

VEGA

www.vegachess.com

Programma per la gestione di tornei di scacchi
(Approvato FIDE)

Manuale utente di
Vega e VegaTeam
(1 dicembre 2013)

Luigi Forlano

Copyright 2003 - 2013

INDICE

CHE COSA È VEGA.....	4
HARDWARE RICHIESTO.....	5
INSTALLAZIONE IN WINDOWS.....	5
INSTALLAZIONE IN LINUX.....	5
LINGUA USATA.....	5
LICENZA E CONDIZIONI D'USO.....	5
AVVERTENZA.....	5
CONTATTI CON L'AUTORE.....	6
VEGA: TORNEI INDIVIDUALI.....	7
1. CREAZIONE DI UN NUOVO TORNEO.....	8
2. INSERIMENTO DEI GIOCATORI.....	11
3. CHIUSURA DELLE ISCRIZIONI.....	13
4. FORMAZIONE DI UN NUOVO TURNO.....	17
5. IMMISSIONI RISULTATI.....	20
6. MODIFICA DEI RISULTATI DEI GIOCATORI CHE PRENDONO IL BYE.....	22
7. ASSEGNAZIONE MANUALE DEL BYE PER IL TURNO SUCCESSIVO.....	23
8. INSERIMENTO RISULTATI DEI RITARDATARI.....	23
9. CLASSIFICHE ED ALTRI OUTPUT.....	23
10. TURNI ACCELERATI (UTENTI ESPERTI).....	25
11. MENU CLASSIFICA.....	26
12. MENU EXTRA.....	27
13. MENU VERBALI.....	28
14. MENU FILE/OPERAZIONI PERICOLOSE!.....	29
15. GENERAZIONE DEL SITO DEL TORNEO.....	29
VEGA TEAM: TORNEI A SQUADRE.....	32
1. CREAZIONE DI UN NUOVO TORNEO.....	32
2. INSERIMENTO DELLE SQUADRE.....	34
3. GENERAZIONE DELL'ABBINAMENTO DEL NUOVO TURNO.....	35
4. IMMISSIONI RISULTATI.....	35
5. CLASSIFICHE ED ALTRI OUTPUT.....	36
APPENDICE A: IL SISTEMA DUBOV.....	37
APPENDICE B: NOTE SUL SISTEMA DUBOV.....	41
APPENDICE C: FILE *.VEG.....	49
APPENDICE D: DOMANDE FREQUENTI (FAQ).....	51
APPENDICE E: LA VARIANTE DANUBIO DEL SISTEMA DUBOV.....	66
APPENDICE F: FORMATO DEL FILE *.ELO SECONDO LE SPECIFICHE FSI.....	67
APPENDICE G: LE REGOLE DEL SISTEMA DI ABBINAMENTO "VEGA".....	68
APPENDICE H: OPZIONE <i>IMPROVE COLORS</i>.....	71
APPENDICE I: COME AGGIUNGERE UN MOTORE DI ABBINAMENTO ESTERNO... 	73
APPENDICE L: SVIZZERO ACCELERATO DECRESCENTE.....	75
APPENDICE M: SISTEMA AMALFI.....	76
APPENDICE N: SWISS GROUP E TORNEO CON GRUPPI INDIPENDENTI.....	80

APPENDICE O: SWISS FIDE DUTCH (JAVAFO).....	81
APPENDICE P: GIRONE ALL'ITALIANA (ROUND ROBIN).....	82
APPENDICE Q: ZERMELO SCORE SYSTEM.....	85

Che cosa è Vega

Vega comprende due programmi, **Vega** e **VegaTeam**, con i quali gestire rispettivamente tornei di scacchi individuali e a squadre. Ciascun programma si prende cura dei normali compiti dell'arbitro di torneo in modo semplice ed intuitivo:

1. raccolta delle iscrizioni;
2. generazione degli accoppiamenti;
3. immissione e controllo dei risultati;
4. redazione delle classifiche e del rapporto finale alla federazione di appartenenza.

Le caratteristiche principali del programma sono:

1. Uso della libreria grafica Ultimate++ grazie alla quale lo stesso programma, scritto in C++, può girare in forma nativa sotto Windows e Linux.
2. Esegue gli abbinamenti in base ai seguenti sistemi:
 - svizzero FIDE: variante Dubov, variante Lim, variante Olandese (grazie a javafo © Roberto Ricca),
 - svizzero basato sul Buccholz, variante Olandese basata sulla classifica (javafo),
 - svizzero USCF,
 - Amalfi,
 - girone all'italiana (singolo o doppio);
3. Consente di gestire tornei svizzeri con turni accelerati;
4. Consente gli accoppiamenti sia automatici che manuali (solo per il sistema svizzero) con assegnazione automatica del colore e del BYE nei turni con numero dispari di giocatori;
5. Consente un rapidissimo inserimento dei risultati tra cui anche quelli non standard (0-1/2 per esempio);
6. Permette la correzione dei risultati dei turni precedenti, nonché lo scambio dei colori in fase di formazione delle coppie o durante l'inserimento dei risultati;
7. Consente la gestione dei ritirati e dei giocatori che arrivano in ritardo a torneo già iniziato;
8. Permette l'inserimento automatico dei giocatori dall'elenco FSI e da qualunque database i cui dati sono formattati (FIDE per esempio) e di crearne dei propri a seconda delle necessità;
9. Permette di scegliere diversi sistemi per lo spareggio e di stabilirne la priorità;
10. Permette di assegnare alle partite risultati diversi da quelli standard, per esempio 0-1-3, e 0-2-5;
11. Consente di visualizzare e stampare classifiche, cartellini ed accoppiamenti, nonché di generare l'output necessario per l'omologazione FSI e FIDE;
12. E' stato compilato per gestire fino a 999 giocatori per 20 turni di gioco (tale limite può essere superato sotto Windows e Linux a richiesta); oppure tornei all'italiana a doppio girone fino a 24 giocatori; per i tornei a squadre può gestire 99 squadre da 10 giocatori ciascuna fino a 14 turni di gioco (limiti che possono essere variati a richiesta); abbinamenti realizzati in base ai punti squadra o punti scacchiera;
13. Salva su file la spiegazione dell'accoppiamento permettendo di comprenderne i passaggi realizzati per arrivare all'abbinamento finale;
14. Lavora solo con file di testo che possono essere modificati all'esterno di Vega con un qualsiasi editor (per esempio Wordpad di windows) per il facile utilizzo per qualsivoglia scopo o recupero in caso di incidente;
15. Genera il sito web del torneo per un'immediata pubblicazione in internet;

16. Approvato due volte dalla FIDE: congresso di Torino 2006 (sistema Dubov), Istanbul (sistema Olandese).

Hardware richiesto

VEGA richiede un PC con CPU i386 o superiore, un sistema operativo Windows XP o Linux; una scheda grafica capace di una risoluzione di almeno 800x600 e 256 colori. La stampante è raccomandata sebbene Vega può funzionare anche senza.

Installazione in Windows

VEGA arriva in un archivio autoinstallante con nome **SetupVega.exe**. Per installare il programma basta cliccare due volte sulla sua icona e seguire le istruzioni come nelle usuali applicazioni Windows. Quindi il programma verrà eseguito scegliendolo nell'elenco dei programmi installati. Diverse versioni di Vega possono risiedere sul computer purché in directory separate. **La procedura di installazione permette di selezionare la directory in cui installare il programma. Si consiglia però di mantenere il nome suggerito, ed in caso contrario di installare Vega in directory "normali" evitando quelle del tipo "Desktop" o "Documenti", senza usare spazi o caratteri di punteggiatura o caratteri tipo "°#@..." nei nomi delle directory stesse.**

Per disinstallare il programma occorre eseguire il programma `uninstall` dall'elenco dei programmi. Vega non usa DLL, non modifica file di sistema e non aggiunge nuovi file a quelli di sistema, cioè esso risiede interamente nella sua directory di installazione.

Installazione in Linux

VEGA arriva in un archivio gzipped. Occorre creare la directory in cui si vuole stia il programma quindi in quella directory occorre "unzippare" l'archivio con "`tar xvfz vegaXXX.tar.gz`".

Dopo questa fase VEGA creerà la directory `./vega`. A questo punto occorre cambiare directory, `cd ./vegaXXX` ed eseguire il programma:

```
./vega.exe      per tornei individuali;  
./vegateam.exe per i tornei a squadre.
```

Per disinstallare il programma basta cancellare la directory di installazione.

Lingua usata

Vega usa la lingua inglese di default. E' però possibile cambiare i messaggi di errore e l'impostazione della maggior parte delle schermate in una lingua differente. A tale scopo occorre selezionare dal menu' **Extras** l'opzione **Select Language** e poi la lingua desiderata. Quindi occorre riavviare il programma. Nell'Appendice D è spiegato come modificare le voci del menù.

Licenza e condizioni d'uso

L'utente deve prendere visione della licenza (appare durante l'installazione) e delle sue restrizioni. **L'uso del programma ne prova la sua accettazione.**

Avvertenza

L'autore del programma, egli stesso arbitro, ha dedicato considerevoli sforzi a progettare un programma semplice da usare ed al tempo stesso in grado di controllare totalmente un torneo di scacchi. Si tenga tuttavia presente che saper usare un programma non esime mai l'arbitro dai suoi compiti. Tra cui quello fondamentale di avere l'ultima parola quando si tratta di accettare un abbinamento del quale egli, e mai il computer, sarà l'unico responsabile. Pertanto l'autore si aspetta che gli utenti del suo programma, prima di accettare un abbinamento, lo controllino almeno nelle prime scacchiere. Solo in questo modo l'arbitro sarà pronto a rispondere alle richieste di chiarimento dei giocatori e non si nasconderà dietro risposte del tipo

“L’abbinamento è così perché lo dice il computer” che lo fanno passare per una periferica del computer piuttosto marginale.

Contatti con l'autore

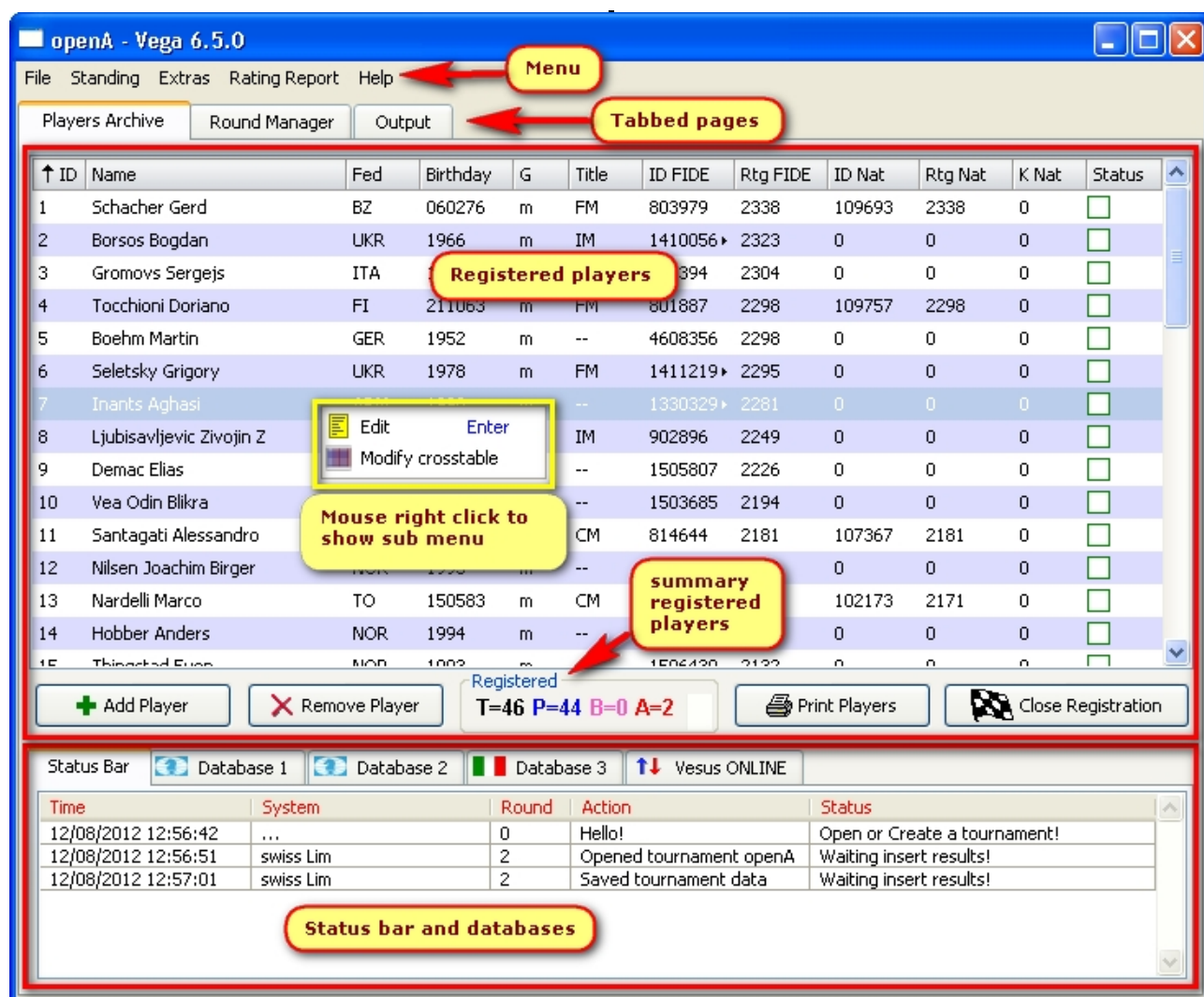
Vega è stato ampiamente testato in moltissimi tornei ed anche sotto condizioni severe (pochi partecipanti e molti turni di gioco in tornei svizzeri) senza che siano stati evidenziati problemi di malfunzionamento nella formazione dei turni di gioco. Tuttavia, l'utente che intravedesse dei difetti, è pregato di contattarmi riportando in dettaglio l'accaduto e spedendomi il file .veg per una migliore analisi.

