erzeugen Sie eine Liste, aus der Sie ersehen können, wie die ASCII-Dateien und HTML-Dateien heißen, die die erzeugten Listen enthalten.

Die ASCII-Dateien befinden sich in dem neuen Unterverzeichnis ASCII, die HTML-Dateien in dem neuen Unterverzeichnis HTML.

ASCII-Dateien sind Textdateien, die Sie z.B. mit einem Textverarbeitungsprogramm, das ASCII-Dateien lesen oder importieren kann, modifizieren und drucken können.

Im Gegensatz zu WORD-Textdateien sind in ASCII-Dateien alle Zeichen gleich breit.

# Schweizer System für Einzelspieler:

## Beschreibung einiger Fenster in TTE.EXE

Max. 400 Spieler

Max. 21 Runden

Hier werden alphabetisch geordnet Funktionen erläutert, die in der fortlaufenden Beschreibung für TTE.EXE noch nicht beschrieben wurden. Die Kapitelüberschriften entsprechen dem Text in den Fenstern.

### 2. KRITERIUM FÜR DIE BESTIMMUNG DER PAARUNGSNUMMERN (Maske 3)

Hier können Sie durch Toggeln EINGABEREIHENFOLGE oder SPIELERNAME (ALPHAB.) wählen.

Das erste Kriterium für die Bestimmung der Paarungsnummern ist die Wertungszahl (DWZ).

Die Paarungsnummern werden gebraucht, um die Reihenfolge in einer Punktgruppe vor der Paarung festzulegen.

### 2 PARTIEN PRO RUNDE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)

Wenn Sie hier JA einstellen, soll jede Partie gleich im Anschluss wiederholt werden, und zwar mit vertauschten Farben. Bitte addieren Sie die beiden Ergebnisse und geben Sie die Summe in den Computer ein. Die Eingabemöglichkeiten bei der Ergebniseingabe sind dann vorhanden.

Kampflos '+': Beide Parteien wurden kampflos gewonnen.

Kampflos '-': Beide Parteien wurden kampflos verloren.

Freilos '+': Beide Parteien werden nicht gespielt.

Ausfallrunde '-': Beide Parteien werden nicht gespielt.

### ANDERES TURNIER (Hauptmaske)

Hier ist ein Toggel-Eingabefeld. Sie können hier alle Turniere, die außer dem aktuellen Turnier vorhanden sind, wählen. Außerdem können Sie ein leeres Feld wählen.

Nach dem ersten Toggeln wird das Turnier angezeigt, das zuletzt abgespeichert wurde. Wenn Sie weiter mit DnAr toggeln, werden die Turniere in der Reihenfolge angezeigt, in der Sie sie erzeugt haben.

Es werden die Daten des aktuellen Turniers gespeichert, die Daten des gewählten Turniers gelesen, und das gewählte Turnier erscheint hinter DIESES TURNIER. Auch die Situation in der übrigen Hauptmaske ist dann so, wie sie war, als Sie das gewählte Turnier zuletzt abgespeichert haben. Das gewählte Turnier ist nun aktuelles Turnier.

### AUSFALL FÜR RUNDE (Maske 3)

Hier geben Sie für den aktuellen Spieler (der, der oben links in der Maske angezeigt wird) die Runden an, in denen er ausfällt.

Die Ausfallrunden haben nur den Sinn, den Spieler bei der Paarung für die angegebenen Runden nicht mit zu berücksichtigen.

Normalerweise verwenden Sie diese Funktion, um zwischen den Runden Spieler für die nächste Runde mit Ausfall zu belegen. Dann gehen Sie am besten mit F3 in Maske 3, geben hinter SPRUNG ZU NR die Spielernummer eines solchen Spielers ein, gehen dann auf AUSFALL FÜR RUNDE und geben dort die Nummer der nächsten Runde ein. So verfahren Sie dann mit allen Spielern, die die nächste Runde nicht mitspielen.

Wenn ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, geben Sie bitte bei ihm hinter AUSFALL FÜR RUNDE 99 ein. Er wird dann für die restlichen Runden nicht gepaart und erscheint auch nicht mehr in der Paarungsliste und in der Rangliste.

AUSFALL FÜR RUNDE ist ein besonderes Fenster. Geben Sie Ausfallrunden ein, vergrößert es sich für jede Runde um ein Eingabefeld. Sie können bis zu 10 Ausfallrunden eingeben.

Außerdem wird das Fenster beim Verlassen aktualisiert: Erstens sind die Ausfallrunden der Größe nach sortiert, zweitens fehlen Duplikate, drittens fehlen die Ausfallrunden, die kleiner als die aktuelle Runde sind, und viertens fehlen die Ausfallrunden, die größer als die Rundenzahl sind (außer 99).

Wenn schon alle Ergebnisse der aktuellen Runde eingegeben sind, fehlt auch die Ausfallrunde, die gleich der aktuellen Runde ist. Diese Ausfallrunde wird auch gelöscht, wenn Maske 1 mit RUNDE FERTIG verlassen wird.

### ÄNDERUNGEN DER GEGNER, FARBEN UND ERGEBNISSE ZURÜCKSETZEN (Maske 2)

Alle Änderungen von Paarungen, Farben und Ergebnissen, die Sie in diesem Einstieg in Maske 2 gemacht haben, werden zurückgesetzt. Die Runde ist wieder so, wie vor Einstieg in diese Maske.

Falls die roten Fenster GEGNER GEÄNDERT und/oder FARBEN GEÄNDERT und/oder ERGEBNISSE GEÄNDERT da waren, verschwinden diese.

### ÄNDERUNGEN DER GEGNER UND FARBEN UND EINGABEN DER ERGEBNISSE ZURÜCKSETZEN (Maske 1)

Es werden alle Änderungen der Gegner und Farben und auch alle Ergebniseingaben in der aktuellen Runde zurückgesetzt.

Dann ist die Paarungsliste wieder wie direkt nach der Paarung und das angezeigte Paar ist das erste der Paarungsliste.

Falls die roten Fenster GEGNER GEÄNDERT und/oder FARBEN GEÄNDERT da waren, verschwinden diese.

## DATENSICHERUNG (Hauptmaske)

Hiermit sichern Sie die Daten des aktuellen Turniers.

Bei jeder Eingabe eines Spielerdatums, bei jeder Ergebniseingabe und an vielen weiteren Stellen des Programmablaufs werden die Daten übrigens automatisch gesichert, so dass nach einem Systemabsturz zu einem beliebigen Zeitpunkt immer die aktuellen Turnierdaten gespeichert sind.

## DIESES TURNIER (Hauptmaske)

Hier steht der Name des aktuellen Turniers. Diesen Namen können Sie hier auch ändern.

## DWZ-LISTE (Hauptmaske)

Wenn Sie nach der kompletten Ergebniseingabe der letzten Runde Maske 1 verlassen, und wenn die Punktvergabe (1 / ½ / 0) ist, ist der Bereich in der Hauptmaske, in dem RANGLISTE steht, ein Eingabefeld. Dieses können Sie nun auf DWZ-LISTE umschalten und die DWZ-Liste erzeugen, die die neuen, aufgrund des Turniers berechneten, inoffiziellen DWZ (NDWZ) und die Turnierleistung TWZ (Turnierwertungszahl) enthält.

Für die Berechnung sind alle Geburtsdaten nötig. Sind nicht alle Geburtsdaten eingegeben, erscheint eine Maske, die darauf hinweist. Sie sollten dann zunächst in Maske 3 die fehlenden Geburtsdaten nachtragen.

Die Berechnung erfolgt nach der aktuellen Wertungsordnung des Deutschen Schachbundes (Stand: 19. Mai 2007), wobei 3-stellige Wahrscheinlichkeitstabellen verwendet werden. Es werden auch Restpartien verarbeitet (Eingabe s.o.). Ergibt die Berechnung Restpartien, steht unter NDWZ "Rest".

Ab Version 9.8.3 erfolgt die Berechnung der NDWZ mit DWZ-LISTE NACH RUNDE X ERZEUGEN hier in der Hauptmaske, nicht mehr beim Verlassen von Maske 1 oder Maske 2. Nun können Sie die NDWZ neu berechnen, z.B. nachdem Sie in Maske 3 DWZ aktualisiert haben, ohne dass eine Paarungsliste neu geschrieben wird. Ab Version 10.0.1 erfolgt auch die Berechnung der TWZ mit DWZ-LISTE NACH RUNDE X ERZEUGEN, nicht mehr beim Verlassen von Maske 1 oder Maske 2, und ist damit nur noch am Ende des Turniers möglich.

## EDITIEREN (Hauptmaske)

Nach PAARUNGLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN wird die aktuelle Runde um 1 erhöht und ERGEBNISEINGABE MÖGLICH erscheint (oben rechts). Jetzt steht im EDITIEREN-Fenster hinter RUNDE immer die aktuelle Runde und hinter NR die Spielernummer des Spielers, der in der Paarungsliste die erste weiße Position hat.

Um in die Maske 1 (Ergebniseingabemaske) zu kommen, können Sie jetzt einfach EDITIEREN auslösen. Sie können allerdings auch vorher die NR verändern (1 bis Anzahl der Spieler). Dann wird in Maske 1 der Spieler mit dieser Spielernummer als aktueller Spieler angezeigt.

Ändern Sie die RUNDE oder ist ERGEBNISEINGABE MÖGLICH nicht da, kommen Sie in Maske 2 (Änderungsmaske). Durch Eingabe der NR eines Spielers können Sie auch für Maske 2 den aktuellen Spieler festlegen. Sie befinden sich in Maske 2 dann in der Runde, die Sie angegeben haben.

Geben Sie hinter NR eine Spielernummer an, die größer ist als die Anzahl der Spieler, kommen Sie unabhängig von der eingestellten Runde in Maske 3 (Spielereingabemaske).

Statt EDITIEREN auszulösen können Sie auch die Tasten F1 und F3 benutzen. Mit F1 kommen Sie in Maske 1 oder Maske 2, abhängig von der RUNDE im EDITIEREN-Fenster und von ERGEBNISEINGABE MÖGLICH. Mit F3 kommen Sie in Maske 3.

Wenn Sie den Hotkey F3 nicht benutzen möchten, weil Sie gerade die Maus in der Hand haben, können Sie auch das Eingabefeld F3 hinter dem EDITIEREN-Fenster benutzen, um in Maske 3 zu kommen.

### EINSTELLUNGEN (Hauptmaske)

Es erscheint eine kleine Maske, in der Sie wählen können, ob Sie Einstellungen bezüglich der Rangliste, bezüglich der Paarungsliste, bezüglich der Spielerliste oder bezüglich aller Listen vornehmen wollen. Mit ZURÜCK oder F4 verschwindet diese Maske wieder.

Wählen Sie RANGLISTE, erscheint eine weitere Maske, in der Sie Zweit-, Dritt- und Viertwertungen in der Rangliste einstellen können. (Die Erstwertung sind die Punkte.)

Über den Toggel-Eingabefeldern stehen Erklärungen.

Die in einer vorigen Wertung eingestellte Feinwertung können Sie in nachfolgenden Wertungen nicht einstellen. Sie können die Wertungen auch ausschalten, wobei die auf eine ausgeschaltete Wertung folgenden Wertungen auch ausgeschaltet werden. Die Viertwertung bleibt in den Listen unsichtbar. Erklärungen zu den Feinwertungen finden Sie unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE.

Weiterhin können Sie einstellen, vor welcher Wertung der direkte Vergleich (DV) stattfinden soll. Stellen Sie z.B. "ZWEIT" ein, wird bei allen Spielern, die die gleiche Punktzahl haben, geprüft, ob der direkte Vergleich in dieser Punktgruppe (Minigruppe) eine eindeutige Platzzuweisung erbringt. Schematische Darstellung der Funktionsweise für DV, beginnend mit 1.):

#### 0.) Wiederbereitstellungen

- a) einzeln aus 3.A) → Ranglisteneintrag → 0.)
- b) alle aus 1.A) → 1.) (wenn Letzter → Ranglisteneintrag → nächste Minigruppe)
- c) nächste Minigruppe

#### 1.) Haben alle möglichen Paarungen in der aktuellen Minigruppe stattgefunden?

Minitabelle (Punktberechnung nur für die gesamte Minigruppe)

- a) mit Entscheidung: "DV" → Ranglisteneintrag → 1.) (wenn Vorletzter → 4.))
- b) ohne Entscheidung: 1.A) → 2.)

#### 2.) Hat ein Spieler gegen alle anderen in der aktuellen Minigruppe gewonnen?

- a) mit Entscheidung: "DV" → Ranglisteneintrag → 2.) (wenn Vorletzter → 4.))
- b) ohne Entscheidung: → 3.)

#### 3.) Hat ein Spieler gegen alle anderen in der aktuellen Minigruppe verloren?

- a) mit Entscheidung: "DV" → 3.A) → 2.) (wenn Vorletzter → 4.))

b) ohne Entscheidung: folgende Wertungen → Ranglisteneintrag → 3.b) (wenn Letzter → 0.))

#### 4.) Hat der Vorletzte ein „DV“, bekommt auch der Letzte ein „DV“ → Ranglisteneintrag → 0.)

1.A) Alle Spieler in der aktuellen Minigruppe, die eine kleinere als die größte Minigruppenpunktzahl haben, werden zunächst zurückgestellt.

3.A) Der Spieler wird zunächst zurückgestellt.



Außerdem können Sie einstellen, ob der direkte Vergleich für alle Spieler oder nur für die Spitzengruppe verwendet werden soll. Sie können den direkten Vergleich auch ausschalten.

Wählen Sie PAARUNGSLISTE, erscheint ebenfalls eine weitere Maske, in der Sie sechs Einstellungen vornehmen können:

Erstens: Sie können verhindern, dass vereinsgleiche Spieler gegen einander gepaart werden. Dann schalten Sie KEINE PAARUNG VON VEREINSGLEICHEN SPIELERN auf JA.

Zweitens: Sie können verhindern, dass z.B. Brüder gegen einander gepaart werden. Dann schalten Sie KEINE PAARUNG VON SPIELERN MIT GLEICHEM NACHNAMEN auf JA. Der Nachname muss im Eingabefeld "NAME" vorne stehen, danach ein Komma oder ein Leerzeichen, oder der Nachname steht für sich alleine.

Drittens bis Sechstens: Sie können die vier Schwimmerbedingungen B5d, B5u, B6d, B6u ein- oder ausschalten. Per Voreinstellung sind sie ausgeschaltet. Die Bedingungen sind in der Maske erläutert.

Die Einhaltung der Schwimmerbedingungen, wenn sie eingeschaltet sind, wird bei der automatischen Paarung, bei der manuellen Paarung, bei Paarungs- und Farbänderungen und bei Ergebnisänderungen in vorherigen Runden überwacht. Bei Verletzung erscheint eine rote Maske mit INKONSISTENZ und einem Hinweis auf die Bedingung, die Sie verletzt haben (siehe Meldungszeile, Erläuterung in dieser Einstellungsmaske und FIDE-Paarungsregeln am Ende dieses Handbuchs).

Wählen Sie SPIELERLISTE, erscheint ebenfalls eine weitere Maske, in der Sie hinter KOMPLETTES GEBURTSDATUM "NEIN" oder "JA" einstellen können.

Wählen Sie "NEIN", erscheint in der Spielerliste nur das Geburtsjahr.

Wählen Sie "JA", erscheint in der Spielerliste das Geburtsdatum (Tag.Monat.Jahr).

Wählen Sie ALLE LISTEN, erscheint ebenfalls eine weitere Maske, in der Sie hinter VAR. SPIELERDATUM "VEREIN", "TELEFON" oder "weglassen" wählen können.

In den Listen, in denen dieses Datum vorkommt, wird dann entweder der Verein (bei offenen Turnieren) oder die Telefonnummer (bei Vereinsturnieren) angezeigt, oder dieses Datum wird weggelassen (bei Vereinslisten ohne Angabe der Telefonnummer).

Weiterhin können Sie in dieser Maske einstellen, ob die Datenfelder in den Listen mit Füllstrichen aufgefüllt werden oder nicht. Füllstriche haben den Vorteil, dass man beim Lesen die Zeile nicht verliert, wenn Datenfelder leer sind oder wenn Daten nur kurz sind.

Wollen Sie eine Liste als HTML-Datei verwenden, sollten Sie keine Füllstriche verwenden, weil dann die Zeichen verschieden breit sind (in ASCII-Dateien nicht).

Alle Einstellungen unter EINSTELLUNGEN haben nur Wirkung beim Erzeugen der jeweiligen Listen.

ERGEBNIS (Maske 1, Maske 2)

Dieses Eingabefeld ist auch in Maske 2 genauso zu bedienen wie unter Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE, Ergebniseingabe für Maske 1 beschrieben.

## FARBE (Maske 1, Maske 2)

Hier wählen Sie in einem Toggel-Feld WEISS oder SCHWARZ.

Wenn Sie auf diese Weise die Farbe geändert haben, bedeutet dies, dass die entsprechende Partie mit vertauschten Farben gespielt wurde, also anders als laut Paarungsliste vorgesehen.

Bei der Änderung der Farbe kann es sein, dass Sie die absoluten Paarungsbedingungen der FIDE (B1a, B1b, B2a, B2b) verletzen. Dann erscheint eine rote Maske mit INKONSISTENZ und einem Hinweis auf die Bedingung, die Sie verletzt haben (siehe Meldungszeile und FIDE-Paarungsregeln am Ende dieses Handbuchs). Das Programm überwacht die Einhaltung der absoluten Paarungsbedingungen.

Wenn Sie die Farbe geändert haben, erscheint auf der rechten unteren Bildschirmhälfte ein rotes Fenster, in dem FARBEN GEÄNDERT steht.

Wenn das Ergebnis '+' oder '-' ist, ist die Farbe immer '\*'. Wenn ein kampfloses Ergebnis in ein echtes geändert wird, wird die Farbe genommen, die im Sinne des Schweizer Systems am besten geeignet ist.

## GEGNER: NR (Maske 1, Maske 2)

Wenn Sie hier die Spielernummer eines anderen Spielers eingeben, bedeutet das, dass der aktuelle Spieler gegen einen anderen Gegner gespielt hat oder spielen soll, als laut Paarungsliste vorgesehen. Es erfolgt eine Exklusivschaltung, in der nur die Eingabefelder GEGNER: NR, FARBE, ERGEBNIS, GEGNER-ERGEBNIS IST KOMPLEMENTÄR, GEGNER-ERGEBNIS (wenn nicht komplementär) und ÄNDERUNGEN...ZURÜCKSETZEN aktiv sind.

Nehmen wir an, in der Paarungsliste gibt es eine Paarung Meier gegen Müller, und des weiteren eine Paarung Schmidt gegen Schulze. Meier wird als aktueller Spieler angezeigt. Hinter GEGNER steht dann Müller. Wenn Sie hier nun Schmidt angeben, indem Sie seine Spielernummer eingeben, erzeugen Sie die neue Paarung Meier gegen Schmidt.

Diese Paarung speichern Sie in Maske 1 *mit* Ergebnis, indem Sie ein Ergebnis eingeben, und *ohne* Ergebnis, indem Sie GEGNER: NR bestätigen. Natürlich können Sie vorher auch die FARBE verändern. In Maske 2 speichern Sie die Paarung, indem Sie FARBE und ERGEBNIS bestätigen, oder vorher verändern.

Müller und Schulze haben nun jedoch keinen Gegner. Deswegen wird nun vom Programm automatisch die zweite neue Paarung Müller gegen Schulze vorgeschlagen, indem sie angezeigt wird. Diese Paarung nenne ich komplementäre Paarung. Diese komplementäre Paarung kann entweder angenommen werden, indem Sie sie speichern wie oben beschrieben, oder Sie können wieder eine neue Paarung definieren, indem Sie hinter GEGNER: NR wieder eine andere Spielernummer eingeben. Auch diese neue Paarung können Sie speichern, worauf wieder eine komplementäre Paarung vorgeschlagen wird. Die Exklusivschaltung bleibt bestehen, bis Sie die komplementäre Paarung annehmen, indem Sie sie speichern, oder Sie ÄNDERUNGEN...ZURÜCKSETZEN auslösen.

Sie können auch einen Spieler mit Ausfallrunde belegen, indem Sie hinter GEGNER: NR 998 eingeben. Für seinen Gegner wird dann auch 998 vorgeschlagen.

Auch können Sie einem Spieler das Freilos geben, indem Sie 999 eingeben. Für seinen Gegner oder den bisherigen Freilosspieler wird dann 998 (Ausfallrunde) vorgeschlagen.

Es gibt nur die beiden eben erwähnten Sonder-Gegnernummern:

998 (Ausfallrunde),

999 (Freilos).

Bei der Änderung der GEGNER: NR kann es sein, dass Sie die absoluten Paarungsbedingungen der FIDE (B1a, B1b, B2a, B2b) verletzen. Dann erscheint eine rote Maske mit INKONSISTENZ und einem Hinweis auf die Bedingung, die Sie verletzt haben (siehe Meldungszeile und FIDE-Paarungsregeln am Ende dieses Handbuchs). Das Programm überwacht die Einhaltung der absoluten Paarungsbedingungen.

Beim ersten geänderten Gegner erscheint in der rechten unteren Bildschirmhälfte ein rotes Fenster, in dem GEGNER GEÄNDERT steht.

Wenn Sie eine Paarung ändern, wird hinter FARBE die Farbe vorgeschlagen, die im Sinne des Schweizer Systems am besten geeignet ist. Jedoch in Runde 1 und in Maske 2 wird die Farbe vorgeschlagen, die der aktuelle Spieler schon hat. Hat er keine (z.B. bei Freilos oder Ausfallrunde), wird die Farbe WEISS vorgeschlagen.

### NÄCHSTER SATZ (Maske 3)

Hiermit erreichen Sie den nächsten Datensatz, also den Spieler mit der nächsten Spielernummer.

### NEUES TURNIER (Hauptmaske)

Hier erzeugen Sie ein neues Turnier, indem Sie den Namen des neuen Turniers eingeben. Danach erscheint eine kleine Maske, in der Sie die Rundenzahl des neuen Turniers festlegen. Vorgeschlagen wird die Rundenzahl 7. Ändern Sie diese so, wie Sie sie haben wollen. Maximal möglich ist die Rundenzahl 21. Auch die Rundenzahl 0 ist möglich (bei ausschließlicher Verwaltung von Spielerlisten).

Die Rundenzahl können Sie auch später noch ändern (Hauptmaske), obwohl bei einem Schweizer-System-Turnier die Rundenzahl ja im Voraus feststehen soll. Bei kleiner Teilnehmerzahl und zu groß gewählter Rundenzahl kann es aber sein, dass nicht alle Runden zu paaren sind. Dann muss man die Rundenzahl nach unten verändern.

Sie können auch mit der größtmöglichen Anzahl von Teilnehmern (400) die größtmögliche Anzahl von Runden (21) paaren, weil die automatische Paarung in ein eigenständiges Programm (TTE-SYS.EXE) ausgelagert wurde. Sie können alle Listen erzeugen und z.B. mit WORD ansehen und drucken. Der Turnierverlauf kann u.U. so groß werden, dass Sie ihn mit SEE.EXE nicht ansehen können.

Zweitens legen Sie in der kleinen Maske fest, ob die Punktvergabe für Sieg / Remis / Verlust 1 / ½ / 0 oder 3 / 1 / 0 sein soll.

Und drittens stellen Sie ein, ob 2 Partien pro Runde und Spieler gespielt werden sollen (siehe 2 PARTIEN PRO RUNDE am Anfang dieses Teils des Handbuchs).

Mit ZURÜCK in der kleinen Maske gelangen Sie zurück in die Hauptmaske. Hier steht nun der Name des neuen Turniers hinter DIESES TURNIER und ist aktuelles Turnier.

### PROGRAMMENDE (Hauptmaske)

Hiermit werden die Daten des aktuellen Turniers gespeichert, das Programm TTE.EXE wird beendet und zum Hauptprogramm TT.EXE zurückgekehrt.

Rufen Sie TTE.EXE erneut auf, steht der Cursor auf ANDERES TURNIER, wo nun der Name des Turniers steht, das zuletzt aktuell war. Wählen Sie hier bitte durch Toggeln das Turnier, das Sie weiterführen möchten. Es erscheint in der Situation in der Hauptmaske, wie Sie es zuletzt verlassen haben.

Sie können TTE.EXE zu jedem Zeitpunkt mit PROGRAMMENDE verlassen.

### RUNDENZAHL (Hauptmaske)

Hier können Sie nachträglich die Rundenzahl Ihres Turniers verändern. Das sollten Sie aber eigentlich nicht, weil beim Schweizer System die Rundenzahl im Voraus festgelegt werden soll.

### RUNDE X (Hauptmaske)

Dieses Fenster ist ab Runde 1 oben rechts zu sehen. X ist immer aktuelle Runde - 1. Lösen Sie das Eingabefeld in diesem Fenster aus, wird nach einer Sicherheitsabfrage die komplette aktuelle Runde gelöscht. Die aktuelle Runde wird dann um 1 erniedrigt.

Durch wiederholtes Auslösen dieser Funktion können Sie z.B. Ihr Turnier bis zu irgendeiner vorherigen Runde zurücksetzen, und es von dort erneut fortführen.

### SATZ LÖSCHEN (Maske 3)

Hiermit löschen Sie den aktuellen Datensatz. Dieses Feld ist jedoch nicht immer aktiv.

Sie können nicht z.B. nach der Hälfte des Turniers die Spieler löschen, die aus dem Turnier ausscheiden. Bei diesen Spielern müssen Sie hinter AUSFALL FÜR RUNDE 99 eintragen. Sie werden dann für die restlichen Runden nicht gepaart und erscheinen auch nicht mehr in der Paarungsliste und in der Rangliste.

SATZ LÖSCHEN ist vornehmlich für das Löschen von Datensätzen während der Eingabe der Spieler vor Turnierbeginn gedacht. Würde man nämlich später Spieler löschen, wären u.U. Buchholzzahlen, Sonneborn-Berger-Zahlen und Ergebnismatrizen verfälscht. Wenn Sie allerdings nach der Paarung für Runde 1 neue Spieler aufnehmen, können Sie diese auch wieder löschen, solange sie nicht gepaart werden. Wenn Sie z.B. nach der 2. Runde Spieler 13, 14 und 15 neu aufnehmen und Spieler 14 gegen Spieler 15 paaren, können Sie Spieler 13 wieder löschen. In diesem Fall werden die Spielernummern 14 und 15 jeweils um 1 erniedrigt. Außer in diesem Sonderfall werden die Spielernummern ab der Paarung für Runde 1 nicht mehr verändert.

### SORTIERUNG DER SPIELERLISTE (Maske 3)

Sie können die Spielerliste zu jedem Zeitpunkt nach folgenden Kriterien sortieren:

- 1.) Eingabereihenfolge,
- 2.) Spielername (alphabetisch),
- 3.) Geburtsdatum,
- 4.) Verein,
- 5.) DWZ.

Die Sortierungen sind unabhängig von der Sortierung der Spielernummern.

### SPRUNG ZUM EINGABEENDE (Maske 1, Maske 3)

In Maske 1 erreichen Sie das erste Paar in der Paarungsliste, für das noch kein Ergebnis eingegeben wurde.

In Maske 3 kommen Sie hinter den zuletzt eingegebenen Datensatz und können den nächsten Datensatz eingeben.