In caso di richiesta di spiegazioni sul funzionamento del programma si chiede all'utente la cortesia di contattarmi **SOLO DOPO aver letto il manuale aggiornato e l'Appendice D con le Domande Frequenti dove troverà risposta ad un'ampia casistica. I contatti telefonici si prega di limitarli esclusivamente ai casi **davvero urgenti** e di preferire invece la posta elettronica. In genere rispondo entro 24 ore anche se sono all'estero.**

Luigi Forlano
(Arbitro FSI)
vega@vegachess.com

Vega: Tornei Individuali

Ecco l'interfaccia di Vega estremamente intuitiva



In alto si trova la **Barra del Menù**. Da essa si accede ad una serie di operazioni che riguardano l'apertura e chiusura di file, la creazione del torneo, nonché l'uscita dal programma. Seguono 3 Pagine, ognuna di essa si riferisce ad una delle tre operazioni che può compiere l'arbitro durante il torneo:

1 **Giocatori (Players Archive)**: da qui è possibile registrare i giocatori, chiudere le iscrizioni e far partire il torneo, modificare eventuali dati anagrafici anche a torneo iniziato, gestire i ritirati ed i ritardatari, stampare le liste dei giocatori.

2. **Gestione Turno (Round Manager)**: da essa è possibile generare l'abbinamento del prossimo turno, inserire i risultati del turno corrente, rivedere e correggere i turni precedenti, modificare gli abbinamenti.

3. **Output**: permette di visualizzare tutte le elaborazioni del programma: accoppiamenti, classifiche, ecc... ed anche stampare.

Proseguendo nell'esplorazione della pagina Giocatori, troviamo la maschera (*Registered Players*) in cui avviene l'inserimento dei dati dei giocatori (nome, Elo, ecc...) che termina con un

riassunto sui giocatori registrati: **T** = numero totale di registrati, **P** = numero giocatori presenti al turno successivo, **B** = giocatori che prendono ½ di BYE al turno successivo, **A** = giocatori assenti al turno successivo.

In fondo alla pagina giocatori si trova la barra di stato (*Status Bar*) che fornisce preziose informazioni sullo stato del torneo e vi suggerisce che cosa fare. Non dovete ricordare, quindi, dov'eravate rimasti l'ultima volta che avete spento il computer, ma Vega vi assisterà durante il torneo.

1. Creazione di un nuovo Torneo

Per creare un nuovo torneo Cliccare su **File / Nuovo Torneo** ed apparirà una nuova finestra che chiederà dei parametri essenziali del torneo:

Nuovo Torneo

Nome Torneo: X Festival Internazionale

Luogo: Amantea

Federazione: ITA

Data inizio: 02/09/2012

Data fine: 09/09/2012

Turni: 9

Sistema di gioco: Dutch FIDE (JaVaFo)

Punti partita: 0 - 1/2 - 1

Turni accel.: ☐

Usa Elo FIDE: ☒

Arbitro/i: AI Pagano Sergio

Spareggi

Spareggi	Selezionato
Buchholz Cut 1	<input checked="" type="checkbox"/>
Buchholz Total	<input checked="" type="checkbox"/>
Buchholz Median	<input type="checkbox"/>
Sonneborn-Berger	<input type="checkbox"/>
Cumulative	<input type="checkbox"/>
Average Rat. Opp.	<input checked="" type="checkbox"/>
Koya	<input type="checkbox"/>
Most Wins	<input type="checkbox"/>
Av. Perf. Rat. Opp.	<input type="checkbox"/>
Aver. Rat. Opp. Cut 1	<input type="checkbox"/>

Spareggi selezionati

- 1: Buchholz Cut 1
- 2: Buchholz Total
- 6: Average Rat. Opp.

☒ usa punti modificati per Buc e S-B

☐ Non assegnare spareggio ai 1/2 BYE

Cartella torneo: C:\VegaTornei\costaviola2012\magistrale

Conferma **Chiudi**

Nome del Torneo, nome del torneo (max 50 caratteri);

Luogo, città sede del torneo (max 20 caratteri);

Federazione, codice della federazione che organizza il torneo (ITA se organizzato dalla FSI) (max 3 caratteri). Questa informazione è essenziale per il calcolo delle norme e la stampa dei certificati FIDE;

Data inizio – Data fine, data d'inizio e fine del torneo nel formato ggmmaaaa per la FSI; Definisci Calendario, con cui si inserisce l'orario di gioco e la data di ciascun turno con il click destro del mouse.

Turni, numero dei turni, non superiore a 20 per i tornei svizzeri; per il girone all'italiana tale numero sarà determinato automaticamente da Vega.

Definisci calendario: apparirà la finestra seguente in cui si potrà inserire l'orario di gioco e la data di svolgimento di ciascun turno. Con un click destro del mouse apparirà un menu da cui scegliere varie azioni come mostrato sotto.



Sistema di gioco, si può scegliere tra:

- ☒ uno svizzero FIDE (**Dubov, Lim** o **Dutch** (vedi l'Appendice O)),
- ☒ il girone semplice all'italiana (**Round Robin S**) o quello con andata e ritorno (**Round Robin D**) (vedi l'Appendice P)),
- ☒ un altro svizzero basato sul bucholz, **Swiss Vega** (vedi l'Appendice F per i dettagli),
- ☒ lo **Swiss USCF** della federazione USA,
- ☒ **Swiss GROUP** (vedi l'Appendice N per i dettagli),
- ☒ sistema **Amalfi**, sistema svizzero;
- ☒ lo svizzero "**Ranked Dutch**" che è come il FIDE Dutch ma con i giocatori ordinati non per rating ma in base ai criteri usati per generare la classifica.

Punti partita, punti attribuiti per partita, si può scegliere 0-1/2-1, 0-1-3, 0-2-5 o l'equivalente 0-0.4-1;

Arbitro, nome dell'arbitro (max 40 caratteri); è possibile inserire anche il nome dell'aiutante separandoli col `;'.

Spareggio, scegliete cliccando sui pulsanti i sistemi che volete applicare durante il torneo. Si raccomanda di selezionarne almeno 3. Gli spareggi devono essere resi noti ai giocatori ad inizio torneo. Si raccomanda di non modificare i criteri di spareggi qualora erano noti da tempo da bando a meno di motivi di particolare importanza di cui occorre dare immediata notifica ai giocatori ed in ogni caso prima dell'inizio del torneo.

- *Buccholz Cut 1* è il Buchholz senza il peggior avversario,
- *Buccholz Total* è il Buchholz totale,

- *Buchholz Median* è il Buchholz senza il peggiore ed il migliore avversario,
- *Sonneborn-Berger* è il sistema Sonneborn-Berger,
- *Cumulative* rappresenta la somma progressiva dei punti ottenuti fino a quel momento,
- *Average Rating Opp.* è la media dell'Elo degli avversari incontrati,
- *Koya*: è la somma dei punti realizzati contro chi ha almeno il 50% dei punti,
- *Most Wins* sono le vittorie complessive,
- *Av. Per. Rat. Opp.* è la media delle performance rating degli avversari incontrati.
- *Av. Rat. Opp. Cut 1* è la media dell'Elo degli avversari incontrati senza l'Elo peggiore.

Una volta selezionati essi appariranno nella lista a fianco e verranno applicati nell'ordine in cui compaiono. Per modificare tale ordine occorre selezionare il sistema di interesse nella lista e premere i tasti CTRL + 'freccia_su' o CTRL + 'freccia_giù' per portare il sistema di spareggio rispettivamente in alto o in basso. Tali criteri devono essere noti ai giocatori prima di iniziare il torneo.

Ai fini del calcolo delle partite non giocate nel computo degli spareggi Vega usa il metodo stabilito al congresso di Kallithea 2009 relativamente alle partite non giocate (vedi Appendice D domanda 56 che rappresenta il default e che fa uso dell'**avversario virtuale**).

NOTA: Il metodo dell'Avversario virtuale è applicato nel calcolo del Buchholz e del Sonneborn-Berger SOLO per i tornei svizzeri (cioè non è applicato nei gironi all'italiana).

Nei gironi all'italiana invece le partite non giocate sono considerate, ai fini dello spareggio, come realmente giocate.

Nel calcolo dei Buchholz e del Sonneborn-Berger, in caso di partite non giocate, la FIDE provvede preliminarmente a modificare i punti dei giocatori (ogni partita a forfait è considerata patta) e poi applica i criteri di spareggio. Tuttavia vi sono casi particolari (specialmente nel girone italiano) in cui questo metodo potrebbe indurre un giocatore a perdere a forfait pur di arrivare primo. L'arbitro ha la possibilità di applicare o meno la modifica del punteggio con l'opzione **usa punti modificati per Buc e S-B**.

Le patte a forfait, assegnate in qualsiasi turno, non sono contemplate sia dalla FIDE che dalla FSI ma usate da molte federazioni. In principio, ai fini degli spareggi, devono essere considerate come partite non giocate. Tuttavia, per non avvantaggiare troppo chi beneficia di una patta a forfait, è possibile escluderle dal calcolo degli spareggi con un click sul riquadro (il default è la loro esclusione) **Non assegnare spareggio ai ½ BYE**.

Vega salverà tutte le elaborazioni svolte durante il torneo in una cartella di lavoro (**Tournament Folder**). In una cartella potete creare un solo torneo. Il suo nome deve essere possibilmente intuitivo e facile da associare al torneo che conterrà. Per impostarla premere il pulsante **scegli cartella** ed eventualmente createla.

NOTA: Non usare caratteri accentati o spazi bianchi per il nome della cartella. Essa NON deve stare all'interno della cartella di installazione ma in una cartella del tipo c:\torneiVega al cui interno creerete tutti i tornei.

All'interno di quella cartella, Vega salva i dati del torneo in un file che ha come sigla lo stesso della cartella in cui si trova, e come estensione (gli ultimi tre caratteri dopo il punto) la parola VEG. Tale sigla, ma con diverse estensioni, verrà usata per caratterizzare altri importanti file.