### SPRUNG ZU NR (Maske 1, Maske 2, Maske 3)

In diesem Fenster geben Sie die Spielernummer eines Spielers ein.

In Maske 1 erscheint dieser Spieler als aktueller Spieler mit seinem Gegner laut Paarungsliste hinter GEGNER.

In Maske 2 erscheint dieser Spieler als aktueller Spieler mit seinem Gegner aus der Runde, in der Sie sich befinden.

In Maske 3 wird der Datensatz dieses Spielers angezeigt.

### TURNIER LÖSCHEN (Hauptmaske)

Es erscheint eine kleinere Maske, in der Sie ein vorhandenes Turnier durch Toggeln wählen können. Zunächst ist das aktuelle Turnier eingestellt. Mit LÖSCHEN werden nach einer Sicherheitsabfrage sämtliche Daten und Dateien des eingestellten Turniers gelöscht.

Nach dem Löschen des aktuellen Turniers gibt es zunächst kein aktuelles Turnier. Der Cursor steht in der Hauptmaske auf ANDERES TURNIER, wenn es ein anderes Turnier gibt, und auf NEUES TURNIER, wenn es kein anderes Turnier gibt.

Sie können hier auch andere als das aktuelle Turnier löschen, damit Sie speziell auch ein Turnier löschen können, das nicht mehr gelesen werden kann.

### ÜBERNAHME DER SPIELERDATEN VON TTE (Maske 3)

Hier können Sie in einem Toggel-Feld ein vorhandenes TTE-Turnier außer dem aktuellen wählen.

Das Turnier muss allerdings die neueste Version haben, sonst wird es hier nicht angezeigt. Sie können aber jedes vorhandene Turnier mit ANDERES TURNIER in die neueste Version umwandeln.

Es werden die Spielerdaten (NAME, GEBURTSDATUM, TELEFON, VEREIN, ZPS, MITGLNR, DWZ (auch Restpartien), DWZ-INDEX und ELO) der Spieler von dem gewählten Turnier in das aktuelle übernommen.

Wenn das aktuelle Turnier vorher schon Spieler hat, wird gefragt, ob diese gelöscht werden sollen. Wenn die vorhandenen Spieler nicht gelöscht werden sollen, bleiben auch eventuell schon gepaarte Runden erhalten. Die übernommenen Spieler bekommen dann in jeder schon gepaarten Runde 0 Punkte (Ausfallrunde).

### ÜBERNAHME DER SPIELERDATEN VON TTZ (Maske 3)

Hier können Sie die Spielerdaten der Spieler von einem Turnier übernehmen, das mit dem TTZ-Programm (Rundensystem für Einzelspieler) erzeugt wurde. Auch hier werden nur TTZ-Turniere angezeigt, die die neueste Version haben.

Sie können aber jedes vorhandene Turnier im TTZ-Programm mit ANDERES TURNIER in die neueste Version umwandeln.

### HINWEIS FÜR TTZ.EXE, TTM.EXE, TTA.EXE

Sie können im TTZ-Programm (Rundensystem für Einzelspieler) Spielerdaten von TTZ-Turnieren und von TTE-Turnieren übernehmen.

Sie können im TTM-Programm (Schweizer System für Mannschaften) Mannschaftsdaten von TTM-Turnieren und von TTA-Turnieren übernehmen.

Sie können im TTA-Programm (Rundensystem für Mannschaften) Mannschaftsdaten von TTA-Turnieren und von TTM-Turnieren übernehmen.

# Schweizer System für Einzelspieler:

## Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE

Max. 400 Spieler

Max. 21 Runden

Die Überschriften sind alphabetisch geordnet.

### Ausscheiden von Spielern

Wenn ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, gehen Sie in Maske 3 (z.B. mit F3) und lassen sich den Spieler anzeigen (mit PgUp, PgDn oder SPRUNG ZU NR).

Hinter AUSFALL FÜR RUNDE geben Sie dann 99 ein. Damit wird der Spieler für die restlichen Runden nicht gepaart und erscheint auch nicht mehr in der Paarungsliste und in der Rangliste.

### DWZ-Liste

Für jeden Spieler sind die eingegebenen DWZ mit Index und die neuen, aufgrund des Turniers berechneten, inoffiziellen DWZ (NDWZ) mit Index angegeben.

Dahinter steht die Turnierleistung TWZ (Turnierwertungszahl). Ein Spieler erhält nur dann eine TWZ, wenn er gegen mindestens 5 DWZ-Gegner, einschließlich Erst-DWZ (wenn nicht beide Spieler eine Erst-DWZ aus der 2. Zusatzstufe haben), gespielt hat.

In der Spalte W stehen die Punkte, die gegen DWZ-Gegner, einschließlich Erst-DWZ (wenn nicht beide Spieler eine Erst-DWZ aus der 2. Zusatzstufe haben), erspielt wurden, ohne Kampflospunkte.

Unter N steht die Anzahl der gegen DWZ-Gegner, einschließlich Erst-DWZ (wenn nicht beide Spieler eine Erst-DWZ aus der 2. Zusatzstufe haben), gespielten Runden, ohne Kampflosrunden.

Die Liste ist nach Spielernummern sortiert.

### Ergebnismatrix

In den Datenspalten stehen immer Gegnernummer, Farbe und Ergebnis pro Runde.

Die Gegnernummer ist die Spielernummer des Gegners oder KV (kampflos verloren), KG (kampflos gewonnen), AU (Ausfallrunde), FR (Freilos). Die Farbe ist W (weiß), S (schwarz) oder \* (keine Farbe). Das Ergebnis ist 1 / ½ / 0 oder 3 / 1 / 0 oder + (kampflos gewonnen oder Freilos) oder - (kampflos verloren oder Ausfallrunde).

Kampflospaarungen werden in Bezug auf die Farben nicht berücksichtigt. Deshalb werden Farbdifferenz und Farbfolge so berechnet, als hätte es die kampflöse Runde nicht gegeben.

## Fehlermeldungen

Die Fehlermeldungsmaske kann im Prinzip nach dem Auslösen jedes Eingabefeldes erscheinen. Sie erscheint beim Überlaufen des Speichers, Dateizugriffsfehlern, Versionsfehlern oder Programmfehlern. Eine Beschreibung des Fehlers steht in der Maske. Mit ZURÜCK gelangen Sie zum ausgelösten Eingabefeld zurück, oder Sie wählen ABBRUCH DES PROGRAMMS.

## Feinwertungen

### 1.) Buchholzzahl (BHOLZ)

ist die Summe der Punktzahlen aller Gegner.

Für jedes '+' (kampflos gewonnen oder Freilos) oder '-' (kampflos verloren oder Ausfallrunde) seiner Gegner bekommt ein Spieler  $\frac{1}{2}$  (bei 1 /  $\frac{1}{2}$  / 0) bzw. 1 (bei 3 / 1 / 0) Buchholzzahlpunkt.

Freilosspieler und Ausfallrundenspieler haben keinen Gegner, und bekommen deshalb auch keinen Beitrag zur Buchholzzahl. Spieler, die kampflos verloren haben, bekommen auch keinen Beitrag zur Buchholzzahl, damit sie keinen Vorteil haben gegenüber Ausfallrundenspielern. Spieler, die kampflos gewonnen haben, bekommen hingegen ihren Beitrag zur Buchholzzahl, damit sie keinen Nachteil erleiden, wenn ihr Gegner nicht kommt.

Diese Regelungen gelten auch für die folgenden Feinwertungen.

### 2.) Buchholzzahl minus 1 Wert (BH-1W)

ist die Buchholzzahl minus die schlechteste Punktzahl.

### 3.) Buchholzzahl minus 2 Werte (BH-2W)

ist die Buchholzzahl minus die zwei schlechtesten Punktzahlen.

### 4.) Sonneborn-Berger-Zahl (SOBERG)

Die Punktzahlen der Gegner, gegen die gewonnen wurde, werden voll gewertet, die Punktzahlen der Gegner, gegen die remis gespielt wurde, werden zur Hälfte gewertet, und die Punktzahlen der Gegner, gegen die verloren wurde, werden nicht gewertet. Die Summe der so gewerteten Punktzahlen ist die Sonneborn-Berger-Zahl.

### 5.) Durchschnitt der Gegner-DWZ (DUDWZ)

ist der arithmetische Mittelwert der DWZ aller Gegner.

Gegner, die keine DWZ haben, erzeugen keinen Beitrag.

### 6.) Summe der Gegner-DWZ (SUDWZ)

ist die Summe der DWZ aller Gegner.

Gegner, die keine DWZ haben, erzeugen keinen Beitrag.

### 7.) Siege (SG)

Die Anzahl der Siege wird ermittelt.

Ein Kampflospunkt wird auch als Sieg gewertet, ein Freilospunkt jedoch nicht.

### 8.) Buchholzzahlensumme (BHSUM)

ist die Summe der Buchholzzahlen aller Gegner.

Die Buchholzzahlensumme wird auch verfeinerte Buchholzzahl genannt.



## 9.) Fortschrittswertung (SUKUM)

Nach jeder Runde gibt es die Summe der bisherigen Punkte (Kumulation). Die Summe der Kumulationen aller bisherigen Runden ist die Fortschrittswertung.

### Hotkeys

#### in der Hauptmaske

	<u>F10</u>	dieses Menü
	F1	MASKE 1/2 (Ergebniseingabe)
	F2	DATENSICHERUNG
	F3	MASKE 3 (Spielereingabe)
	F5	RANGLISTE ERZEUGEN
	F6	DWZ-LISTE ERZEUGEN
	F7	ERGEBNISMATRIX ERZEUGEN
	F8	TURNIERVERLAUF ERZEUGEN
	F9	PAARUNGLISTE ERZEUGEN
	F12	MANUELLE PAARUNG
Alt	X	PROGRAMMENDE
	Esc	Dieses Fenster schließen

#### in Maske 1

	<u>F10</u>	dieses Menü
	PgUp	vorige Paarung
	PgDn	nächste Paarung
Strg	PgUp	Anfang der Paarungsliste
Strg	PgDn	Ende der Paarungsliste
	F4	ZURÜCK
	Esc	Dieses Fenster schließen
	F11	wenn der Cursor auf dem Eingabefeld GEGNER: NR ist: Information über Sondergegnernummern

#### in Maske 2

	<u>F10</u>	dieses Menü
	PgUp	Paarung des vorigen Spielers
	PgDn	Paarung des nächsten Spielers
Strg	PgUp	Paarung des ersten Spielers
Strg	PgDn	Paarung des letzten Spielers
	F4	ZURÜCK
	Esc	Dieses Fenster schließen
	F11	wenn der Cursor auf dem Eingabefeld GEGNER: NR ist: Information über Sondergegnernummern

### in Maske 3

	<u>F10</u>	dieses Menü
	PgUp	voriger Spieler
	PgDn	nächster Spieler
Strg	PgUp	erster Spieler
Strg	PgDn	Eingabeende
Alt	A	Spielerliste ansehen
Alt	D	Spielerliste drucken
	F4	ZURÜCK
	Esc	Dieses Fenster schließen

### bei der manuellen Paarungseingabe

	<u>F10</u>	dieses Menü
	PgUp	voriges Paar
	PgDn	nächstes Paar
Strg	PgUp	erstes Paar
Strg	PgDn	Eingabeende
	F9	AUTOMATISCHE PAARUNG
	F4	ABBRUCH DER PAARUNG
	Esc	Dieses Fenster schließen

### in den Listen

	<u>F10</u>	dieses Menü
	UpAr	vorige Zeile
	DnAr	nächste Zeile
	PgUp	vorige Seite
	PgDn	nächste Seite
Strg	PgUp	Dateianfang
Strg	PgDn	Dateiende
	F4	ZURÜCK
	Esc	Dieses Fenster schließen

### in allen übrigen Masken

	F4	ZURÜCK
--	----	--------

### Manuelle Paarung

Wenn Sie in der Hauptmaske F12 drücken, erscheint die Eingabemaske für die manuelle Paarung.

Zunächst steht hinter PAAR eine 1, d.h. Sie geben zunächst das erste Paar ein, indem Sie hinter WEISS: NR die Spielernummer des ersten Spielers, der mit weiß spielt, eingeben, und dann hinter SCHWARZ: NR die Spielernummer des ersten Spielers, der mit schwarz spielt. Hinter NAME erscheint jeweils der zugehörige Name. Nach einer Zeitverzögerung werden die Spielernummern und Namen wieder gelöscht, und Sie können das nächste Paar eingeben.

Wenn es ein Freilos gibt, gibt es auch ein Fenster, in dem FREILOS steht. Geben Sie den Freilosspieler bitte auch ein (dieses braucht nicht am Ende zu geschehen).

Geben Sie die Nummer eines Spielers ein, der schon in einem vorigen Paar vorkommt, wird angenommen, dass der Spieler in dem vorigen Paar nicht mehr vorkommen soll, und Sie müssen zunächst die dort entstandene Lücke wieder füllen, indem Sie dort einen anderen Spieler eingeben. Sie

können auch Spielernummern überschreiben. Achten Sie aber darauf, dass Sie keine ungewollten Paare erzeugen. Sie können aber auch die Spielernummer eingeben, die in der anderen Farbposition schon steht. Dann wird sie dort gelöscht (z.B. bei Farbänderung).

Bei der Spielereingabe kann es sein, dass Sie die absoluten Paarungsbedingungen der FIDE (B1a, B1b, B2a, B2b) verletzen. Dann erscheint eine rote Maske mit INKONSISTENZ und einem Hinweis auf die Bedingung, die Sie verletzt haben (siehe Meldungszeile und FIDE-Paarungsregeln am Ende dieses Handbuchs). Das Programm überwacht die Einhaltung der absoluten Paarungsbedingungen.

Wenn alle Paare eingegeben sind (und eventuell der Freilosspieler), beendet das Programm automatisch die manuelle Paarung, und Sie müssen wählen, ob die Paarungsliste sortiert werden soll oder nicht.

Bestätigen Sie WEITER ZUR AUTOMATISCHEN PAARUNG, werden alle noch nicht gepaarten Spieler automatisch gepaart (siehe Teilweise manuelle, teilweise automatische Paarung weiter unten).

Bestätigen Sie ABBRUCH DER PAARUNG, kehren Sie in die Hauptmaske zurück, ohne dass eine Paarung erfolgt.

## Maske 2

Maske 2 ist die Änderungsmaske. Diese Maske benötigen Sie, wenn Sie die Partiedaten (GEGNER: NR, FARBE, ERGEBNIS oder GEGNER-ERGEBNIS) oder den Spieltermin in einer vorherigen Runde ändern wollen, oder auch in der aktuellen Runde, wenn Maske 1 schon mit RUNDE FERTIG verlassen wurde.

Sie erreichen die gewünschte Runde, indem Sie im EDITIEREN-Fenster in der Hauptmaske hinter RUNDE diese Runde eingeben. Lösen Sie dann EDITIEREN aus oder drücken Sie F1, sind Sie in Maske 2 in der richtigen Runde.

Wenn Sie hier mit PgUp / PgDn wandern, werden die Paarungen nicht in der Reihenfolge einer Paarungsliste angezeigt, sondern in der Reihenfolge der Spielernummern. Auch erreichen Sie jede Paarung zweimal, einmal mit dem Weiß-Spieler als aktuellem Spieler und einmal mit dem Schwarz-Spieler als aktuellem Spieler.

## Nach der Paarung neue Spieler hinzunehmen

Für den Fall, dass Sie nach der Paarung für Runde X (wenn ERGEBNISEINGABE MÖGLICH da ist) noch Spieler neu aufnehmen wollen, und diese auch noch an der Runde X teilnehmen lassen wollen, gehen Sie zunächst in Maske 3 (z.B. mit F3). Hier geben Sie die neuen Spieler mit ihren Daten ein. Merken Sie sich die Spielernummern der Spieler.

Meistens ist es ja die erste Runde, nach deren Paarung Sie noch neue, zu spät gekommene Spieler aufnehmen wollen. Sie müssen die neuen Spieler untereinander per Hand paaren. Natürlich können Sie auch einen eventuellen Freilos-Spieler aus der automatischen Paarung mit einem neuen Spieler paaren.

Mit ZURÜCK kommen Sie wieder in die Hauptmaske. Nun gehen Sie in Maske 1 (z.B. mit F1). Sie können die Paarungen mit den neuen Spielern hier definieren, und gleichzeitig Ergebnisse eingeben (wenn die Partien schon gespielt sind), oder vor den Partien die Paarungen mit den neuen Spielern ohne Ergebnisse definieren.

In jedem Fall gehen Sie auf SPRUNG ZU NR und geben die Spielernummer eines neuen Spielers ein.

Dieser erscheint nun als aktueller Spieler. Hinter GEGNER steht AUSFALLRUNDE mit NR 998. Diese NR überschreiben Sie nun mit der Spielernummer seines Gegners. Der Name des Gegners erscheint, und hinter FARBE wird die Farbe vorgeschlagen, die im Sinne des Schweizer Systems am besten geeignet ist.

Wenn Sie nur die Paarung definieren, aber noch kein Ergebnis eingeben wollen, bestätigen Sie nun das GEGNER: NR - Feld, sonst geben Sie das richtige Ergebnis ein.

Die neue Paarung ist nun in die Paarungsliste für Runde X aufgenommen.

Wollen Sie einen Freilos-Spieler mit einem neuen Spieler paaren, geben Sie hinter SPRUNG ZU NR die Nummer des Freilos-Spielers ein. Die Freilos-Nummer 999 hinter GEGNER: NR überschreiben Sie dann mit der Nummer seines neuen Gegners.

Wenn Sie in Maske 1 oder Maske 2 nur neue Spieler paaren, indem Sie hinter GEGNER: NR nur die 998 überschreiben, und/oder Sie paaren nur den Freilossspieler, indem Sie hinter GEGNER: NR nur die 999 überschreiben, stehen diese neuen Paare am Ende der Paarungsliste, jedoch vor evtl. Freilossspieler und evtl. Ausfallrundenspielern.

Wenn Sie jedoch hinter GEGNER: NR eine echte Gegnernummer überschreiben, wird die Paarungsliste nach den FIDE-Paarungsregeln neu sortiert.

### Nachträgliche Änderungen (Maske 2)

Die Maske 2 ist hauptsächlich dazu da, Partiedaten, also Paarungen, Farben, Ergebnisse oder den Spieltermin einer vorherigen Runde zu ändern.

In die Maske 2 gelangen Sie immer, wenn ERGEBNISEINGABE MÖGLICH in der Hauptmaske nicht da ist, oder wenn es da ist und Sie geben hinter RUNDE im EDITIEREN-Fenster eine kleinere als die aktuelle Runde ein (in beiden Fällen mit EDITIEREN oder F1).

Sie müssen im EDITIEREN-Fenster immer die RUNDE angeben, in der Sie etwas ändern wollen, und Sie sollten hinter NR auch immer gleich die Spielernummer des Spielers angeben, bei dem Sie etwas ändern wollen. Dieser Spieler wird dann in Maske 2 als aktueller Spieler angezeigt.

Die Maske 2 sieht im Prinzip wie Maske 1 aus. Auch die Bedienung ist ganz ähnlich. Sehen Sie bitte unter Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE, Ergebniseingabe und unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE, Maske 2 nach.

### Neue Spieler hinzunehmen

Sie können zu jedem Zeitpunkt neue Spieler in Ihre Spielerliste aufnehmen, indem Sie in Maske 3 gehen (z.B. mit F3) und dort die neuen Spieler mit Ihren Daten eingeben.

Tun Sie dies, solange die aktuelle Runde noch 0 ist, also vor der Paarung für die erste Runde, werden die neuen Spieler mit ihrer Spielernummer in die bestehende Spielerliste einsortiert, sonst behalten sie die Spielernummer, die sie bei der Dateneingabe haben. Für bereits gespielte Runden erhalten die neuen Spieler ein “-“ (0 Punkte, Ausfallrunde, Sonder-Gegnernummer 998).

### Paarungsliste

Links stehen die Tischnummern der Paarungen, und in der Mitte Vordrucke für das Eintragen der Ergebnisse. Freilossspieler und Ausfallrundenspieler stehen am Ende der Liste.

Wenn Sie aus Maske 1 oder Maske 2 in die Hauptmaske zurückkehren, wird die Paarungsliste neu geschrieben. Es sind dann die Ergebnisse in die Liste eingetragen, die schon eingegeben worden sind. Die Paarungsliste ist nach FIDE-Regeln sortiert. Die Sortierkriterien sind folgende:

- 1.) Die Punktzahl des DWZ-höheren Spielers einer Paarung
- 2.) Die Summe der Punktzahlen beider Spieler einer Paarung
- 3.) Der beste DWZ-höhere Spieler einer Paarung nach folgender Sortierung:
  - 3.1) Punktzahl
  - 3.2) DWZ
  - 3.3) Name (alphabetisch) oder Eingabereihenfolge

Haben Sie in Maske 1 oder Maske 2 neue Paarungen hinzugefügt, werden diese nicht einsortiert, sondern sie stehen am Ende der Liste, jedoch vor Freilossspieler und Ausfallrundenspielern.

Haben Sie in Maske 1 oder Maske 2 Paarungen geändert, wird die Paarungsliste neu sortiert.

### Parallele Turniere

Bis zu 99 parallele gleichartige Turniere können verwaltet werden. Sie können jederzeit hinter NEUES TURNIER einen Turniernamen eingeben, und damit ein neues Turnier erzeugen. So können Sie bis zu 99 Turniere erzeugen, zwischen denen Sie hinter ANDERES TURNIER hin- und herschalten können.

Die \*.DAT und \*.VER Dateien, die ASCII- und HTML-Dateien haben in ihrem Namen eine Nummer zwischen 01 und 99, mit der die parallelen Turniere nummeriert sind.

Wenn Sie mit TURNIER LÖSCHEN ein Turnier löschen, werden alle Dateien, die zu diesem Turnier gehören, gelöscht, und alle größeren Nummern werden um 1 erniedrigt.

Das bedeutet, dass z.B. eine Spielerliste, die TTE-05.TXS hieß, danach TTE-04.TXS heißt.

Informieren Sie sich bitte mit INFORMATIONEN FÜR TEXTVERARBEITUNG UND INTERNET, bevor Sie eine ASCII- oder HTML-Datei benutzen.

### Rote Warn- und Empfehlungsfenster

In der Hauptmaske sehen Sie in der rechten unteren Bildschirmhälfte die roten Fenster GEGNER GEÄNDERT und/oder FARBEN GEÄNDERT und/oder ERGEBNISSE GEÄNDERT, wenn Sie diese in Maske 1 oder Maske 2 erzeugt haben. Des Weiteren sehen Sie hinter RANGLISTE / DWZ-LISTE NACH RUNDE X ERZEUGEN und/oder hinter ERGEBNISMATRIX / TURNIERVERLAUF BIS RUNDE X ERZEUGEN und/oder hinter PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X DRUCKEN ein rotes Fenster mit EMPFOHLEN. Das bedeutet, dass aufgrund der Änderungen empfohlen wird, die Aktion auszuführen, hinter der ein EMPFOHLEN-Fenster steht.

Führen Sie alle diese Aktionen aus, kehren Sie erneut aus Maske 1 oder Maske 2 zurück, paaren Sie die nächste Runde oder löschen Sie mit RUNDE X die aktuelle Runde, verschwinden alle roten Warn- und Empfehlungsfenster.

### Spielerliste

Die Sortierung der Liste bestimmen Sie mit der Einstellung im Fenster SORTIERUNG DER SPIELERLISTE (Maske 3). Bitte beachten Sie, dass Sie die Spielernummern mit der Einstellung im Fenster SORTIERUNG DER SPIELERLISTE vor der Paarung für die erste Runde festgelegt haben. Danach ändern sich die Spielernummern nicht mehr.

Abhängig von der Einstellung unter EINSTELLUNGEN, SPIELERLISTE, KOMPLETTES GEBURTSDATUM erscheint in der Spielerliste das komplette Geburtsdatum oder nur das Geburtsjahr.

Abhängig von der Einstellung unter EINSTELLUNGEN, ALLE LISTEN, VAR. SPIELERDATUM erscheint in der Spielerliste der Verein (bei offenen Turnieren) oder die Telefonnummer (bei Vereinsturnieren), oder die entsprechende Spalte wird weggelassen (bei Vereinslisten ohne Angabe der Telefonnummer).

Die Spielerliste wird erzeugt mit SPIELERLISTE ANSEHEN, SPIELERLISTE DRUCKEN (Maske 3) oder mit ZURÜCK aus Maske 3.

### Teilweise automatische, teilweise manuelle Paarung

Wenn Sie z.B. ein Schweizer-System-Turnier durchführen, bei dem jede Woche an einem bestimmten Spieltag eine Runde stattfindet, können Sie ja zulassen, dass in der Woche, die auf den Spieltag für Runde X folgt, noch Partien der Runde X privat gespielt werden, z.B. von Spielern, die am Spieltag nicht kommen können.

Würden Sie diese Spieler an der automatischen Paarung teilnehmen lassen, bekämen sie ja wahrscheinlich einen Gegner, der am Spieltag da ist und auch am Spieltag spielen möchte. Deshalb müssen Sie diese Spieler manuell paaren. Damit sie nicht automatisch gepaart werden, belegen Sie sie zunächst mit AUSFALLRUNDE:

Sie gehen mit F3 in Maske 3, mit PgUp, PgDn oder SPRUNG ZU NR lassen Sie sich einen der Spieler anzeigen, und hinter AUSFALL FÜR RUNDE tragen Sie die zu spielende Runde ein. Das machen Sie auch mit den übrigen mit AUSFALLRUNDE zu belegenden Spielern.

Nun führen Sie die automatische Paarung durch, indem Sie in der Hauptmaske PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN auslösen. Danach sind alle Spieler gepaart, die am Spieltag da sind.

Paaren Sie die übrigen Spieler per Hand, und schreiben Sie sich diese Paarungen mit Spielernummern auf. Diese manuell festgelegten Paarungen müssen Sie dem Computer bekannt geben:

Sie gehen mit F1 in Maske 1, geben hinter SPRUNG ZU NR die Spielernummer eines Spielers ein, und überschreiben hinter GEGNER: NR die 998 (Ausfallrundennummer) mit der Spielernummer seines Gegners. Dabei kann es allerdings sein, dass Sie die absoluten Paarungsbedingungen der FIDE verletzen (siehe Beschreibung einiger Fenster in TTE.EXE, GEGNER-NR).

Die FARBE wird im Sinne des Schweizer Systems optimal vorgeschlagen. Sie können die Farbe aber ändern, und Sie können auch gleich das Ergebnis der Partie eingeben. Wenn es noch nicht feststeht, bestätigen Sie das GEGNER: NR - Feld.

So verfahren Sie mit jeder Paarung, die Sie manuell festgelegt haben. Danach ist die manuelle Paarung abgeschlossen, und Runde X ist fertig gepaart.

Wenn Sie danach die Maske 1 verlassen, wird die Paarungsliste automatisch neu geschrieben. Die manuell festgelegten Paarungen stehen dann am Ende der Paarungsliste, jedoch vor evtl. Freilos-Spieler und evtl. Ausfallrunden-Spielern. Sie können sich diese Paarungsliste in der Hauptmaske ansehen. Der Cursor ist richtig positioniert. Führen Sie nicht etwa die automatische Paarung erneut durch, indem Sie PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN auslösen. (X hat den alten Wert, solange nicht alle Ergebnisse eingegeben sind.)