Se cliccate su **Usa Elo FIDE** Vega userà l'Elo FIDE per gli abbinamenti altrimenti quello nazionale. Questa opzione deve essere ovviamente sempre selezionata per i tornei FIDE.

NOTA: in caso di torneo FIDE e giocatori con Elo FIDE uguale a 0, ai fini degli abbinamenti, Vega userà il loro Elo nazionale (i giocatori italiani che hanno un Elo FIDE hanno anche un Elo Italia di pari valore).

Viceversa, per i tornei non FIDE, i giocatori stranieri privi di Elo italia giocheranno con il loro Elo FIDE.


Quando il numero di giocatori è superiore a 2^T , con T numero dei turni, e circa la metà dei giocatori ha un Elo di gran lunga superiore alla rimanente parte, per evitare di avere a fine tornei giocatori con uguale punti, si possono usare i turni accelerati spuntando la casella **Turni accelerati**. Questi saranno definiti più avanti prima della chiusura delle iscrizioni. (I tornei con turni accelerati sono validi per la FIDE purché ciò sia stato dichiarato nel bando del torneo).

Se i dati che avete inserito vi soddisfano allora cliccate su **Conferma**, altrimenti reinseritene di nuovi fino a quando sarete soddisfatti, quindi cliccate su conferma... il vostro primo torneo è partito! Se avete bisogno di apportare nuove modifiche allora cliccate su **File / Operazioni pericolose! / Modifica torneo**. Tutti i dati possono essere modificati in qualsiasi momento del torneo tranne il sistema di gioco: a torneo iniziato potrete passare da un sistema svizzero all'altro ma non all'italiana e viceversa. Ricordatevi che il regolamento del sistema svizzero tratta l'ultimo turno in maniera diversa dagli altri turni, quindi siate cauti nel modificare il numero dei turni. Se dovete farlo, fatElo prima dell'ultimo turno.

A questo punto Vega ha creato nella cartella di lavoro un file di testo, nell'esempio si tratta del `openA.veg`, contenente le precedenti informazioni. Il file con estensione `veg` conterrà tutto l'archivio dei giocatori (nome, punteggio Elo, nazione, ecc.) e i risultati dei vari turni. Questo file non deve essere sovrascritto o modificato o perderete il torneo.

2. Inserimento dei giocatori

Questa fase è estremamente intuitiva e non occorrono particolari spiegazioni: basta premere il pulsante **Aggiungi Giocatore** ed inserire i dati nei campi corrispondenti. Per terminare l'inserimento del giocatore occorre un click col tasto sinistro del mouse in un punto qualsiasi dell'area dei giocatori registrati, oppure la pressione del tasto INVIO della tastiera. Si noti che senza una delle due precedenti operazioni l'inserimento del giocatore **non è completo** e rimarrà visualizzato come indicato di seguito

1	Yam, Kopp	NED	1972	m	GM	1000268	2689	66340-330	2694	0	<input type="checkbox"/>
2	Ivan, Petrovic	GER	1984	m	IM	4663306	2472	30008-102	2417	0	<input type="checkbox"/>
3	Forlano, Luca	BUL	1984		--	2906023	2450	61119-1012	2358	0	<input type="checkbox"/>
4	Bobby, Fischer	GER	1933	m	FM	14101033	2341	66313-101	2275	0	<input type="checkbox"/>
5	Krupp, Kevin	GER	1988	m		34588118	3188	66333-137	3184	0	<input type="checkbox"/>

Inserimento dati giocatore non completato

Per modificare i dati di un giocatore già inserito occorre un click destro del mouse sul giocatore di interesse e poi scegliere **Edit**. I campi da riempire sono:

Nome: Cognome e nome del giocatore per un massimo di 30 caratteri. Questa è l'unica informazione obbligatoria per l'inserimento del giocatore, mentre le altre sono opzionali.

Fed: (Federazione), 3 caratteri per il codice della nazione (o provincia) di provenienza del giocatore. Per tornei validi per le variazioni di Elo FIDE il codice deve essere esattamente quello della FIDE.

Se il torneo prevede dei premi per i giocatori appartenenti alla stesso circolo o squadra allora in tale campo si può inserire il nome della squadra fino ad un massimo di 15 caratteri. Successivamente con l'opzione **Classifica/Classifica Federazioni** è possibile avere una classifica per squadra.

Nato/a il: data di nascita. Inserirla nel formato desiderato tenendo presente che su di essa non viene operato alcun controllo per cui l'arbitro è responsabile della sua consistenza. Tuttavia se in seguito si vogliono delle classifiche per data di nascita allora occorre inserirle nel formato `ggmmaa`;

Sesso: scegliere tra 'M', maschio, ed 'F', femmina (default = 'M');

Titolo: Categoria che occorre selezionare tra quelle disponibili. Sono previste quelle FIDE: GM (Grande Maestro), WGM (Grande Maestro Femminile), IM (Maestro Internazionale), WIM (Maestro Internazionale Femminile), FM (Maestro Federale), WFM (Maestro Federale Femminile), NC (not classified = senza titolo oppure "--"). Tra WFM e NC Vega prevede le usuali categorie nazionali: M=Maestro, CM=Candidato Maestro, 1N=A=1a Nazionale, 2N=B=2a Nazionale, 3N=C=3a Nazionale, e le categorie A, B, C, D, E, F. (default = l'ultima categoria inserita).

ID FIDE: codice FIDE del giocatore (default = 0);

Rtg FIDE: Elo FIDE del giocatore (default = 0);

ID Naz: codice nazionale del giocatore (default = 0);

Rtg Naz: Elo Nazionale del giocatore (default = 0);

K: Coefficiente K del giocatore. E' possibile inserire anche il valore K=0. In tale caso non verranno calcolate variazioni Elo. Inoltre, in accordo alle disposizioni FSI, i giocatori FIDE dovranno essere contrassegnati con K=0 e le loro variazioni Elo saranno di competenza della FIDE (default = l'ultimo valore inserito);

Lo stato del giocatore (disponibile, associato al BYE, ritirato) è segnalato nella colonna **Status** ed è riferita al turno corrente:



Il giocatore è **disponibile (available)**: giocherà in questo turno;

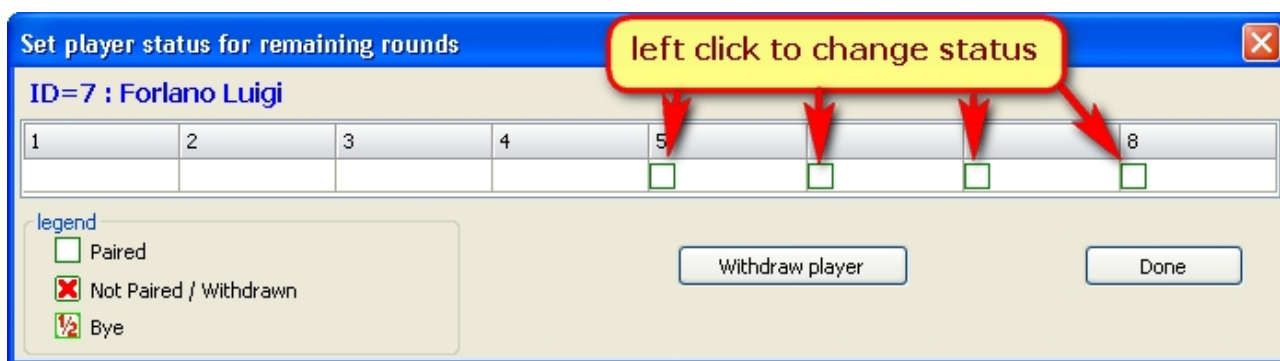
Il giocatore prende ½ punto di **BYE**: nessun avversario, nessun colore;

Ritirato: non giocherà in questo turno.

Lo stato può essere cambiato in qualsiasi momento e per i **turni successivi** a quello corrente. A tale scopo occorre selezionare un giocatore col tasto destro del mouse ed apparirà un nuovo menu da cui occorre selezionare **Imposta stato giocatore** (*Set player status*).

6	Cesari Giuseppe	PN	271066	m	CCM	0	0	102015	2124	30	<input type="checkbox"/>
7	Forlano Luigi	UD	2			009	0	103921	2120	30	<input type="checkbox"/>
8	Rossi Lorenzo	UD	0			007	0	103725	2019	30	<input type="checkbox"/>
9	Bianchi Maurizio	UD	1				0	105896	1973	30	<input type="checkbox"/>
10	Verdi Marco	PN	021100	m	CCM	007	0	103733	1903	30	<input type="checkbox"/>

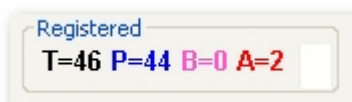
Quindi apparirà un nuovo pannello



nel quale, col tasto sinistro del mouse, si imposterà lo stato dei turni successivi. Per ritirare un giocatore dal torneo premere il tasto **Ritira Giocatore** (*Withdraw player*). Per confermare i cambiamenti occorre premere il tasto Fatto (**Done**).

Per visualizzare lo stato, passato-presente-futuro, di tutti i giocatori usare l'opzione **Extra/Mostra stato giocatore** (*Extra/Show players status*).

Vega visualizza un riepilogo dei giocatori registrati



T = numero totale dei giocatori registrati; **P** = giocatori abbinati nel turno corrente; **B** = giocatori che hanno preso 1/2 punto BYE; **A** = giocatori assenti.

Per rimuovere un giocatore dall'elenco dei registrati bisogna prima selezionarlo dalla lista dei giocatori e poi premere il tasto **Rimuovi giocatore**. Tale possibilità viene a mancare dopo la chiusura delle registrazioni.

Si noti che Vega aggiunge i giocatori in fondo alla lista dei giocatori. E' possibile visualizzare i giocatori secondo un ordine diverso con un click sull'intestazione della colonna. Mentre le registrazioni sono aperte è possibile modificare la posizione relativa dei giocatori agendo sui pulsanti in basso '**CTRL su**' o '**CTRL giù**'. Il numero dei giocatori e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni.

In fondo viene segnalato il numero dei giocatori registrati, dei disponibili per il turno successivo, e di chi ha avuto il BYE. In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Esci**. Il programma chiederà di salvare i dati inseriti fino a quel momento.

NOTA: Vega salva automaticamente i dati del torneo quando:

- a) si aggiunge un nuovo giocatore o si modificano i suoi dati;
- b) si modificano i parametri del torneo;
- c) prima di realizzare un abbinamento.

Inoltre viene salvato un file di backup denominato *siglatorneo-BAK-N.veg* dove **N** è l'ultimo turno completato. Il contenuto di questo file può essere caricato con l'opzione **Extra / Operazioni pericolose! /Carica turno** in caso il file veg si danneggi per qualche motivo.

Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo Vega e quindi usare questa volta il tasto **Apri Torneo** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file *.veg in cui sono conservati i vostri dati.

3. Chiusura delle Iscrizioni

La chiusura delle iscrizioni viene sancita premendo il tasto **Chiudi registrazione**. Quando ciò verrà fatto i giocatori iscritti non potranno più essere cancellati. E' possibile invece modificare i

dati degli iscritti in qualunque momento: si sceglie il giocatore da modificare, si apportano le correzioni, si preme il tasto **Modifica giocatore**.

Dopo aver chiuso le iscrizioni, Vega vi chiederà come assegnare a ciascun giocatore un numero identificativo, l'**ID**. Avete tre possibilità: in ordine di Elo, titolo e nome (ordine FIDE); maniera casuale (random); così come appaiono nella lista dei giocatori (utile per i gironi all'italiana quando si vogliono pilotare gli incontri). Dopo la scelta nasce l'**ID** che accompagnerà i giocatori fino alla fine del torneo. Il giocatore ed il suo ID sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati del giocatore si trovano in corrispondenza del proprio ID.