### Teilweise manuelle, teilweise automatische Paarung

Sie können vor der automatischen Paarung bestimmte Paare manuell festlegen. Dazu gehen Sie von der Hauptmaske mit F12 in die Eingabemaske für die manuelle Paarung.

Hier können Sie beliebig viele Paare festlegen. Auch können Sie den Freilos-Spieler bestimmen, wenn es ein Freilos gibt (Bedienung siehe Manuelle Paarung weiter oben).

Wenn Sie in dieser Maske WEITER ZUR AUTOMATISCHEN PAARUNG auslösen oder F9 drücken, wird die manuelle Paarung beendet, und es läuft die automatische Paarung mit den übrigen Spielern ab. Vorher müssen Sie noch in einer kleinen Maske angeben, ob die manuellen Paare in die automatische Paarung einsortiert werden sollen oder nicht. Wenn nicht, stehen die manuellen Paare am Ende der Paarungsliste (auch sortiert), jedoch vor evtl. Freilos-Spieler und evtl. Ausfallrunden-Spielern.

### Text-Export

In dem Fenster, in dem Sie den Turnierverlauf und die Ergebnismatrix erzeugen können (in der Hauptmaske), erzeugen Sie mit dem Erzeugen der Ergebnismatrix auch einen Text-Export, wenn das Wort "TEXT-EXPORT" unter dem Wort "ERGEBNISMATRIX" zu sehen ist.

Der Text-Export ist eine ASCII-Datei, die alle für die DWZ-Berechnung notwendigen Turnierdaten enthält. Die Datei hat die Endung "SWI". Sie heißt z.B. "TTE-01.SWI". Das DeWIS-Programm, das beim Deutschen Schachbund für die offizielle DWZ-Berechnung eingesetzt wird, kann den Text-Export lesen und auswerten.

Erzeugen Sie bitte den Text-Export nach dem Ende Ihres Turniers und senden Sie ihn an Ihren DWZ-Referenten. Erzeugen Sie aber bitte die abschließende Rangliste vor dem Erzeugen des Text-Exports, weil der Text-Export auch die Rangzahlen enthält, die beim Erzeugen der Rangliste ermittelt wurden.

### Turnierverlauf

Jedem Spieler ist ein Block zugeordnet. Die Blöcke sind durch waagerechte Striche voneinander getrennt. Der Spieler, zu dem der Block gehört, steht in dem Block oben links. FARBE, ERG (Ergebnis) und KUM (Kumulation) beziehen sich auf diesen Spieler.

Für jede Runde gibt es eine ganze Zeile in jedem Block mit Gegnernummer, Gegnername, DWZ, Rundennummer, Farbe, Ergebnis und Kumulation (Punktzahl von Runde zu Runde kumuliert). Statt der Gegnernummer gibt es als Sonderfälle die Kürzel KV (kampflos verloren), KG (kampflos gewonnen), AU (Ausfallrunde) und FR (Freilos). In diesen vier Sonderfällen steht unter FARBE ein \* (keine Farbe) und unter ERG + oder -.

Kampflos gebliebene Paarungen werden auch als Sonderfälle angegeben, weil laut FIDE-Regeln ein Kampflosspieler keinen Gegner und keine Farbe hat (siehe Ergebnismatrix).

Die Blöcke im Turnierverlauf sind nach den Spielernummern der zugehörigen Spieler sortiert.

## Zurückänderungen

### in Maske 1

Falls Sie beim Ändern von Paarung oder Farbe vorherige Änderungen in diesem Einstieg in Maske 1 wieder zurückändern, verschwinden eventuell auch wieder die roten Fenster GEGNER GEÄNDERT oder FARBEN GEÄNDERT.

Erreichen Sie durch Zurückändern, dass keine Änderungen mehr vorhanden sind, verschwinden beide Fenster.

### in Maske 2

Falls Sie beim Ändern von Paarung, Farbe oder Ergebnis vorherige Änderungen in diesem Einstieg in Maske 2 wieder zurückändern, verschwinden eventuell auch wieder die roten Fenster GEGNER GEÄNDERT, FARBEN GEÄNDERT oder ERGEBNISSE GEÄNDERT.

Erreichen Sie durch Zurückändern, dass keine Änderungen mehr vorhanden sind, dass also die Runde wieder so ist, wie vor Einstieg in diese Maske, verschwinden die eben genannten drei Fenster.



# Schweizer System für Mannschaften:

## Beschreibung einiger Fenster in TTM.EXE

Max. 250 Mannschaften

Max. 19 Runden

Die Kapitelüberschriften sind alphabetisch geordnet und entsprechen dem Text in den Fenstern.

### BERECHNUNGSART DER MANNSCHAFTSPUNKTE (Maske 3)

Es erscheint eine neue Maske, in der Sie eine von zwei verschiedenen Berechnungsarten einstellen können. Die Berechnungsarten sind folgende:

H = Die Hälfte der maximalen Brettanzahl pro Spiel

B = Brettanzahl

BG = Gegnerische Brettanzahl

MP = Mannschaftspunkte

1.) B > H : 2 MP

B = H : 1 MP

B < H : 0 MP

2.) B > BG : 2 MP

B = BG : 1 MP

B < BG : 0 MP

Hier wurde vorher für die Mannschaftspunktvergabe 2 / 1 / 0 eingestellt.

Diese Maske erscheint nur, wenn vorher für die Brettanzahlvergabe 1 / ½ / 0 eingestellt wurde. Mit der Brettanzahlvergabe 3 / 1 / 0 werden die Mannschaftspunkte immer mit der Berechnungsart 2.) berechnet.

Diese Maske erscheint auch am Anfang eines Turniers nach NEUES TURNIER in der Hauptmaske aus der dann folgenden kleineren Einstellungsmaske mit WEITER.

### BRETTANZAHLVERGABE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)

Wählen Sie hier bitte für Sieg / Remis / Verlust 1 / ½ / 0 oder 3 / 1 / 0 für die Brettanzahlvergabe.

### EINSTELLUNGEN (Hauptmaske)

RANGLISTE: In TTM.EXE und TTA.EXE gibt es hier zusätzlich zum direkten Vergleich DV die direkte Berliner Wertung DBW. Das ist die Berliner Wertung nur des Spiels der Mannschaft M gegen eine Mannschaft, die in den vorherigen Wertungen gleich der Mannschaft M ist.

DBW wird verarbeitet wie DV (siehe Schweizer System für Einzelspieler: Beschreibung einiger Fenster in TTE.EXE, EINSTELLUNGEN, RANGLISTE).  
DV wird minigruppenweise immer vor DBW verarbeitet.

Wenn DV und/oder DBW vor einer festen Wertung wirksam ist, steht DV und/oder DBW als Überschrift über dem Kürzel der festen Wertung.

Weiterhin können Sie einstellen, ob DV und DBW für alle Mannschaften oder nur für die Spitzengruppe verwendet werden soll.

Ab Version 10.1.6 können Sie auch eine unsichtbare Fünfterwertung einstellen.

Alle Einstellungen unter EINSTELLUNGEN haben nur Wirkung beim Erzeugen der jeweiligen Listen.

### EINZELERGEBNISSE (Maske 1, Maske 2)

Ab der Version 10.0.0 werden bei den Mannschaftssystemen (TTM.EXE und TTA.EXE) Einzelergebnisse eingegeben, um die Berliner Wertung berechnen zu können.

Es erscheint eine neue Maske. Hier sehen Sie oben die beiden Mannschaften mit NR und NAME, die gegeneinander gespielt haben. Die obere Mannschaft ist immer die Heimmannschaft, die an Brett 1 SCHWARZ hat.

Hinter KUMULATION sehen Sie die aktuelle Summe der eingegebenen Einzelergebnisse, zunächst 0.0 : 0.0. Hinter BRETT steht die aktuelle Brettnummer (1 bis Mannschaftenstärke).

Darunter sind die 3 Eingabefelder hinter ERGEBNIS : , GEGNER-ERGEBNIS IST KOMPLEMENTÄR und GEGNER-ERGEBNIS : , die Sie bitte benutzen, um das Einzelergebnis für das oben stehende BRETT einzugeben (Beschreibung unter Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE, Ergebnisseingabe). Danach wird auf die nächste Brettnummer gesprungen.

Haben Sie das Ergebnis für das letzte Brett eingegeben, erscheint oben rechts das rote Hinweisfenster SPIEL FERTIG. Vorher stand dort BITTE EINZELERGEBNISSE EINGEBEN. Der Cursor steht nun auf ZURÜCK, womit Sie in Maske 1 bzw. 2 zurückkehren. Dort wird das Mannschaftsergebnis gespeichert. Im Falle von Maske 1 wird sofort das nächste Mannschaftspaar angezeigt, für das Sie nun wieder die EINZELERGEBNISSE eingeben können.

Wenn eine Mannschaft kampflos gewonnen hat, wählen Sie hinter AN ALLEN BRETTTERN : “ + : - “ oder “ - : + “. Wenn beide Mannschaften nicht angetreten sind, wählen Sie “ - : - “. Das Mannschaftsergebnis in der übergeordneten Maske 1 bzw. 2 wird dann auch so gespeichert. Hat eine Mannschaft das Freilos, wird dort “ + : \* “ gespeichert, hat eine Mannschaft Ausfallrunde, wird dort “ - : \* “ gespeichert. In der Rangliste wird für ein Mannschafts- “+“ immer die volle Brettpunktzahl gewertet, für ein Mannschafts- “-“ immer 0.0.

Mit SPRUNG ZUM EINGABEENDE erreichen Sie das erste BRETT, für das noch kein Ergebnis eingegeben ist. Um unter den Brettern zu wandern, benutzen Sie die Hotkeys PgUp, PgDn, Strg PgUp und Strg PgDn, die auch im Menü (F10) aufgeführt sind. Mit F4 (dieselbe Funktion wie ZURÜCK) verlassen Sie diese Maske, und kehren in Maske 1 bzw. 2 zurück.

Wenn beim Zurückkehren nicht alle Einzelergebnisse eingegeben sind, gibt es akustisches Signal und eine Meldung in der Meldungszeile, und die eingegebenen Einzelergebnisse werden gelöscht.

### FARBE (Maske 1, Maske 2)

Wenn das Ergebnis '+' oder '-' ist, ist die Farbe immer '\*'. Wenn ein kampfloses Ergebnis in ein echtes geändert wird, wird die Farbe genommen, die im Sinne des Schweizer Systems am besten geeignet ist.

Die Mannschaft, die in der Paarungsliste links steht, hat die Farbe "WEISS".

### KRITERIUM FÜR DIE BESTIMMUNG DER PAARUNGSNUMMERN (Maske 3)

Hier geben Sie an, in welcher Reihenfolge die Mannschaften für die Paarungsprozedur zur Verfügung gestellt werden. Sie können zwischen EINGABEREIHENFOLGE und MANNSCHAFTSNAME (ALPHAB.) wählen. Vorgeschlagen wird MANNSCHAFTSNAME (ALPHAB.).

### MANNSCHAFTSERGEBNIS (Maske 1, Maske 2)

Nach der Einzelergebnis-Eingabe stellt das Mannschaftsergebnis die Summe der Einzelergebnisse dar. Nun können Sie das Mannschaftsergebnis durch Toggeln der beiden Ergebnisteile verändern. Wenn Sie einen Teil verändert haben, oder zumindest mit ENTER verlassen haben, springt der Cursor auf den anderen Teil. Diesen können Sie jetzt (nach Veränderung) nur mit ENTER verlassen, nicht mit irgendeiner anderen Taste. Danach wird das geänderte Mannschaftsergebnis gespeichert.

Sie können sich in der Einzelergebnis-Eingabemaske die Einzelergebnisse und deren Kumulation ansehen. Wenn Sie dabei kein Einzelergebnis verändern, bleibt das Mannschaftsergebnis in der übergeordneten Maske unverändert. Ändern Sie aber mindestens ein Einzelergebnis, stellt das Mannschaftsergebnis in der übergeordneten Maske wieder die Summe der Einzelergebnisse dar.

### MANNSCHAFTSSTÄRKE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)

Hier legen Sie bitte die Anzahl der Spieler in einer Mannschaft (Mannschaftsstärke) fest. Vorgeschlagen wird 8. Möglich sind alle ganzen Zahlen zwischen 4 und 12.

### PUNKTVERGABE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER)

Wählen Sie hier bitte für Sieg / Remis / Verlust einer Mannschaft 2 / 1 / 0 oder 3 / 1 / 0 für die Punktvergabe.

## Schweizer System für Mannschaften:

### Sonstige Beschreibungen für TTM.EXE

Max. 250 Mannschaften

Max. 19 Runden

Die Überschriften sind alphabetisch geordnet. Wegen weiterer Beschreibungen sehen Sie bitte weiter oben beim Schweizer System für Einzelspieler nach. Das meiste ist hier so wie dort.

#### Berliner Wertung (BERLW)

Die an den einzelnen Brettern erzielten Punkte einer Mannschaft werden mit  $(MS - BN + 1)$  multipliziert ( $MS$  = Mannschaftenstärke,  $BN$  = Brettnummer). Die so gewerteten Punkte aller Bretter werden addiert und ergeben die BW einer Mannschaft für ein Mannschaftsspiel. Die Summe der BW aller Mannschaftsspiele sind die BERLW der Mannschaft.

BERLW4 ist die Berliner Wertung nur der ersten 4 Bretter.

BERLW2 ist die Berliner Wertung nur der ersten 2 Bretter.

#### Direkte Berliner Wertung (DBW)

DBW ist die Berliner Wertung nur des Spiels der Mannschaft M gegen eine Mannschaft, die in den vorherigen Wertungen gleich der Mannschaft M ist (siehe Schweizer System für Mannschaften: Beschreibung einiger Fenster in TTM.EXE, EINSTELLUNGEN).