Sebbene le iscrizioni siano chiuse è possibile però aggiungere altri giocatori, i ritardatari. Ricordo che i giocatori che hanno comunicato la loro partecipazione al torneo, ma che inizieranno a giocare dopo il primo turno, vanno inseriti come tutti gli altri, ma con il pulsante di stato posizionato sul **BYE** o sulla **X** rossa, a seconda della scelta dell'arbitro, costoro non sono i ritardatari. Invece questi ultimi sono quelli che si presentano al torneo senza prenotarsi ed arrivano proprio quando le iscrizioni sono chiuse ed il torneo è ufficialmente iniziato. I ritardatari in generale vanno accoppiati tra loro. La loro gestione verrà trattata più avanti. Per il momento basta sapere che la loro iscrizione procede come quella degli altri giocatori. Vega assegnerà loro un ID consecutivo a quello dell'ultimo giocatore inserito premendo il tasto **Aggiungi Giocatore**.

NOTA: Vega realizza gli abbinamenti senza basarsi sull'ID e quindi non penalizza i ritardatari. Ciò non vale però se si usa il sistema svizzero variante olandese (prodotto dal motore JaVaFo). In quest'ultimo caso occorre riassegnare gli ID con l'opzione Extra/Riassegna ID.

Gestione avanzata 1: File / Esporta

i) File/Esporta/Tutti i giocatori: esporta i dati di tutti i giocatori inseriti. In questo caso Vega chiede di scegliere un nome di file in cui riversare i dati. I giocatori contenuti in questo file potranno essere successivamente selezionati singolarmente ed importati in altri tornei tramite la funzione **Collega Database/archivio Vega**. Il formato del file prodotto, detto *Vega* (tecnicamente si tratta di un csv = campi separati da virgole), è molto semplice e può essere preparato anche al di fuori di Vega con un qualunque foglio elettronico. Il suo formato è descritto in Appendice C.

ii) File/Esporta/Torneo: esporta una parte dei giocatori inseriti creando un nuovo torneo. In questo caso apparirà la medesima maschera di creazione del torneo con in più la seguente sezione:



La maschera precedente chiede di selezionare in quale tipo di Elo (Rating) si vuole compiere la ricerca dei giocatori (Nazionale, Fide, oppure entrambi). Quindi selezionate l'Elo minimo e massimo in cui dovranno trovarsi i giocatori per appartenere al nuovo torneo. Questa opzione è molto utile per creare più tornei a partire da un unico grosso torneo-archivio in cui sono confluiti tutti gli iscritti di una manifestazione. Si tenga presente che i giocatori esportati non verranno cancellati dal torneo corrente.

NOTA: Ogni torneo esportato dovrà risiedere in una propria directory.

iii) File/Esporta/ Seleziona giocatore: esporta un singolo giocatore, senza toglierlo dal torneo corrente, per iscriverlo direttamente ad un altro torneo. A tale scopo occorre innanzitutto selezionare il giocatore da spostare e, successivamente, il file VEG del torneo nel quale si vuole collocare il giocatore medesimo. Quest'ultimo file non deve essere in uso da Vega nel momento del trasferimento.

Gestione avanzata 2: Gestione Database

Vega è in grado di importare giocatori da database formattati in modo testo. Da questi potete prelevare le informazioni che vi interessano (per esempio solo il nome e l'Elo) e trascurare le altre. La gestione di database avviene nella parte bassa della finestra in cui potete definire una volta per tutte fino a tre database contemporaneamente.



Ciascun database viene definito con l'opzione **Set DB** che vi chiederà di selezionare un tipo di database. Supponiamo di scegliere quello FIDE. Si hanno diverse possibilità a seconda del tipo di rating (Standard, Rapid o Blitz) che si vuole importare. La seguente figura illustra la corrispondenza tra tipo di rating e database

- **Download full list of players (not rated included) STD, RPD, BLZ combined(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 7 561 989 bytes)
 - **Download full list of players (not rated included) STD, RPD, BLZ combined(XML)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 8 423 329 bytes)
 - Old format: **Download full list of players (not rated included)(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 6 380 672 bytes)
- 2012**
- November 2012**
- **Download November 2012 FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 3 558 461 bytes)
 - **Download November 2012 FRL(XML)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 3 788 621 bytes)
 - Old format: **Download November 2012 FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 3 097 145 bytes)
 - Old format: **Download November 2012 FRL (with K factor)(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 3 217 180 bytes)
- **Download November 2012 Rapid FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 203 785 bytes)
 - **Download November 2012 Rapid FRL(XML)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 216 904 bytes)
 - Old format: **Download November 2012 Rapid FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 173 697 bytes)
- **Download November 2012 Blitz FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 196 597 bytes)
 - **Download November 2012 Blitz FRL(XML)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 208 876 bytes)
 - Old format: **Download November 2012 Blitz FRL(TXT)** (Updated: 02 Nov 2012, Size: 173 419 bytes)



Nel riquadro a destra (**search**) potete compiere la ricerca dei giocatori. Per iscrivere un giocatore occorre definire quali dati si vogliono importare. Ciò viene fatto premendo il pulsante **Set Filter**. Apparirà un'altra finestra in cui occorre selezionare le informazioni di interesse ed indicare la colonna in cui inizia quella data informazione (la lunghezza è fissata a priori). Si tenga presente che la prima colonna del database è la colonna 0.

Una volta realizzato il filtro è possibile salvarlo su file ed impostarlo con **Salva Filtro**. Se lo si vuole caricare per usarlo in una nuova sessione di lavoro si userà **Carica filtro**. E' opportuno

salvare questi filtri con estensione *.flt per ritrovarli facilmente. Vega possiede, nella directory in cui è installato, il filtro `fideStandard.flt`, `fideRapid.flt`, `fideBlitz.flt` per l'import dei dati dai database della FIDE rispettivamente Standard, Rapid e Blitz (per i database FIDE i filtri sono caricati automaticamente e non dovete fare nulla!).

Nome campo	Inizio colonna	Lunghezza max
<input checked="" type="checkbox"/> Nome	10	30
<input checked="" type="checkbox"/> Rating	53	4
<input checked="" type="checkbox"/> Titolo	44	2
<input type="checkbox"/> K coeff	0	2
<input checked="" type="checkbox"/> Federazione	48	3
<input checked="" type="checkbox"/> Nato/a il	64	4
<input checked="" type="checkbox"/> ID code	0	8
<input checked="" type="checkbox"/> Sesso	70	1

ID number	Name	Titl	Fed
10207538	A E M, Doshtagir		BAN
10206612	A K M, Sourab		BAN
5045886	A K, Kalshyan		IND

Figura 1. A sinistra è mostrata la finestra di gestione del filtro di un database. Nella fattispecie si tratta del filtro del database FIDE. Si stanno importando i campi Nome, Rating, Titolo, Federazione, Nascita, ID code (il campo "K coeff" è trascurato) e Sesso. Per esempio il rating del giocatore viene prelevato a partire dalla colonna 53 e si estende per i successivi 4 caratteri.

Dopo aver impostato un filtro digitando un nome di almeno 6 caratteri Vega visualizzerà tutti i giocatori contenenti quei caratteri. Immettendo la sequenza ********* verranno mostrati tutti i giocatori del database (per il database FIDE occorre anche impostare una federazione). Il PC dell'utente deve avere sufficiente memoria per visualizzare tutto il database pena il crash del programma.

A questo punto per iscrivere un giocatore basta un doppio click sul nome selezionato, o la pressione del tasto INVIO.

E' possibile importare più giocatori contemporaneamente. Si clicca sinistro sul primo giocatore, tenendo premuto SHIFT si clicca sull'ultimo della lista, quindi si preme il tasto Aggiungi Selezionati per importarli tutti. E' possibile scegliere i giocatori da registrare anche tenendo premuto il tasto CTRL.

NOTA: tutti i giocatori importati attraverso un filtro nel quale il campo Sesso non è stato usato saranno considerati maschi. In questo caso l'arbitro dovrà modificare il campo Sesso per le femmine tramite il tasto Modifica giocatore.

Il database del tipo **Dati nazionali con lunghezza fissa** è trattato in modo analogo a quello visto in precedenza per il database FIDE (anche qui i campi devono avere lunghezza fissa) ma l'Elo e il codice del giocatore vengono sistemati nei campi nazionali **Elo Naz** e **ID Naz**. Per

esempio con un opportuno filtro è possibile importare i giocatori da un elenco fornito da una scuola o da un qualsiasi database.

Il database del tipo CSV permette di importare dati da un db in cui i campi sono delimitati dal punto e virgola. In questo caso avete bisogno di un filtro in cui specificare la posizione di ciascun campo. Si tenga presente che il primo campo è indicato con '0' (zero).

Per i database in formato **Vega** e **archivio FSI** non occorre impostare alcun filtro. Sul sito della FSI (www.Eloitalia.com) è possibile scaricare l'archivio Elo della FSI da usare tramite l'opzione **archivio FSI** contenente sia i dati nazionali che quelli FIDE. Il formato *Vega* è stato descritto nella precedente sezione riguardante l'export dei giocatori. Ecco una tabella riepilogativa dei database:

Opzione	Necessita di filtro?	Dati contenuti	formato
Vega	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
VegaFSI (Italy)	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
FIDE	SI	Solo dati FIDE	Campi a lunghezza fissa
Fixed Length	SI	Solo dati nazionali	Campi a lunghezza fissa
CSV	SI	Sia nazionali che FIDE	csv

ATTENZIONE: Il nome dell'archivio Elo rilasciato dalla FSI specifico per Vega si chiama attualmente **vegadb.csv**. Esso arriva in un file di nome **vegaXXYY.zip** dove XX è il mese, e YY l'anno. Tale database può essere letto solo tramite l'opzione **archivio FSI**.

ATTENZIONE: Anche il database dell'Elo Rapid deve essere letto con l'opzione **archivio FSI**.

Può accadere che le iscrizioni vengano raccolte diversi mesi prima dell'inizio del torneo. Nel frattempo, però, sono cambiati i rating dei giocatori. In questo caso l'arbitro dovrà controllare i rating di tutti i giocatori per sincronizzarli. Questo compito è realizzato in automatico dal pulsante **Aggiorna** nella sezione database il quale si prende cura di questa operazione controllando i rating rispetto al database scelto. Il parametro per effettuare il confronto è l'ID del giocatore del database selezionato ed il suo cognome.

Gestione avanzata 3: Vesus

Vesus (Vega Subscription System) è un sistema integrato per la raccolta online delle iscrizioni e della successiva pubblicazione dei risultati del torneo. E' stato ideato dall'arbitro FSI Santino Puleio e la documentazione completa si trova su www.vesus.org.

Attraverso Vesus l'arbitro/organizzatore crea un evento scacchistico; quindi i giocatori si registrano all'evento. Il giorno del torneo l'arbitro con un click scarica l'elenco dei registrati (ed anche quello dei richiedenti la tessera FSI) e può pubblicare i risultati del torneo sullo stesso Vesus con un semplice click. Questo servizio risulterà indispensabile per quegli organizzatori che non dispongono di uno spazio internet proprio o non hanno la necessaria dimestichezza informatica per impostarlo. Quelli che ce l'hanno possono trovare vantaggioso aggiungere un link a Vesus per gestire la fase di registrazione dei giocatori.

4. Formazione di un nuovo turno

La generazione di un abbinamento e l'inserimento dei risultati avviene nella pagina **Gestione Turno**, nella quale in basso appare la seguente maschera

Nuovo abbinamento

☒ Spiegazione

☐ Accetta BBB/NNN

☐ Variante Danubio (Dubov)

Il significato dei pulsanti, da sinistra a destra, è il seguente.

Spiegazione: quando è attivo costringe VEGA a salvare su file tutte le operazioni compiute per generare l'abbinamento. Quando si trova a lavorare nel modo verbose, al turno N, Vega genera 3 file:

1. verbosN.txt: contiene l'elenco delle operazioni fatte per giungere all'accoppiamento finale;
2. scgrN-0.txt: contiene i giocatori distribuiti nei rispettivi gruppi e suddivisi per colore atteso prima di compiere l'abbinamento;
3. scgrN-1.txt: è come quello precedente ma riferito alla situazione finale ma prima di compiere l'assegnazione dei colori (questo file viene prodotto solo per il sistema Dubov).

E' proprio analizzando questi file, insieme al tabellone generale, **cross table**, che l'arbitro capisce che cosa ha fatto Vega per generare l'abbinamento e può spiegarne le ragioni ai giocatori incuriositi o contestatori.

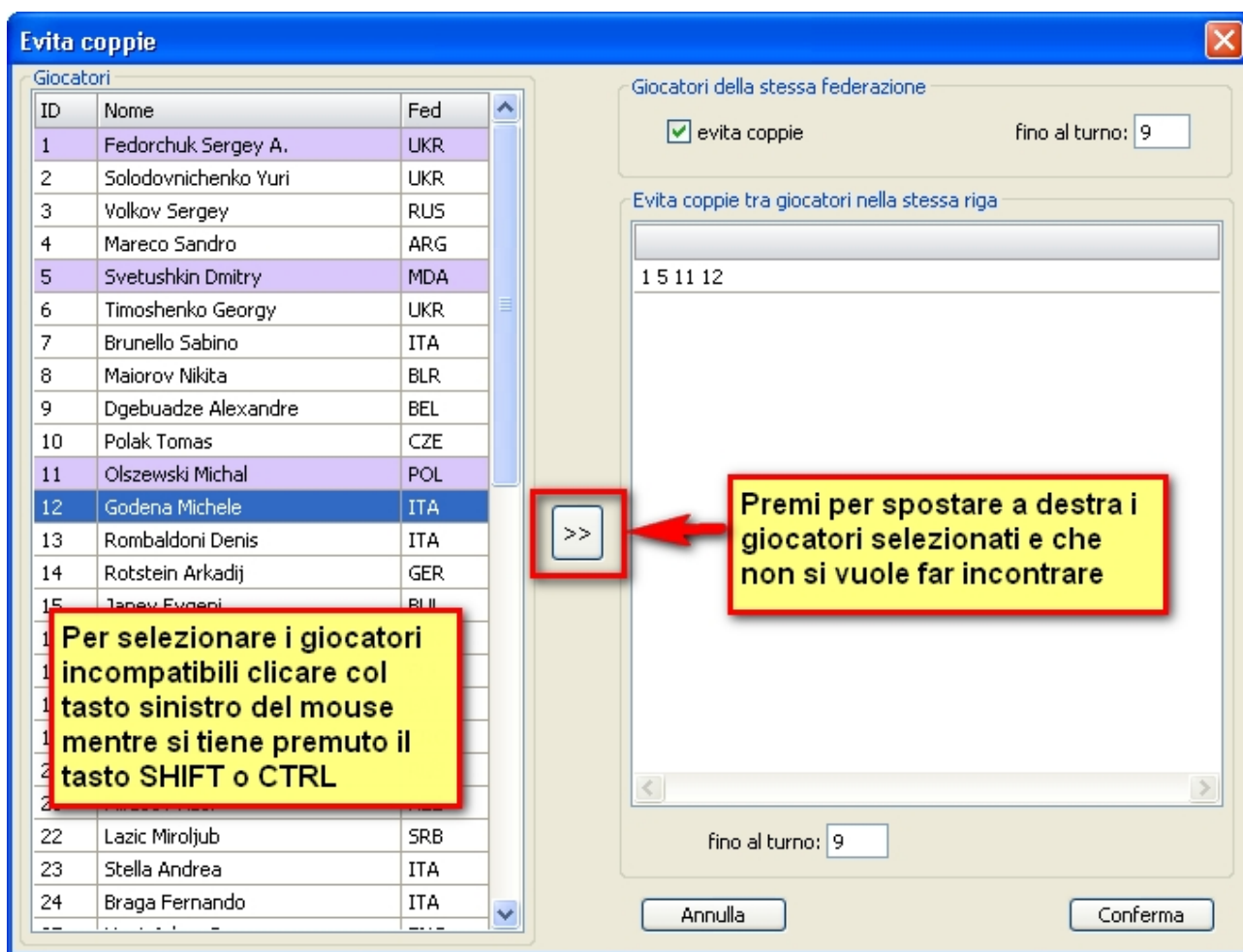
Accetta BBB/NNN: quando è selezionato, VEGA permette coppie in cui un giocatore potrebbe avere 3 volte di fila lo stesso colore. Questa opzione è utile per forzare l'accoppiamento fra due giocatori a punteggio pieno, altrimenti impossibile per la regola dei colori. Questa situazione può presentarsi se il numero dei giocati è minore o uguale a 2^T , dove T è il previsto numero di turni.

NOTA: Per il sistema Dubov questa opzione è in disaccordo con il regolamento FIDE e non deve essere usata in tornei omologati dalla FIDE.

Per il sistemi Lim ed Olandese essa viene automaticamente presa in considerazione all'ultimo turno.

Variante Danubio: (solo per il sistema svizzero Dubov) quando è selezionato, Vega produce un abbinamento in cui è usato un nuovo articolo 7.2 (v. appendice L per i dettagli).

Evita coppie: fa apparire una nuova finestra in cui occorre specificare le coppie che l'arbitro vuole evitare al turno successivo. Nella figura seguente, per esempio, si vogliono evitare gli incontri fra giocatori della stessa federazione fino al turno 9; inoltre, sempre fino al turno 9, si vogliono evitare incontri tra i giocatori con numero di sorteggio 1, 5, 11 e 12. Naturalmente occorre usare questa opzione per casi eccezionali previsti dai regolamenti FSI/FIDE o si rischia di vedersi non omologato il torneo o le norme FIDE conseguite.



Il pulsante **Nota** dà la possibilità di memorizzare degli appunti (per esempio ritirati, rientri, ecc...) e scegliere l'inizio del turno al quale mostrarveli. L'icona diventa gialla al termine del turno precedente quello oggetto della nota.

Automatico: chiede a Vega di produrre un abbinamento. Se è il primo turno Vega chiede se il bianco va dato al giocatore con l'Elo più alto o meno. Lo scambio dei colori di una coppia avviene con due click rapidi sulla coppia stessa. Vega chiederà conferma dello scambio.

Manuale: Con questa opzione apparirà una finestra con la quale si imposterà l'abbinamento manuale. Si veda più avanti per maggiori dettagli.

Spiega: se avete attivato "Spiega" allora con questa opzione si aprirà una finestra e potrete visualizzare i file verbosN.txt and scgrN-0.txt contemporaneamente.

Modifica coppie: Permette di modificare l'abbinamento corrente. Si veda più avanti la sezione riguardante l'abbinamento manuale.

Scambia colori: Permette di modificare gli abbinamenti con particolare riferimento ai colori.

Vedi sito locale: apre il browser predefinito sulla pagina index.html del sito web del torneo automaticamente creato da Vega.

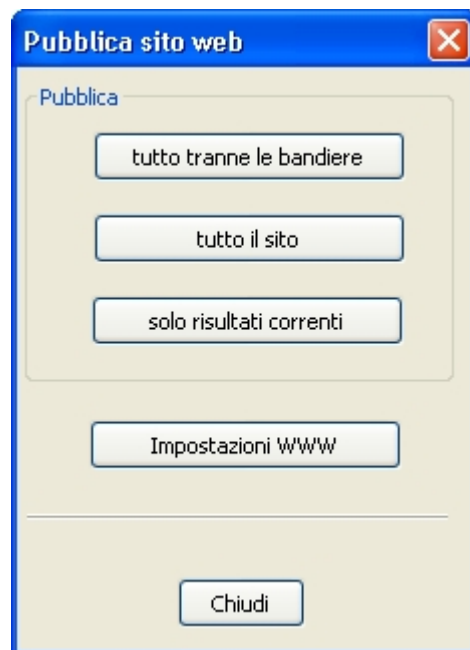
Pubblica: permette la pubblicazione del sito web del torneo sul vostro server. Apparirà la seguente finestra:

tutto il sito: trasferirà l'intero sito sul server. E' l'operazione che occorre compiere alla prima pubblicazione.

tutto tranne le bandiere: dopo la prima pubblicazione si può usare questa opzione che evita, per salvare tempo, l'inutile trasferimento delle immagini delle bandierine già trasferite sul sito.

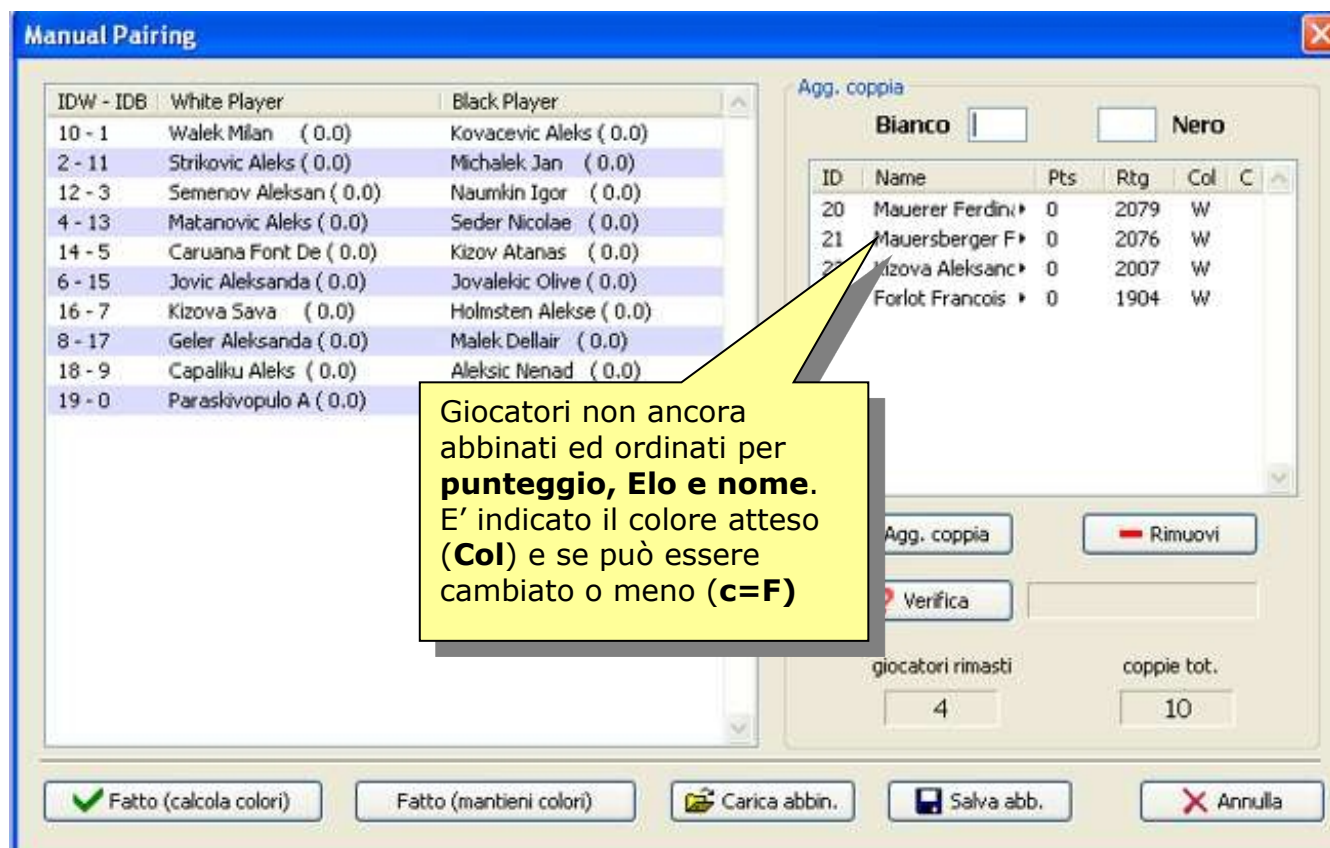
solo risultati correnti: in alcune situazioni l'arbitro ha la necessità di pubblicare immediatamente i risultati parziali acquisiti per comunicarli ai giocatori. Con questa opzione viene trasferito al server solo il file con i risultati degli abbinamenti noti fino a quel momento.