#### Mannschaftsliste

Die Sortierung der Liste bestimmen Sie mit SORTIERUNG DER MANNSCHAFTSLISTE. Die Mannschaftennummern werden mit der letzten Einstellung hinter SORTIERUNG DER MANNSCHAFTSLISTE vor der Paarung für die 1. Runde festgelegt. Danach werden die Mannschaftennummern nicht mehr verändert.

#### Paarungsliste

Links stehen die Tischnummern, und in der Mitte sind Vordrucke für das Eintragen der Ergebnisse (Brettunkte). Am Ende der Liste stehen die eventuelle Freilosmannschaft und die eventuellen Ausfallrundenmannschaften. Die Paarungsliste ist nach FIDE-Regeln sortiert.

Wenn Sie aus Maske 1 oder Maske 2 in die Hauptmaske zurückkehren, wird die Paarungsliste neu geschrieben. Es sind dann die Ergebnisse in die Liste eingetragen, die schon eingegeben worden sind.

Wenn in Maske 1 oder Maske 2 eine Paarung geändert wurde, wird die Paarungsliste neu sortiert. Wurden in Maske 1 oder Maske 2 neue Paarungen hinzugefügt, werden diese ans Ende der Liste angefügt, jedoch vor Freilosmannschaft und Ausfallrundenmannschaften.

Sie können sich diese Liste mit PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ANSEHEN ansehen. Der Cursor ist richtig positioniert. Aber lösen sie nicht etwa PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE X ERZEUGEN erneut aus. (X hat den alten Wert, solange nicht alle Ergebnisse eingegeben sind.)

### Sonneborn-Berger-Zahlen bei Mannschaften

Die Punktzahlen der gegnerischen Mannschaften werden entsprechend der Buchholzzahlenberechnung unter Sonstige Beschreibungen für TTE.EXE, Feinwertungen berechnet. Diese Punktzahlen werden mit den jeweils erzielten eigenen Punkten (2, 1 oder 0 bzw. 3, 1 oder 0) multipliziert. Die so gewerteten Punktzahlen der gegnerischen Mannschaften werden addiert.

## Rundensystem für Mannschaften:

### Beschreibung für TTA.EXE

Max. 24 Mannschaften

Max. 23 Runden pro Durchgang (max. 4 Durchgänge)

#### Ergebnismatrix (Hauptmaske)

Wenn die folgenden 4 Bedingungen erfüllt sind, wird die Ergebnismatrix auf eine neue Art erzeugt:

- 1.) Die Anzahl der Mannschaften muss kleiner oder gleich 12 sein.
- 2.) Die Mannschaftsstärke muss kleiner oder gleich 8 sein.
- 3.) Die Brettpunktvergabe muss 1 / ½ / 0 sein.
- 4.) Es darf nur ein Durchgang gespielt werden.

In der neuen Ergebnismatrix stehen links von oben nach unten, und oben von links nach rechts dieselben Rangzahlen, die auch in der Rangliste stehen. Weil es ja auch gleiche Rangzahlen geben kann, gibt es auch unsichtbare, eindeutige Rangnummern.

In den Matrixfeldern stehen die erzielten Brettpunkte pro Spiel, und rechts sind zwei Spalten mit Mannschaftspunktsummen und Brettpunktsummen.

Bei den Mannschaftsergebnissen " + : - " , " - : + " oder " - : - " stehen in den entsprechenden Matrixfeldern auch "+" bzw. "-", wobei ein "+" mit 2 Mannschaftspunkten und 8.0 Brettpunkten bewertet wird, ein "-" mit 0 Mannschaftspunkten und 0.0 Brettpunkten (bei Mannschaftspunktvergabe 2 / 1 / 0 und Mannschaftsstärke 8).

Oben rechts in der Datei steht ERGEBNISMATRIX-NEU.

Wird die Ergebnismatrix bei Nichterfüllung einer oder mehrerer der obigen 4 Bedingungen auf die alte Art erzeugt, steht oben rechts in der Datei ERGEBNISMATRIX-ALT.

# Rundensystem für Einzelspieler:

## Beschreibung einiger Fenster in TTZ.EXE

Max. 24 Spieler

Max. 23 Runden pro Durchgang (max. 4 Durchgänge)

Die Kapitelüberschriften sind alphabetisch geordnet und entsprechen dem Text in den Fenstern.

### DURCHGÄNGE (Hauptmaske nach NEUES TURNIER, Maske 3)

Hier können Sie die Anzahl der vollrunden Durchgänge einstellen. Vollrundig bedeutet, dass in jedem Durchgang jeder gegen jeden spielt. Die Anzahl ist einstellbar von 1 bis 4. Voreingestellt ist die 1. Von Durchgang zu Durchgang wechseln die Farben. In der Ergebniseingabemaske (Maske 1) ist hinter dem Fenster SPRUNG ZU NR GEGEN NR das Fenster MATCH zu sehen, wenn die Anzahl der Durchgänge größer als 1 ist. In Match können Sie angeben, in welchem Durchgang der Sprung erfolgen soll.

### AKT. RUNDE (Hauptmaske, Maske 1)

Die aktuelle Runde ist die Runde, in der der Listenzeiger der Paarungsliste für die Eingabe des nächsten Ergebnisses steht. Nach der Eingabe eines Ergebnisses steht der Listenzeiger auf dem nächsten Paar, für das noch kein Ergebnis eingegeben ist. Nach SPRUNG ZUM EINGABEENDE steht der Listenzeiger auf dem ersten Paar ab Listenanfang, für das noch kein Ergebnis eingegeben ist.

### ERGEBNIS (Maske 1)

Standardmäßig steht hier ein \*, der anzeigt, dass für die Paarung noch kein Ergebnis eingegeben wurde. Durch Toggeln können Sie ( 1 , ½ , 0 , + , - ) eingeben.

Abhängig von der Punktvergabe und der Einstellung hinter 2 PARTIEN PRO RUNDE (kleine Maske nach NEUES TURNIER) können die Eingabe-Möglichkeiten hinter ERGEBNIS auch ( 3 , 1 , 0 , + , - ), ( 2 , d , 1 , ½ , 0 , + , - ) oder ( 6 , 4 , 3 , 2 , 1 , 0 , + , - ) sein. Das 'd' bedeutet 1½, entsprechend '4' bei der höheren Punktvergabe.

Es kann sein, dass für eine Paarung ein X angezeigt wird, was bedeutet, dass mindestens einer der beiden Spieler aus der Wertung genommen ist, oder dass die Partie bis zum Ende des Turniers nicht gespielt worden ist. Falls ein Spieler, der aus der Wertung genommen ist, vorher schon eine oder mehrere Partien gespielt hat, werden diese Partien bei der DWZ-Berechnung mit berücksichtigt, für das Turnier haben sie aber keine Bedeutung mehr.

Fast alle Ergebnisse sind komplementär, z.B. 1:0 , ½:½ , 0:1 , +:- , -:+ .

Deshalb wird bei komplementären Ergebnissen nur der eine Teil des Ergebnisses (z.B. bei 1:0 nur die 1) eingegeben. Der Gegner-Teil wird automatisch gespeichert.

Bezüglich der Eingabe nicht komplementärer Ergebnisse sehen Sie bitte unter Fortlaufende Beschreibung für TTE.EXE, Ergebniseingabe nach.

Nach der Eingabe eines Ergebnisses erscheint ab Eingabeposition die nächste Paarung laut Paarungsliste, für die noch kein Ergebnis eingegeben ist.

Mit SPRUNG ZUM EINGABEENDE erreichen Sie ab Listenanfang die erste Paarung, für die noch kein Ergebnis eingegeben ist.

Wenn durch die Eingabe eines Ergebnisses alle Ergebnisse der Runde X eingegeben sind, wird der Cursor auf ZURÜCK positioniert und es erscheint oben rechts ein rotes Hinweisfenster mit RUNDE X FERTIG. Es verschwindet wieder bei der nächsten Ergebniseingabe.

Wenn Sie mit PgUp / PgDn wandern, werden die Paarungen in der Reihenfolge der Paarungsliste angezeigt. Die Paarungsliste enthält alle Paarungen des Turniers.

Das angezeigte Ergebnis ist das gespeicherte Ergebnis der Paarung oder \* oder X.

### RUNDENZAHL (Hauptmaske, Maske 3)

Dieses Fenster zeigt die Rundenzahl des Turniers an.

Sie wird vom Programm anhand der Anzahl der Spieler und der Anzahl der Durchgänge berechnet.

Ist die Anzahl der Spieler gerade, ist die Rundenzahl für einen Durchgang Anzahl der Spieler minus 1.

Ist die Anzahl der Spieler ungerade, ist die Rundenzahl für einen Durchgang gleich der Anzahl der Spieler. Die Rundenzahl für einen Durchgang wird mit der Anzahl der Durchgänge multipliziert.

### SATZ LÖSCHEN (Maske 3)

Sie können nur dann einen Spieler aus der Spielerliste löschen (Spielerdatensatz löschen), wenn noch kein Ergebnis eingegeben ist. Ergebnisse können ja sowieso erst eingegeben werden, wenn die Paarung (PAARUNGLISTE ERZEUGEN in der Hauptmaske) durchgeführt worden ist.

Danach können Sie noch Spieler löschen, Sie müssten nach dem Löschen allerdings die Paarung erneut durchführen.

### SORTIERUNG DER SPIELERLISTE (Maske 3)

Sie können die Spielerliste jederzeit nach EINGABEREIHENFOLGE, SPIELERNAME (ALPHAB.), GEBURTSDATUM, VEREIN oder DWZ sortieren, oder die Spieler ZUFÄLLIG anordnen.

Die Sortierung oder Anordnung wird ausgeführt durch SPIELERLISTE ANSEHEN, SPIELERLISTE DRUCKEN oder ZURÜCK.

Wenn eine zufällige Anordnung ausgeführt worden ist, steht hinter SORTIERUNG DER SPIELERLISTE statt "ZUFÄLLIG" "SPIELERNUMMER". Eine neue zufällige Anordnung kann nur gemacht werden, wenn vorher eine andere Sortierung der Spielerliste ausgeführt wurde, und wenn die Paarung noch nicht gemacht ist.

Vor der Paarung werden auch die Spielernummern sortiert, nach der Paarung nicht. Die hier vor der Paarung eingestellte Reihenfolge bestimmt die Spielernummern und wird auch bei der Paarung benutzt. Nach der Paarung können Sie mit PAARUNG LÖSCHEN, SATZ LÖSCHEN, Eingabe eines neuen Spielers oder ÜBERNAHME DER SPIELERDATEN VON... die Paarung wieder löschen. Dann können Sie auch Spielernummern neu sortieren. Wenn aber mindestens ein Ergebnis eingegeben ist, können Sie die Paarung nicht wieder löschen.

### SPIELER AUS DER WERTUNG NEHMEN (Maske 1)

Wählen Sie einen Spieler, indem Sie seine Spielernummer hinter NR eingeben, und nehmen Sie ihn aus der Wertung, indem Sie das ? auslösen.

Für jede Paarung, an der er beteiligt ist, wird nun im ERGEBNIS-Eingabefeld ein X angezeigt. Seine Ergebnisse sind nicht mehr turnierrelevant, er hat 0.0 Punkte und erscheint nicht mehr in der Rangliste. Die Partien, die er aber eventuell schon gespielt hat, werden bei der DWZ-Berechnung berücksichtigt.

Wird ein so erzeugtes X wieder mit einem Ergebnis überschrieben, wird der Spieler wieder in die Wertung genommen, d.h. seine schon gespielten Partieergebnisse werden wieder angezeigt, oder es wird für noch nicht gespielte Partien ein \* angezeigt. Er erscheint auch wieder in der Rangliste.

### SPRUNG ZU NR GEGEN NR (Maske 1)

Geben Sie die beiden Spielernummern einer Paarung ein und lösen Sie das ? aus, wird die Paarung angezeigt. Es ist egal, welche Spielernummer rechts oder links steht.

Hinter SPRUNG ZU NR GEGEN NR ist noch ein kleines Fenster mit MATCH, wenn es mehr als einen Durchgang gibt. Hier können Sie durch Toggeln 1 bis Anzahl der Durchgänge wählen. Der Sprung erfolgt dann in den eingestellten Durchgang.

Nach einer Ergebniseingabe oder einer anderen Positionierung stehen hier immer die Nummern der beiden Spieler, deren Paarung angezeigt wird. Links steht immer die Nummer des Spielers, der weiß hat. Wenn Sie die Nummern anders herum eingeben, werden sie nach dem Auslösen des ? vertauscht.

### SPRUNG ZU NR IN RUNDE (Maske 1)

Hier geben Sie die Spielernummer eines Spielers hinter NR an, und die Rundenummer hinter RUNDE. Lösen Sie nun das ? aus, wird die Paarung des Spielers in der angegebenen Runde angezeigt.

Jeder Spieler kommt in jeder Runde vor, außer er hat in der angegebenen Runde spielfrei. Dann erfolgt kein Sprung, sondern es erscheint eine entsprechende Meldung in der Meldungszeile.

Nach einer Ergebniseingabe oder einer anderen Positionierung steht hinter RUNDE immer die Runde, in der die angezeigte Paarung vorkommt, und hinter NR immer die Spielernummer des aktuellen Spielers.

### TERMIN FÜR RUNDE X (Hauptmaske)

Hier geben Sie bitte die Spieltermine der Runden mit Tag, Monat, Jahr, Stunde und Minute ein. (Jede Eingabe mit ENTER abschließen! Es werden automatisch führende Nullen erzeugt.) Der zugehörige Wochentag erscheint, wenn Sie Tag, Monat und Jahr eingegeben haben.

Am Anfang wird als Termin das aktuelle Datum mit der aktuellen Uhrzeit vorgeschlagen. Danach wird immer der vorige Termin vorgeschlagen.