Impostazioni WWW: vedi il successivo paragrafo
15. Generazione del sito del Torneo



Abbinamento Manuale

Per inserire manualmente un abbinamento premerete il pulsante **Manuale** ed apparirà la finestra seguente:



In alto a destra inserirete gli ID, i numeri d'ordine, dei giocatori che giocheranno l'uno contro l'altro, e poi premerete **Agg. coppia** per aggiungere la coppia. Oppure selezionerete gli ID dalla lista alla destra che mostra i giocatori che attendono di essere abbinati. Vega controllerà

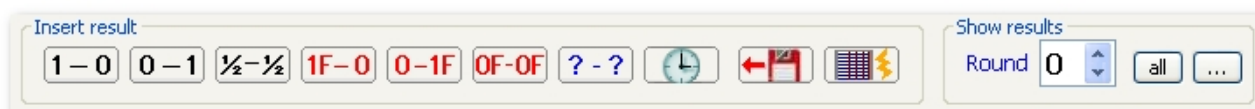
la legalità della coppia (se hanno già giocato e se le regole sui colori permettono l'esistenza di quella coppia). Se volete solo verificare la fattibilità di una coppia allora premerete **Verifica** e Vega vi darà la risposta a fianco del pulsante. Con **Rimuovi** potrete eliminare una coppia dopo averla selezionata col mouse. E' opportuno avere le idee chiare prima di inserire un abbinamento manualmente. Scrivetelo su carta e fate una verifica preliminare a vista o rischiate di perdere molto tempo se andate a tentoni... soprattutto verso l'ultimo turno quando saranno pochi gli abbinamenti possibili. Durante il lavoro di inserimento Vega vi segnalerà il numero di giocatori da accoppiare ed il numero delle coppie inserite. Il BYE, che ha ID = 0, può essere assegnato quante volte si vuole nello stesso abbinamento. Ciò è molto utile per i ritardatari e in qualche altra rara situazione (per esempio se volete assegnare delle partite vinte o patte a forfait).

Con **Salva abb.** potrete salvare l'abbinamento fatto, e successivamente caricarlo con **Carica abbin..** Per segnalare la fine dell'abbinamento basta premere **Fatto**.

NOTA: Se volete cambiare l'ordine di scacchiera di una coppia usate i tasti CTRL+'freccia_su' oppure CTRL+'freccia_giù' e le coppie scaleranno di posto all'interno della lista dell'abbinamento. Tale procedura può essere applicata anche quando si vuole solo assegnare un particolare tavolo ad una coppia.

5. Immissioni risultati

Dopo aver generato un abbinamento la **Barra di stato** ricorderà di dover inserire i risultati. Allo scopo occorre selezionare una coppia nella lista degli abbinamenti e poi scegliere il risultato tra quelli proposti sui pulsanti nella sezione **Inserisci risultati**.



Alternativamente il risultato può essere immesso anche da tastiera attraverso i seguenti tasti:

- 1** : 1 - 0, vittoria al bianco
- 0** : 0 - 1, vittoria al nero
- 5** : ½ - ½, pareggio
- 3** : 1F - 0F, vittoria a forfait al bianco
- 4** : 0F - 1F, vittoria a forfait al nero
- 2** : 0F - 0F, sconfitta a forfait per entrambi i giocatori
- 7** : adj, partita aggiornata col risultato temporaneo ½ - ½
- 9** : cancella il risultato precedentemente immesso

Dopo ogni inserimento Vega si posizionerà sulla coppia successiva priva di risultato facendovi risparmiare tempo. Vega non vi permetterà di compiere un nuovo abbinamento se non sono stati inseriti tutti i risultati.

ATTENZIONE: La 'F' rappresenta il risultato a forfait le cui conseguenze, indipendente-mente dal risultato, sono:

- nessuna variazione di Rating;
- ai fini dello spareggio la partita è considerata come indicato in fase di definizione del torneo (Appendice D, domande 28 e 56 per vedere i due metodi in azione);
- ai fini del colore la partita è considerata senza colore;
- chi vince a forfait non potrà prendere il BYE nei turni successivi.

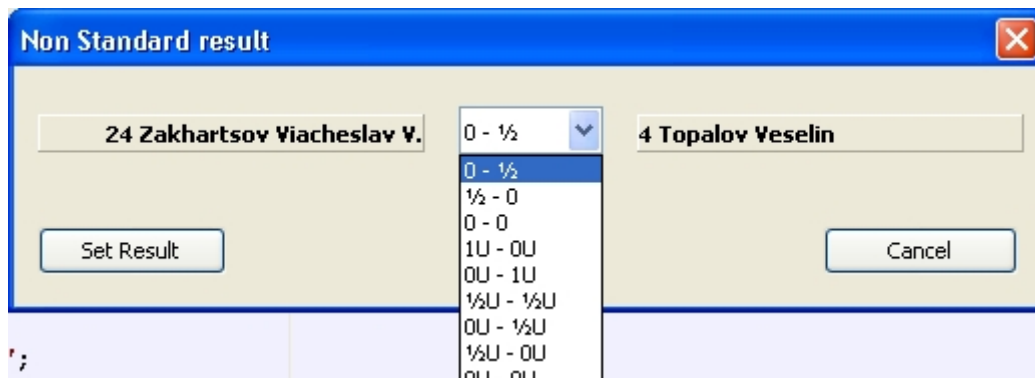
ATTENZIONE: Dopo la creazione di un nuovo abbinamento, l'immissione dei risultati di quel turno ha la precedenza assoluta. Quindi Vega non vi

permetterà di modificare i risultati degli altri turni se prima non completate l'immissione del turno corrente.

NOTA: Durante la fase di inserimento potete scambiare i colori con un doppio click sulla coppia che vi interessa.

NOTA: Premendo il tasto INVIO l'inserimento dei risultati ricomincia dalla prima coppia.

E' possibile anche immettere agevolmente risultati non standard, 0 - ½, ½ - 0, 0 - 0, ecc... A questo fine occorre premere il pulsante **non standard**. Apparirà la finestra seguente nella quale occorre scegliere il risultato per ciascun giocatore.



ATTENZIONE: La 'U' rappresenta il risultato della partita UNRATED, cioè giocata come quelle normali e valida ai fini della classifica ma non valida ai fini delle variazioni di Elo e delle norme.

Se i risultati sono tanti e non potete finire l'inserimento in un'unica sessione, allora salvate con **File/Salva torneo** il lavoro fatto ed uscite dal programma. Alla successiva accensione Vega vi ricorderà che mancano dei risultati all'appello senza i quali non vi farà passare al turno successivo, quindi riprendete il lavoro di inserimento. Se vi accorgete di aver immesso un risultato sbagliato basta selezionare il turno ed inserire il risultato corretto premendo OK al termine.

Un altro modo di inserire i risultati è quello di importarli da un file esterno attraverso il pulsante **Importa risultati da file**. Il formato di questo file è il seguente:

```
riga 1: numero_di_coppie  turno_corrente
righe successive: id_bianco  id_nero  codice_risultato
```

Quest'ultimo modo è particolarmente conveniente in grossi tornei semilampo dove operano più computer contemporaneamente per l'inserimento dei risultati i quali convogliano tutti i dati in un unico file da dare in pasto a Vega.

In grossi tornei con tanti risultati potrebbe essere comodo visualizzare solo i risultati mancanti. Ciò vien fatto col tasto  mentre il tasto  li mostrerà dinuovo tutti.

6. Modifica dei risultati dei giocatori che prendono il BYE

Il giocatore che entra ad un turno successivo al primo non avrà dati nei turni in cui è stato assente. Tuttavia in alcuni casi l'arbitro potrebbe decidere di dargli dei punti a forfait (conquistati contro il BYE). La stessa procedura si applica quando si vuole modificare un risultato a forfait avuto col BYE.

La modifica dei risultati nei vari turni avviene nel seguente modo:

1. selezionare il giocatore nella lista della pagina **Giocatori** col click destro del mouse;

2. nel menu che appare scegliere **Modifica Tabellone** ed apparirà la seguente finestra:




3. inserire il turno ed il risultato.

Il risultato **Null** rende il turno come non giocato per quel giocatore. Ciò è utile, per esempio, nei casi in cui si è sbagliato ad associare il BYE ad un giocatore. Vega controllerà che si sta inserendo il risultato di un giocatore che effettivamente non era stato regolarmente abbinato al turno selezionato.

7. Assegnazione manuale del BYE per il turno successivo

In caso di numero dispari di giocatori uno di essi riceverà il BYE e Vega lo determinerà automaticamente. In alcuni casi, però, l'arbitro potrebbe voler assegnare il BYE ad un particolare giocatore o a più giocatori.

A tale scopo l'arbitro deve cliccare nella colonna Status del giocatore desiderato fino a far apparire  che segnala 1/2 punto col BYE. In questo modo il giocatore viene escluso dall'abbinamento successivo. Quindi si esegue l'abbinamento e poi, come descritto al precedente paragrafo 6, gli si modifica il risultato per assegnargli la vittoria a forfait.

ATTENZIONE: Si noti che il giocatore a cui è stato assegnato il BYE attraverso questa procedura è reso automaticamente non disponibile. Quindi esso rimarrà in tale stato (cioè non parteciperà agli abbinamenti successivi) fino a quando l'arbitro non lo renderà disponibile. Inoltre esso non apparirà negli abbinamenti.


8. Inserimento risultati dei ritardatari


Esistono diversi modi per inserire i risultati dei ritardatari arrivati a torneo già iniziato a seconda che li si voglia accoppiare tra loro oppure col BYE. In quest'ultimo caso si può ricorrere alla procedura del paragrafo 7.

Se si vuole invece accoppiarli tra di loro si usa l'opzione Modifica Coppie. Per esempio, supponiamo di essere al turno 1: premete il tasto **Modifica Coppie**; si aprirà la finestra degli accoppiamenti manuali; aggiungete manualmente le nuove coppie e quando finito premete **Fatto**. Vega aggiungerà le nuove coppie a quelle esistenti. L'inserimento dei risultati avverrà in seguito come al solito.

9. Classifiche ed altri Output


Vega genera diversi file (tutti in formato testo sebbene alcuni abbiano anche estensioni diverse) e li salva nella cartella del torneo. Alcuni file vengono visualizzati premendo un pulsante dedicato nella pagina **Output**, altri file sono generati all'occorrenza attraverso le voci dei menù


Extra e Classifica. Altri file di secondaria importanza vengono mostrati solo dopo averli aperti col pulsante . I file con estensione .html vengono aperti col browser internet di default.


Di seguito trovate la spiegazione di quelli rilevanti per l'arbitro. Si tenga presente che alcuni file sono generati in formato QTF (estensione .qtf) ed hanno una qualità di stampa migliore del semplice file di testo. Se l'arbitro ha necessità di modificare i file in formato QTF deve fare uso dell'editor Uword fornito da Vega, pulsante , oppure eseguire il programma UWord presente nella cartella di installazione di Vega.


Tabellone, : è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascun giocatore;


Classifica +Tabellone, , mostra il tabellone con gli ID rigenerati in base alla classifica.




Classifica, : mostra il file standing.qtf con la classifica ordinata per punti e poi per i **primi tre** criteri di spareggio;

Classifica formato testo , se si vuole la classifica con tutti i criteri di spareggio selezionati il pulsante mostra il file `standing.txt`;



Cartellino tavolo, : mostra i cartellini del turno corrente da mettere eventualmente su ciascuna scacchiera. I cartellini sono stampati in modo tale da dover tagliare i fogli sovrapponendoli uno sull'altro;

Cartellino giocatore, : mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascun giocatore con le variazioni di rating nazionale;

Abbinamento, : mostra l'abbinamento del turno corrente con gli eventuali risultati;

Stampa,  : vi permette di stampare ciò che avete visualizzato precedentemente. Si noti che il numero a fianco dell'icona della stampante determina la dimensione dei caratteri che **verranno stampati** e non quelli visibili sullo schermo. Se invece volete stampare solo il testo selezionato allora usate il tasto . Quest'ultimo pulsante funziona solo per i file di testo (estensione txt) e non funziona per quelli con estensione qtf.