Wenn sie gerade Maske 3 verlassen haben, gibt es eine Exklusivschaltung, die erst dann automatisch aufgehoben wird, wenn alle Termine eingegeben sind. Sie können die Exklusivschaltung aber jederzeit mit F4 verlassen. Sie können mit PgUp / PgDn in der Terminliste wandern.

Die Termine erscheinen mit Wochentag in der Paarungsliste.

Wenn Sie aus Maske 1 zurückkehren, wird der Termin der aktuellen Runde angezeigt, aber nur, wenn Sie alle Termine eingegeben haben. Sonst wird erwartet, dass Sie zuerst die Termineingabe vervollständigen.



## TURNIER FERTIG (Maske 1)

Nach einer Sicherheitsabfrage werden alle noch offenen Partien genullt. Diese Partieergebnisse sind dann nicht turnierrelevant. Sie erscheinen im Ergebniseingabefeld als X.

Die Ergebniseingabe wird beendet und der Cursor steht auf ZURÜCK. Wenn Sie nun Maske 1 mit ZURÜCK oder F4 verlassen, wird der Bereich in der Hauptmaske, in dem RANGLISTE steht, ein Eingabefeld und Sie können auf DWZ-LISTE umschalten.

## Rundensystem für Einzelspieler:

## Sonstige Beschreibungen für TTZ.EXE

Max. 24 Spieler

Max. 23 Runden pro Durchgang (max. 4 Durchgänge)

Die Überschriften sind alphabetisch geordnet. Wegen weiterer Beschreibungen sehen Sie bitte beim Schweizer System für Einzelspieler nach. Vieles ist hier so wie dort.

### DWZ-Ergebnisse

Sie können eine Liste erzeugen, die DWZ-Ergebnisse heißt, aber erst bei Turnierende. Dann ist ERGEBNISMATRIX ein Eingabefeld, und Sie können auf DWZ-ERGEBNISSE umschalten.

Die Liste ist eine quadratische Grafik (Matrix), in der links von oben nach unten die Spieler nach Spielernummer aufsteigend sortiert aufgeführt sind. Oben von links nach rechts sind noch einmal die Spielernummern angegeben.

Jedes Kästchen in der Grafik repräsentiert eine Paarung, wobei jede Paarung doppelt vorkommt.

Hat z.B. Spieler x gegen Spieler y gewonnen, steht in der Zeile von Spieler x in der Spalte von Spieler y eine 1, und in der Zeile von Spieler y in der Spalte von Spieler x eine 0.

Nicht gespielte Partien werden durch ein X dargestellt, wobei das X mit 0.0 Punkten bewertet wird.

Rechts ist eine Spalte, in der die Punktsummen (SUM) der Spieler ohne Kampfpunkte angegeben sind.

Die Liste heißt DWZ-Ergebnisse, weil im Gegensatz zur Ergebnismatrix auch nicht turnierrelevante Ergebnisse angegeben sind. Diese Ergebnisse werden ja bei der DWZ-Berechnung mit berücksichtigt.

Wenn die folgenden 2 Bedingungen erfüllt sind, werden die DWZ-Ergebnisse auf eine neue Art erzeugt:

- 1.) Die Anzahl der Teilnehmer muss kleiner oder gleich 12 sein.
- 2.) Es darf nur ein Durchgang gespielt werden.

In der neuen Liste stehen links von oben nach unten, und oben von links nach rechts dieselben Rangzahlen, die auch in der Rangliste stehen.

Oben rechts in der Datei steht dann DWZ-ERGEBNISSE-NEU, sonst DWZ-ERGEBNISSE-ALT.

## Ergebnismatrix

Die Liste ist wie die Liste DWZ-ERGEBNISSE aufgebaut.

Die Kästchen für die Partien, die noch nicht gespielt sind, sind leer.

Die nach Eingabe aller Ergebnisse nicht gespielten Partien werden durch ein X dargestellt.

Die Partien der Spieler, die aus der Wertung genommen sind, werden ebenfalls durch ein X dargestellt.

Bei einem solchen Spieler sind seine gesamte Zeile und seine gesamte Spalte mit X gefüllt.

X wird mit 0.0 Punkten bewertet.

Sie können die Ergebnismatrix zu jedem Zeitpunkt erzeugen, nachdem die Spielerdaten eingegeben sind, und Sie aus Maske 3 in die Hauptmaske zurückgekehrt sind.

Wird die Ergebnismatrix vor der Paarung erzeugt, ist die Grafik leer. Auch die Summen-Spalte (SUM) ist leer. Sie können diese leere Ergebnismatrix nach dem Drucken mehrfach kopieren, und sie allen Spielern zur Verfügung stellen, damit die Spieler selbst die Ergebnisse eintragen können, die sie eintragen wollen. Wird die Ergebnismatrix nach der Paarung erzeugt, steht zumindest in der Summen-Spalte bei jedem Spieler 0.0.

Nach dem Eingeben von Ergebnissen sind die eingegebenen Ergebnisse eingetragen, und in der Summen-Spalte steht die momentane Punktzahl.

Wenn es nur 1 Durchgang gibt, steht in der Summen-Spalte die Punktzahl und die Überschrift ist PKT. Wenn es x Durchgänge gibt, hat die Ergebnismatrixdatei x Grafiken. Um auf die Punktzahl zu kommen, müssen Sie die Punktzahlen aller x Grafiken addieren.

Wenn die folgenden 2 Bedingungen erfüllt sind, wird die Ergebnismatrix auf eine neue Art erzeugt:

- 1.) Die Anzahl der Teilnehmer muss kleiner oder gleich 12 sein.
- 2.) Es darf nur ein Durchgang gespielt werden.

In der neuen Liste stehen links von oben nach unten, und oben von links nach rechts dieselben Rangzahlen, die auch in der Rangliste stehen.

Oben rechts in der Datei steht dann ERGEBNISMATRIX-NEU, sonst ERGEBNISMATRIX-ALT.

## Neue Spieler hinzunehmen

Sie können nur dann neue Spieler hinzunehmen, wenn noch kein Ergebnis eingegeben ist.

Ist die Paarung noch nicht durchgeführt, oder ist die Paarung durchgeführt, aber noch kein Ergebnis eingegeben, können Sie neue Spieler hinzunehmen, indem Sie z.B. mit F3 in Maske 3 gehen und dort neue Spielerdatensätze eingeben. Sie müssen aber in jedem Fall hinterher die Paarung (erneut) durchführen.

Nachdem Sie mindestens ein Ergebnis eingegeben haben, ist der leere Spielerdatensatz in Maske 3, der vorgesehen ist, um den nächsten Spieler einzugeben, dunkel. Sie können dann keinen weiteren Spieler hinzunehmen.

## Paarungsprozedur

Sie können PAARUNGSLISTE ERZEUGEN nur dann auslösen (die Paarung nur dann durchführen), wenn Ihre Spielerliste mindestens zwei Spieler enthält.

Haben Sie die Paarung einmal durchgeführt, können Sie sie erneut durchführen (z.B. nachdem Sie Spieler gelöscht oder hinzugenommen haben), solange nicht mindestens ein Ergebnis eingegeben ist.

Die Paarungsprozedur erzeugt die Paarungen so, wie sie in den offiziellen Paarungstabellen zum Rundensystem angegeben sind.

Sie können aber unter EINSTELLUNGEN, PAARUNGSLISTE hinter FARBEN: „ORIGINAL“ oder „VERTAUSCHT“ einstellen. Wenn Sie „VERTAUSCHT“ wählen, werden die beiden Spieler jeder einzelnen Paarung vertauscht. Sie bekommen also jeweils die andere Farbe.

Wenn Sie eine bestimmte Paarungsliste erzeugen wollen, sollten Sie die Spieler mit Nummern versehen (die Nummern in den Paarungstabellen). Dann geben Sie die Spieler in der Reihenfolge der Nummern ein. Hinter SORTIERUNG DER SPIELERLISTE muss EINGABEREIHENFOLGE stehen.

Die Anzahl der Paarungen und die Anzahl der Runden sind abhängig von der Anzahl der Spieler und der Anzahl der Durchgänge.

Die Anzahl der Spieler sei  $n$ .

Dann ist die Anzahl der Paarungen für einen Durchgang  $n*(n-1)/2$ .

Ist  $n$  gerade, ist die Anzahl der Runden für einen Durchgang  $n-1$ .

Ist  $n$  ungerade, ist die Anzahl der Runden für einen Durchgang  $n$ .

Die Anzahl der Paarungen und die Anzahl der Runden werden mit der Anzahl der Durchgänge multipliziert.

### Rangliste

Die Rangliste können Sie jederzeit erzeugen, nachdem mindestens ein Ergebnis eingegeben ist.

### Spielernummern

Wenn die Paarung noch nicht gemacht ist, können Sie in Maske 3 die Spielernummern verändern. Dadurch können Sie z.B. in der ersten Runde bestimmte Paarungen erzeugen.

Sie lassen sich einen Spieler anzeigen und überschreiben seine Spielernummer mit der neuen Spielernummer  $x$ . Dann bekommt der Spieler die  $x$ . Position in der nach Spielernummern sortierten Spielerliste. Die Reihenfolge der übrigen Spieler bleibt erhalten. Hinter SORTIERUNG DER SPIELERLISTE steht „INDIVIDUELL“.

### Text-Export

In dem Fenster, in dem Sie die Ergebnismatrix und die DWZ-Ergebnisse erzeugen können (in der Hauptmaske), erzeugen Sie mit dem Erzeugen der Ergebnismatrix oder der DWZ-Ergebnisse auch einen Text-Export, wenn das Wort "TEXT-EXPORT" in dem Fenster zu sehen ist.

Der Text-Export ist eine ASCII-Datei, die alle für die DWZ-Berechnung notwendigen Turnierdaten enthält. Die Datei hat die Endung "SWI". Sie heißt z.B. "TTZ-01.SWI". Das DeWIS-Programm, das beim Deutschen Schachbund für die offizielle DWZ-Berechnung eingesetzt wird, kann den Text-Export lesen und auswerten.

Auch wenn Spieler aus der Wertung genommen sind, so werden doch ihre gespielten Partien für die DWZ-Berechnung mit herangezogen. Die DWZ-Ergebnisse stellen die Ergebnisse ja auch so dar; und so werden die Ergebnisse auch im Text-Export angegeben.

Erzeugen Sie bitte den Text-Export nach dem Ende Ihres Turniers und senden Sie ihn an Ihren DWZ-Referenten. Erzeugen Sie aber bitte die abschließende Rangliste vor dem Erzeugen des Text-Exports, weil der Text-Export auch die Rangzahlen enthält, die beim Erzeugen der Rangliste ermittelt wurden. Achten Sie auch bitte darauf, dass Sie in der Spielerdateneingabemaske (Maske 3) alle möglichen Daten eingegeben haben.

## Rutschsystem:

### Beschreibungen für TTR.EXE

Max. 50 Spieler

Max. 49 Runden pro Durchgang (max. 2 Durchgänge)

Die Bedienung von TTR.EXE ist der von TTZ.EXE ähnlich.

Unterschiede sind folgende:

- 1) Die Spieler haben weniger Identitätsdaten (nur NAME, DWZ und DWZ-INDEX).
- 2) Es werden keine Termine eingegeben.
- 3) Nach einer Ergebniseingabe wird immer die erste Paarung ab Listenanfang, die noch kein Ergebnis hat, angezeigt.
- 4) Nach dem Aufruf von Maske 1 und nach einer Ergebniseingabe wird der Cursor auf NR in dem Fenster SPRUNG ZU NR IN RUNDE positioniert.
- 5) Es gibt keine DWZ-Liste und keine DWZ-Ergebnisliste.
- 6) Es können bis zu 50 Spieler teilnehmen und maximal 2 Durchgänge gespielt werden.

Ab Version 10.0.1 gibt es in TTR keine Turnierwertungszahlen TWZ mehr. Sie können nicht mehr in der Rangliste angezeigt werden und sie werden auch nicht mehr bei der Berechnung der DUDWZ (Durchschnitt der Gegner-DWZ) herangezogen.

#### Paarungsprozedur

Die Paarungen werden so erzeugt, wie das Rutschsystem sie erfordert.

Wenn Sie aber unter EINSTELLUNGEN, PAARUNGSLISTE hinter FARBEN: statt „ORIGINAL“ „VERTAUSCHT“ einstellen, bedeutet das, dass alle Bretter anders herum liegen als auf den folgenden beiden Seiten dargestellt.

Sie benutzen bitte immer einen langen Tisch, auf dem alle Bretter Platz finden.

Die Anzahl der Spieler sei n.

Ist n gerade, müssen Sie die ersten  $n/2$  Spieler auf der einen Seite des Tisches, und die zweiten  $n/2$  Spieler auf der anderen Seite des Tisches platzieren, und zwar mit dem Beispiel von 8 Spielern folgendermaßen:

	1	2	3	4
w	s	w	s	
s	w	s	w	
	8	7	6	5

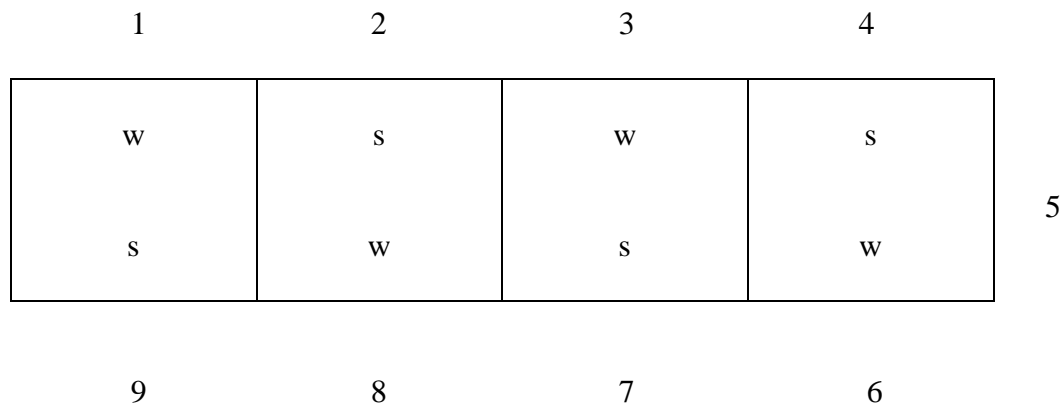
Die Zahlen sind die Spielernummern, w (weiß) und s (schwarz) sind die Farben der Figuren. Mit dieser Anordnung wird die erste Runde gespielt.