Variazione Elo, : mostra le variazioni di rating al turno corrente;

Ecco un elenco dei file rilevanti per l'arbitro. Si ricordi che altri file con estensione QTF si possono aprire col programma UWord  ed hanno una migliore qualità di stampa. Mentre tutti gli altri file si aprono attraverso il tasto  e cercandoli nella cartella del torneo. Di seguito trovate la spiegazione di quelli rilevanti per l'arbitro.

Nome File	Breve descrizione
verbosN.txt	Spiegazione abbinamento turno N
tourstat.txt	Statistica generale del torneo
tourstat.html	
Tournamentfolder.veg	Archivio giocatori del torneo

standing.txt standing.qtf	Classifica
scoregroupsNend.txt	Gruppi di punteggio al termine dell'abbinamento (solo sistema Dubov)
scoregroupsN.txt	Gruppi di punteggio al turno N
rankgrp.txt	Giocatori ordinati per gruppi Elo
rankdarp.txt	Giocatori ordinati per gruppi di date di nascita
rankcat.txt	Classifica per categorie
playerlist.txt	Lista giocatori registrati
playercd.txt	Cartellini dei giocatori
pairsN.qtf	Abbinamento turno N con/senza risultati
pairsRR.txt	Calendario del torneo con sistema all'italiana
FIDE-siglatorneo.txt	Report Elo per la FIDE
fidecros.txt	Tabellone per la FIDE
fidenorm.txt	Elenco delle performance per le norme FIDE
fidecard.txt	Cartellini FIDE dei giocatori
Elovar.txt	Variazione Elo definitive
Eloprev.txt	Previsione delle variazioni Elo
crosstable.txt	Tabellone ordinato per ID
crosstablescore.txt	Tabellone ordinato per punti
crossrr.txt	Tabellone per sistema italiano
colorlogN.txt	Spiegazione del miglioramento dei colori con il sistema USCF
boardcrd.txt boardcrd.qtf	Cartellini da tavolo del turno corrente
*.html	File HTML del sito internet del torneo

10. Turni accelerati (utenti esperti)

Se in fase di creazione del torneo avete spuntato la casella dei turni accelerati



dovete definire i parametri con cui vengono realizzati prima della chiusura delle registrazioni. Vega permette di gestire fino a 3 gruppi in modo estremamente semplice attraverso l'opzione **Extra / Seleziona Gruppi per abbinamento accelerato**.

L'arbitro deve limitarsi ad effettuare due "tagli" all'elenco degli iscritti con cui li dividerà in 3 gruppi (o due se si effettua solo un taglio). I tagli avvengono con il click del tasto destro del mouse sull'elenco dei giocatori e scegliendo il limite superiore e quello inferiore. Inoltre occorre indicare i punti per ciascun gruppo e il numero di turni accelerati. Al termine di tale numero i punti accelerati saranno rimossi.

Parametri turni accelerati

Giocatori registrati

Rtg	Nome	Pos
2310	Buckley Simon J	8
2325	Brown Simon D	9
2282	Farley Terry	10
2275	Roe Simon J	11
2272	Terron Elena Francisco M	12
2270	Finn Simon P	13
2269	Bibby Simon	14
2264	Terrauy Giller	15
2262	A	16
2259	T	17
2247	Feiff Terry	18
2245	Ibanez Terradellas Eduar	19
2245	Small Simon W	20
2237	Dighton Simon	21
2219	Chapman Terry P D	22
2194	Macharacek Simon	23
2191	Spivack Simon S Y	24
2161	Andres Terrado Miguel An	25
2135	Mangiaterra Ricardo	26
2124	Terraz Christian	27
2104	Chua Zheng Yuan Terry	28
2093	Terrie Henry L	29
2079	Bean Terry J	30
2037	Terreu Serra Francesc	31
2034	Navarrete Terrasa Sebast	32
2026	Habermas Manuel	33

Imposta limite Elo superiore
Imposta limite Elo inferiore

Imposta 2 o 3 gruppi indicandone i limiti con il tasto destro del mouse

Dettagli gruppi

Gruppo 1

Giocatori

Da

A

Punti

Gruppo 2

Giocatori

Da

A

Punti

Gruppo 3

Giocatori

Da

A

Punti

Turni accelerati

Accelerazione Ritardata ☒

Conferma Annulla

E' possibile impostare il cosiddetto svizzero accelerato ritardato spuntando la casella "Accelerazione Decrescente" (si consulti l'appendice L per i dettagli).

11. Menu Classifica

Sistema punti mancanti: Si tratta di un nuovo tipo di classifica. I dettagli su come viene realizzata si trovano su www.vegachess.com/swiss/.

Sistema Zermelo e Zermelo esteso: Si tratta di un nuovo tipo di classifica i cui dettagli si trovano nell'Appendice Q.

Classifica per fascia Elo. Genera il file rankgrp.txt in cui i giocatori sono ordinati in fasce Elo. L'utente inserirà gli estremi (inclusi) in cui gercare i giocatori con un dato rating.

Classifica per fascia di date. E' analogo al precedente, ma genera il file rankdagr.txt in cui i giocatori sono ordinati in fasce limitati dalle date di nascita. Il formato delle date (identico per tutte le date inserite) deve essere il seguente: *ggmmaa*. Per *aa* inferiore a 15 si assume una

data del tipo 20aa, altrimenti si assume una data pari a 19aa. Si noti inoltre che per date del tipo 010403 lo 0 iniziale viene eliminato in fase di visualizzazione. Il programma non controlla il formato della data per cui è responsabilità dell'arbitro inserire date di nascita nel formato corretto.

Classifica Federazioni. Prepara una classifica per Federazione o squadra. I punti della squadra sono dati dalla somma dei punti realizzati da un determinato numero di giocatori della squadra stessa. Tale numero è 4 di default ma può essere cambiato fino ad un massimo di 10 per squadra.

Classifica Categorie. Prepara una classifica per categorie.

Assegna premi (Sistema Hort). Questa opzione permette di dividere i premi in denaro dei giocatori a pari punti attraverso il cosiddetto sistema Hort. L'utente deve semplicemente inserire i premi in corrispondenza della posizione in classifica ed eseguire il calcolo. Per usare questo sistema occorre esplicitarlo nel bando del torneo.

Il seguente esempio spiega il sistema. Supponiamo che i primi 4 giocatori siano in parità. I quattro premi previsti sono: 1° €10.000, 2° €8.000, 3° €6.000, 4° €4.000. Dobbiamo attribuire in totale €28.000. Si divide il totale in due parti uguali, ciascuna di €14.000.

La prima sarà a sua volta suddivisa in 4 parti uguali ed ogni giocatore riceverà €3.500.

La seconda parte sarà suddivisa in accordo con la posizione in classifica dopo lo spareggio tecnico, in maniera proporzionale a quanto previsto nella tabella dei premi. Nel caso specifico avremo:

$10.000/28.000 = 36\%$, da cui	$14.000 \times 0,36$	= 5.000
$8.000/28.000 = 28,5\%$, da cui	$14.000 \times 0,285$	= 4.000
$6.000/28.000 = 21,5\%$, da cui	$14.000 \times 0,215$	= 3.000
$4.000/28.000 = 14\%$, da cui	$14.000 \times 0,14$	= 2.000

(si noti che 5.000, 4000, 3000 e 2000 € rappresentano anche le metà del premio originale spettante, rispettivamente, al 1°, 2°, 3° e 4° classificato). Quindi:

il 1° riceverà €3.500 + €5.000 = €8.500

il 2° riceverà €3.500 + €4.000 = €7.500

il 3° riceverà €3.500 + €3.000 = €6.500

il 4° riceverà €3.500 + €2.000 = €5.500

12. Menu Extra

Trova giocatori duplicati: trova giocatori registrati due volte o aventi lo stesso nome. E' utile eseguire tale comando prima di chiudere le iscrizioni.

Calendario girone italiano. Questa opzione salva il calendario di un torneo all'italiana.


Imposta nota: permette di memorizzare un messaggio e di farlo apparire all'inizio di un dato turno.

Aggiungi motore esterno: vedi appendice I;

Crea Segnaposto: permette di caricare un modulo (presente nella cartella CARTELLA_INSTALLAZIONE/budgetemplate) e di stamparlo sostituendo i valori di alcune parole chiave con i dati relativi al torneo. Le parole chiave da utilizzare sono le seguenti:

```
##PLAYERNAME : nome del giocatore
##TOURNAMENTNAME : nome del torneo
##RTGFIDE : Elo FIDE
##RTGNAT : Elo nazionale
##RTG : Elo usato per gli abbinamenti
##PLAYERID : ID del giocatore durante il torneo
##DATAB : data di inizio del torneo
##DATAE : data di fine del torneo
##TITLE : titolo del giocatore
##TOURNAMENTPLACE : luogo del torneo
```

##COUNTRY : federazione del giocatore
##IMAGE : bandiera della federazione del giocatore

I moduli si possono realizzare e modificare con l'editor integrato in Vega che si lancia nella pagina Output . I moduli vanno salvati nella cartella CARTELLA_INSTALLAZIONE/budgetemplate.

Definisci Festival: permette di indicare i tornei che appartengono al festival gestito. Apparirà, a fianco della barra del menù, un menù a tendina da quale si passa rapidamente da un torneo all'altro. Da un passaggio all'altro i dati del torneo precedente vengono preventivamente salvati.



13. Menu Verbalì

Da questo menu è possibile generare dei verbali per l'aggiornamento dell'Elo. Essi saranno salvati su file nella directory del torneo.

FIDE:

1. **Verbale Elo Fide:** opzione da cui è possibile generare il file fideElo.txt nel formato della FIDE per l'aggiornamento del punteggio Elo.
2. **Cartellino giocatore:** contiene la storia di ciascun giocatore durante il torneo. Per i tornei svizzeri nel cartellino di un giocatore senza Elo FIDE (unrated) appariranno solo gli avversari con Elo FIDE (rated). Per un girone all'italiana contenente giocatori unrated il calcolo delle variazioni Elo avviene secondo le direttive FIDE. E' possibile annullare i risultati di un unrated impostando, alla fine del torneo, il suo status su '1/2'.
3. **Variazioni Elo:** contiene il riassunto delle variazioni Elo di ciascun giocatore. Per i tornei svizzeri nel cartellino di un giocatore senza Elo FIDE (unrated) appariranno solo gli avversari con Elo FIDE (rated). Per un girone all'italiana contenente giocatori unrated il calcolo delle variazioni Elo avviene secondo le direttive FIDE. E' possibile annullare i risultati di un unrated impostando, alla fine del torneo, il suo status su 'Assente' (X rossa).
4. **Trova norma:** genera il file fidenorm.txt contenente l'elenco dei giocatori con le performance che stanno realizzando valide per il conseguimento di norme FIDE. Vega calcolerà le performance ma sarà cura dell'arbitro assicurarsi che vi siano le condizioni di validità della stessa (sufficiente numero di giocatori titolati, limitata percentuale di giocatori unrated, ecc...).
5. **Certificato norme IT1:** genera i certificati FIDE per i giocatori che hanno realizzato delle norme valide per il conseguimento di titoli internazionali. L'arbitro deve inserire nella finestra che gli apparirà l'ID del giocatore, il luogo di nascita, la cadenza di gioco e la federazione che organizza il torneo. Il file prodotto è fidenormID=NasX.qtf dove N è l'ID del giocatore e X è la norma cercata.
6. **Certificato torneo IT3:** genera il certificati FIDE IT3 con il riassunto dei dati statistici del torneo.
7. **Statistiche Torneo.** Salva il file tourstat.txt con un riassunto generale del torneo.

ATTENZIONE: E' responsabilità dell'arbitro assicurarsi che sussistano tutte le condizioni per la validità della norma (bassa percentuale di unrated, restrizioni sul numero dei giocatori titolati, numero delle federazioni partecipanti, ecc...)