Vor jeder weiteren Runde muss folgendes beachtet werden:

- Spieler 1 bleibt auf seinem Platz sitzen.
- Das Brett von Spieler 1 wird gedreht, damit er die andere Farbe bekommt.
- Alle übrigen Bretter bleiben liegen, damit die Farben bleiben, wo sie sind.
- Die Spieler 2 bis n rutschen einen Platz weiter, und zwar mit dem Beispiel von 8 Spielern:  
2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 8 -> 2.

Die Anzahl der Runden ist  $n-1$ .

Ist n ungerade, müssen Sie die ersten  $(n-1)/2$  Spieler auf der einen Seite des Tisches, und die letzten  $(n-1)/2$  Spieler auf der anderen Seite des Tisches platzieren.  
 Der Spieler mit der Spielernummer  $(n+1)/2$  hat in der ersten Runde spielfrei.  
 Mit dem Beispiel von 9 Spielern ist die Anordnung für die erste Runde folgendermaßen:



Die Zahlen sind die Spielernummern, w (weiß) und s (schwarz) sind die Farben der Figuren.  
 Mit dieser Anordnung wird die erste Runde gespielt.  
 Vor jeder weiteren Runde muss folgendes beachtet werden:

- Alle Bretter bleiben liegen, damit alle Farben bleiben, wo sie sind.
- Alle Spieler rutschen einen Platz weiter, wobei der spielfreie Spieler auch einen Platz habe, und zwar mit dem Beispiel von 9 Spielern:  
 1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 8 -> 9 -> 1.

Die Anzahl der Runden ist n.

# FIDE-Paarungsregeln für Schweizer-System-Turniere

Actual Handbook

C.04. FIDE Swiss Rules

04.1. Swiss System Based on Rating

A. Introductory Remarks and Definitions

B. Pairing Criteria

C. Pairing Procedures

D. Transposition and Exchange Procedures

E. Colour Allocation Rules

F. Final Remarks

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **A. Introductory Remarks and Definitions**

## A. Introductory Remarks and Definitions

### A.1 Rating

It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player the arbiters should make an estimation of it as accurately as possible before the start of the tournament.

(to convert German Ingo or British BCF use rating =  $2840 - 8 \times \text{INGO} = 600 + 8 \times \text{BCF}$ )

### A.2 Order

For pairing purposes only, the players are ranked in order of, respectively

- a. score
- b. rating
- c. FIDE-title (IGM-WGM-IM-WIM-FM-WFM-no title)
- d. alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)

The order made before the first round (when all scores are obviously zero) is used to determine the pairing numbers: the highest one gets #1 etc.

### A.3 Score brackets

Players with equal scores constitute a homogeneous score bracket. Players who remain unpaired after the pairing of a score bracket will be moved down to the next score bracket, which will therefore be heterogeneous. When pairing a heterogeneous score bracket these players moved down are always paired first whenever possible, giving rise to a remainder score bracket which is always treated as a homogeneous one.

A heterogeneous score bracket of which at least half of the players have come from a higher score bracket is also treated as though it was homogeneous.

### A.4 Floats

By pairing a heterogeneous score bracket, players with unequal scores will be paired. To ensure that this will not happen to the same players again in the next round this is written down on the pairing card. The higher ranked player receives a downfloat ( ), the lower one an upfloat ( ).



## A.5 Byes

Should the total number of players be (or become) odd, one player ends up unpaired. This player receives a bye: no opponent, no colour, 1 point. A bye is considered to be a downfloat.

## A.6 Subgroups

To make the pairing, each score bracket will be divided into two subgroups, to be called S1 and S2.

In a heterogeneous score bracket S1 contains all players moved down from a higher score bracket.

In a homogeneous score bracket S1 contains the higher half (rounding downwards) of the number of players in the score bracket.

The number of players in S1 will be indicated by "p", indicating the number of pairings to be made.

In both cases S2 contains all other players of the score bracket.

In both S1 and S2 players are ordered according to A2.

## A.7 Colour differences and colour preferences

The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with black by this player.

After a round the colour preference can be determined for every player.

a. An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than 1 or less than -1, or when a player played with the same colour in the two latest rounds. The preference is white when the colour difference is  $< -1$  or when the last two games were played with black, otherwise black. In this case the (obligatory) colour is already written down on the score card. (This rule is not in effect when pairing players with a score of over 50% in the last round).

b. A strong colour preference occurs when a player's colour difference is unequal to zero. The preference is white when the colour difference is  $< 0$ , black otherwise.

c. A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game. In this case the colour difference is written down as +0 or -0 depending on the colour of the previous game (white or black respectively).

Before the first round the colour preference of one player (often the highest one) is determined by lot.

## A.8 Definition of "x"

The number of pairings which can be made in a score bracket, either homogeneous or heterogeneous, not fulfilling all colour preferences, is represented by the symbol x.

x can be calculated as follows:

w = number of players having a colour preference white.

b = number of players having a colour preference black.

q = number of players in the score bracket divided by 2, rounded upwards.

If  $b \gg w$  then  $x = b - q$ , else  $x = w - q$ .

## A.9 Transpositions and exchanges

- a. In order to make a sound pairing it is often necessary to change the order in S2. The Rules to make such a change, called a transposition, are in D1.
- b. In a homogeneous score bracket it may be necessary to exchange players from S1 and S2. rules for exchanges are found under D2. After each exchange both S1 and S2 are to be ordered according to A2.

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **B. Pairing Criteria**

## B. Pairing Criteria

### *Absolute Criteria*

(These may not be violated. If necessary players will be moved down to a lower score bracket.)

#### B.1

- a. Two players shall not meet more than once.
- b. A player who has received a point without playing, either through a bye or due to an opponent not appearing in time, shall not receive a bye.

#### B.2

- a. No player's colour difference will become  $>+2$  or  $<-2$ .
- b. No player will receive the same colour three times in row.

### *Relative Criteria*

(These are in descending priority. They should be fulfilled as much as possible. To comply with these criteria, transpositions or even exchanges may be applied, but no player should be moved down to a lower score bracket).

#### B.3

The difference of the scores of two players paired against each other should be as small as possible and ideally zero.

#### B.4

As many players as possible receive their colour preference. (Whenever  $x$  of a score bracket is unequal to zero this rule will have to be ignored.  $x$  is deducted by one each time a colour preference cannot be granted.)

#### B.5

No player shall receive an identical float in two consecutive rounds.

#### B.6

No player shall have an identical float as two rounds before.

Note: B2, B5 and B6 do not apply when pairing players with a score of over 50% in the last round.

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **C. Pairing Procedures**

## C. Pairing Procedures

Starting with the highest score bracket apply the following procedures to all score brackets until an acceptable pairing is obtained. Afterwards the colour allocation rules (E) are used to determine which players will play with white.

### C.1

If the score bracket contains a player for whom no opponent can be found within this score bracket without violating B1 or B2 then:

- if this player was moved down from a higher score bracket apply C12.
- if this score bracket is the lowest one apply C13.
- in all other cases: move this player down to the next score bracket.

C.2 Determine  $x$  according to A8.

C.3 Determine  $p$  according to A6.

C.4 Put the highest players in S1, all other players in S2.

C.5 Order the players in S1 and S2 according to A2.

### C.6

Pair the highest player of S1 against the highest one of S2, the second highest one of S1 against the second highest one of S2, etc. If now  $p$  pairings are obtained in compliance with B1 and B2 the pairing of this score bracket is considered complete.

- in case of a homogeneous score bracket: remaining players are moved down to the next score bracket. With this score bracket restart at C1.
- in case of a heterogeneous score bracket: only players moved down were paired so far. Start at C2 with the homogeneous remainder group.

C.7 Apply a new transposition of S2 according to D1 and restart at C6.

### C.8

In case of a homogeneous (remainder) group: apply a new exchange between S1 and S2 according to D2. Restart at C5.

C.9 Drop criterion B6 and B5 (in this order) for downfloats and restart at C4.

C.10

In case of a homogeneous remainder group: undo the pairing of the lowest moved down player paired and try to find a different opponent for this player by restarting at C7.

- If no alternative pairing for this player exists then drop criterion B6 first and then B5 for upfloats and restart at C2.

C.11

As long as  $x$  is less than  $p$ : increase  $x$  by 1. When pairing a remainder group undo all pairings of players moved down also. Restart at C3.

C.12

In case of a heterogeneous group: undo the pairing of the previous score bracket. If in this previous score bracket a pairing can be made whereby another player will be moved down to the current one, and this now allows  $p$  pairing to be made then this pairing in the previous score bracket will be accepted.

C.13

In case of the lowest score bracket: the pairing of the penultimate score bracket is undone. Try to find another pairing in the penultimate score bracket which will allow a pairing in the lowest score bracket. If in the penultimate score bracket  $p$  becomes zero (i.e. no pairing can be found which will allow a correct pairing for the lowest score bracket) then the two lowest score brackets are joined into a new lowest score bracket. Because now another score bracket is the penultimate one C13 can be repeated until an acceptable pairing is obtained.

C.14

Decrease  $p$  by 1 (and if the original value of  $x$  was greater than zero decrease  $x$  by 1 as well). As long as  $p$  is unequal to zero restart at C4. If  $p$  equals zero the entire score bracket is moved down to the next one. Restart with this score bracket at C1.

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **D. Transposition and Exchange Procedures**

## D. Transposition and Exchange Procedures

Example: S1 contains players 1, 2, 3 and 4 (in this sequence); S2 contains players 5, 6, 7 and 8 (in this sequence).

D.1 Transpositions within S2 should start with the lowest players, with descending priority:

1. 5-6-8-7;
2. 5-7-6-8;
3. 5-7-8-6;
4. 5-8-6-7;
5. 5-8-7-6;
6. 6-5-7-8;
7. 6-5-8-7, etc.

Hint: put all numbers constructable with the digits 5, 6, 7 and 8 in ascending order.

D.2 When applying an exchange between S1 and S2 the difference between the numbers exchanged should be as small as possible. When differences of various options are equal take the one concerning the lowest player of S1.

Exchange one player				S2	Exchange two players			
S1					S1			
	4	3	2		3+4	2+4	2+3	
5	a	c	f		5+6	j	l	o
6	b	e	h		5+7	k	n	q
7	d	g	i		6+7	m	p	r

The above matrices contain the sequence in which exchanges should be applied.

Exchanging one player: a) 4 and 5; b) 4 and 6; c) 3 and 5; etc. until i) 2 and 7.

Exchanging two players: j) 3+4 with 5+6; k) 3+4 with 5+7; l) 2+4 with 5+6 etc. After each exchange both S1 and S2 should be ordered according to A2.

Remark: if the number of players in a score bracket is odd, S1 contains one player less than S2. So with 7 players S1 contains players 1, 2 and 3, S2 4, 5, 6 and 7. The exchanges needed in that case can be found from the above ones by deducting all numbers in S1 and S2 by 1. The last column of the second matrix has then become obsolete.

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **E. Colour Allocation Rules**

## E. Colour Allocation Rules

For each pairing apply (with descending priority):

- E.1 Grant both colour preferences.
- E.2 Grant the stronger colour preference.
- E.3 Alternate the colours to the most recent round in which they played with different colours.
- E.4 Grant the colour preference of the higher ranked player.
- E.5 In the first round all even numbered players in S1 will receive a colour different from all odd numbered players in S1.

# Actual Handbook

[Handbook](#) | [C. General Rules and Recommendations for Tournaments](#) | [04. FIDE Swiss Rules](#) | [04.1. Swiss System Based on Rating](#) | **F. Final Remarks**

## F. Final Remarks

### F.1

After a pairing is complete sort the pairing before making them public.

The sorting criteria are (with descending priority)

- the score of the higher player of the pairing involved;
- the sum of the scores of both players of the pairing involved;
- the rank according to A2 of the higher player of the pairing involved.

### F.2

Byes, and pairing not actually played, or lost by one of the players due to arriving late or not at all, will not be taken into account with respect to colour, Such a pairing is not considered to be illegal in future rounds.

### F.3

A player who after five round has a colour history of BWW-B (i.e. no valid game in round 4) will be treated as -BWWB with respect to E3. So WB-WB will count as -WBWB and BWW-B-W as - - BWWBW.

### F.4

Because all players are in one homogeneous score bracket before the start of round one and are ordered according to A2 the highest player of S1 will play against the highest player of S2 and if the number of players is odd the lowest ranked player will receive a bye.

### F.5

Players who withdraw from the tournament will no longer be paired. Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score 0.

### F.6

A pairing officially made public shall not be changed unless it violates the absolute pairing criteria (B1 and B2).



## F.7

If either

- result was written down incorrectly, or
- a game was played with the wrong colours, or
- a player's rating has to be corrected, then this will only affect pairing yet to be made.

Whether it will affect a pairing already made public but not yet played should be decided by the arbiter.

*Unless the rules of the tournament state otherwise:*

## F.8

Players who are absent during a round without notification to the arbiter will be considered to have withdrawn themselves.

F.9 Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.

## F.10

In order to make the final standings the following criteria apply (in descending priority):

- the highest number of points scored; should this be equal for several participants prize money should be shared;
- where it concerns the first place: the best result in games played against each other;
- the highest average rating of the opponents;
- the drawing of lots.