FSI:

1. **Generazione file ELO:** genera il file **siglatorneo.Elo** usato dalla FSI per l'aggiornamento dell'Elo italia e di quello FIDE. E' questo **l'unico file** che occorre spedire alla FSI. Non dovete mai spedire altri file oltre questo.
2. **Liste campionato provinciale:** produce gli elenchi degli aventi diritto al titolo (i candidati) e la lista dei qualificati alla fase successiva. L'arbitro deve inserire nel campo "Country" la sigla della provincia di *tesseramento*. I file generati iniziano con "prov" seguita dalle iniziali della provincia e anche da "qual" nel caso dei qualificati. I file risiedono nella cartella del torneo.
3. **Liste campionato regionale:** produce gli elenchi degli aventi diritto al titolo (i candidati) e la lista dei qualificati alla fase successiva. L'arbitro deve inserire nel campo "Country" la sigla della provincia di *tesseramento*. I file generati iniziano con "reg" seguita dal nome della regione e anche da "qual" nel caso dei qualificati. I file risiedono nella cartella del torneo.
4. **Elenco nuovi iscritti:** si tratta dei giocatori iscritti in sede di torneo e che non si trovavano negli elenchi FSI. Essi non hanno un numero ID, cioè esso è 0. L'arbitro deve avere cura di indicare la loro provincia nel campo "FED" e la data di nascita. Verrà prodotto il file NuoviIscritti.txt da spedire via email alla FSI insieme al file Elo.
5. **previsioni variazioni Elo:** si tratta delle variazioni Elo al termine del turno corrente e dipendenti dal risultato dell'incontro.
6. **Controllo tesseramento:** permette di collegarsi al sito FSI e di verificare il tesseramento dei giocatori per l'anno in corso.

USCF: genera il report per la federazione americana.

ECF: genera il report per la federazione inglese.

14. Menu File/Operazioni Pericolose!

Le seguenti operazioni alterano i dati del torneo e devono perciò essere eseguite con cautela.

Carica turno: carica il file VEG di un turno N. Questa opzione è utile per recuperare il trneo al turno N quando il file normale è stato danneggiato per qualche motivo.

Cancella turno: cancella il turno corrente e posizionerà Vega allo stato "Attesa abbinamento" del turno precedente.

Ricomincia torneo: costringe Vega a portarsi all'inizio del primo turno senza riaprire le registrazioni.

Modifica torneo: permette di modificare alcuni parametri che definiscono il torneo. Alcuni di essi non si possono modificare se le registrazioni sono state chiuse.

Riapri iscrizioni: riaprirà le registrazioni. In questo caso l'arbitro può, se vuole, modificare tutti i parametri del torneo.

15. Generazione del sito del Torneo

Sin dalla creazione del torneo fino alla sua conclusione Vega genera parallelamente il sito web del torneo. Esso si trova all'interno della cartella wwwsiglatorneo, situata a sua volta nella cartella del torneo. Se si vuole pubblicare il sito online occorre pubblicare tutti i file di questa cartella nessuno escluso.

Se nella cartella wwwsiglatorneo esiste il file immagine logo.jpg allora Vega lo userà come banner di intestazione per tutte le pagine del sito.

Il sito verrà aggiornato automaticamente ogni volta che si finisce l'inserimento dei risultati oppure si forza l'aggiornamento del tabellone.

Nella cartella vengono generati i file in formato pgn per la successiva trascrizione delle partite.

NOTA: Tali file devono essere spostati e compilati in altra cartella per evitare che Vega li sovrascrivi cancellandone il contenuto.

Ogni pagina conterrà un menù orizzontale in parte personalizzabile dalla voce di menù **Impostazioni WWW** che apre la finestra mostrata nella figura successiva.

Publish WWW tournament site

WWW preference

☒ Link PGN file game

☒ Add rating report FIDE

☒ Add rating report Nat

☒ Use country flag

pgn viewer: http://

relative path games:

ftp site parameters

host:

username:

password:

folder:

External links

Name (on a row) and URL (on a row) for each section of the tournament

```

Festival Home
scacchi.rivieradeicedri.it/
Tournament A
www.vegachess.com/rdc2010/wwwopenA/
Tournament B
www.vegachess.com/rdc2010/wwwopenB/
Tournament C
www.vegachess.com/rdc2010/wwwopenC/

```


Il significato delle varie opzioni è il seguente:

Link pgn file game: se attivo nel menu apparirà un link al file delle partite in pgn in modo da poterle scaricare.

Add rating report FIDE, Add rating report Nat: nel menù compariranno anche le variazioni di rating Elo rispettivamente FIDE e nazionale;

Use country flag: fa apparire le bandierine della nazione nelle varie pagine del sito;

E' possibile impostare un visore di partite in formato pgn e collegarlo al sito. Il visore supportato da Vega è **pgn4web** (<http://pgn4web.casaschi.net/>) . Esso è freeware ed ha una grafica eccellente.

Downloads for pgn4web 4 elementi	
TITOLO	ULTIMA MODIFICA
 embedchessboard-joomla-plugin-2.78.00.zip	8 ott
 EmbedChessboard-mediawiki-extension-2.78.00.zip	8 ott
 embed-chessboard-wordpress-plugin-2.78.00.zip	8 ott
 pgn4web-2.78.zip	8 ott

La seguente procedura, sebbene non complessa, richiede una certa competenza informatica da parte dell'utente. Dopo aver scaricato l'ultima versione del pacchetto pgn4web (vedi immagine precedente) lo si scompatta sul proprio computer e quindi lo si copia in una cartella del server. Supponiamo che la cartella in cui risiede si trovi nella radice del sito e per esempio si chiami **pgn4web/**.

In questa cartella occorre copiare anche i due file, vega.html e vega.css, che si trovano nella cartella pgnviewer a sua volta nella cartella di installazione di Vega.

Occorre annotare l'url della cartella nel quale si trova il pgn4web ed inserirlo nel campo **pgn viewer** del pannello di impostazione dei parametri di pubblicazione.

Quindi nel campo **path relativo partite** bisogna inserire il percorso relativo alla cartella radice del server fino a quella in cui si trovano i file in pgn. In tale cartella Vega si aspetta di trovare i file con nome SIGLATORNEOX.pgn, dove X è il turno. Ciò conclude l'installazione del visore pgn.

NOTA: si raccomanda di NON pubblicare le partite nella stessa cartella www del torneo in quanto Vega sovrascrive i file pgn se i risultati di quel turno vengono cambiati o se si rigenera il sito.

Per tale motivo il trasferimento dei file pgn nella cartella desiderata deve avvenire con un programma ftp dedicato e non attraverso la procedura automatica prevista da Vega

Mentre si osserva una partita, il click sinistro sulla casella E8 del visore, farà apparire una finestra popup con una scacchierina con la posizione corrente. Si possono spostare i pezzi (click sinistro sulle caselle di partenza e di arrivo) per provare varianti e (nei browser abilitati come google chrome) un chess engine fornisce la valutazione della posizione.

Nel pannello **External links** l'utente può inserire una serie di link nella parte alta del sito (vedi prossima figura). Allo scopo occorre inserire in sequenza la voce di menù ed il suo indirizzo, ognuno su una riga.



Nel riquadro **ftp site parameters** l'utente inserirà i soliti parametri per accedere al sito oltre alla cartella nella quale verrà copiata la cartella wwwsiglatorneo generata da Vega sul proprio computer.

Il sito locale del torneo viene aggiornato automaticamente da Vega. Tuttavia può accadere che dei file si danneggino oppure si vuole ricreare il sito del torneo a partire dal solo file VEG. In questo caso occorre usare l'opzione **Generate local site** per ottenere di nuovo il sito.

Vega Team: Tornei a Squadre

Molto di quanto detto a proposito di Vega per tornei individuali vale anche per la versione a squadre VegaTeam. Di seguito ci si soffermerà solo sulle differenze.

CAMPIONATO SERIE MASTER 2010 - VegaTeam 6 beta 5

File Extra Report Aiuto

Giocatori Gestione Turno Output

Edita squadra

Nome squadra: OBIETTIVO RISARCIMENTO PD Origine: Padova Federazione: Italiana Rating: 2567 Status:

Salva modifiche

Nome Giocatore	Fed	Nato/a il	S	Titolo	ID FIDE	Elo FIDE	ID Naz.	Elo Naz.	K
Caruana Fabiano	ITA	1992	m	GM	2020009	2680	0	2680	0
Georgiev Kiril	BUL	1965	m	GM	2900017	2669	0	2669	0
Bellini Fabio	ITA	1969	m	IM	800252	2493	0	2493	0
Collutiis Duilio	ITA	1976	m	IM	805475	2426	0	2426	0
Arlandi Ennio	ITA	1966	m	IM	800104	2424	0	2424	0
Valsecchi Alessio	ITA	1992	m	FM	818860	2360	0	2360	0
	0	0	m	--	0	0	0	0	0

+ Aggiungi squadra Clear all fields Rimuovi gioc. Rimuovi squadra Chiudi registrazione

ID	Nome squadra	Origine	Fed	Rating	Status
1	OBIETTIVO RISARCIMENTO PD	Padova	Italiana	2567	1
2	SCAVOLINI PUNTO ESCLAMATI	Pesaro	Italiana	2533	1
3	CHIETI	Chieti	Italiana	2530	1
4	VIMAR SCACCHI MAROSTICA	Marostica	Italiana	2520	1
5	A.S.A ANCONA	Ancona	Italiana	2405	1
6	ACCAD. SCACCH. LE 2 TORRI	Bologna	Italiana	2390	1

Data	Torneo	Sistema	Turno	Totale, Disp., Bye	Azione	Status
13/11/2011 17:2 ▶	0	0, 0, 0	Ciao!	Apri o crea un Torneo!
13/11/2011 17:4 ▶	CAMPION	Svizzero ▶	1	14, 14, 0	Torneo aperto CAMPIONATO :▶	Attendo l'inserimento dei risult.▶

1. Creazione di un nuovo Torneo

La creazione di un nuovo torneo procede come al solito con **File / Nuovo torneo**, ed inserendo i dati che definiscono il torneo in modo analogo al caso di Vega per tornei individuali. In più occorre riempire i seguenti campi:

Giocatori: numero di giocatori titolari che si siederanno per giocare. Il numero massimo è 10.

Max Giocatori: numero massimo di giocatori per squadra. Quindi esso è comprensivo dei titolari, definiti con **Giocatori**, e delle riserve. Tale numero non può essere maggiore di 10.

Punti Abbinamento: punteggio principale in base al quale stilare la classifica e gli abbinamenti di ogni turno. Si hanno due possibilità:

- **Somma risultati giocatori** (somma dei punti individuali realizzati dai giocatori): è ottenuto, appunto, sommando i punti scacchiera realizzati dai singoli giocatori. Per esempio, se la squadra A su 4 scacchiere al primo turno vince 3 a 1, e poi al secondo turno perde 1.5 a 2.5, allora avrà un totale di $3+1.5=4.5$ punti.
- **Punti incontro:** ad ogni turno a ciascuna squadra vengono assegnati 0, 1, o 2 punti, rispettivamente in caso di sconfitta, pareggio o vittoria. Nell'esempio precedente al termine del secondo turno la squadra A avrà 2 punti.

Modifica torneo

Nome Torneo: Luogo: Feder.:

Data inizio: Data fine: Sistema di gioco: Punti partita: Gioc.ri: Max Gioc.:

Punti abb.: Turni: Turni accel.: Usa Elo FIDE: ☐ Arbitro:

Spareggi

☐ Buchholz Cut 1
☐ Buchholz Total
☐ Buchholz Median
☐ Sonneborn-Berger
☐ Match Points
☐ Average Rating Opp.
☒ Sum Player Result
☐ Weighted Boards
☐ Koya

Spareggi selezionati
7: Sum Player Result

Cartella del Torneo

Spareggi, gli spareggi che riguardano le squadre sono:

- *Buchholz Cut 1* è il Buchholz senza il peggior risultato;
- *Buchholz Total* è il Buchholz totale;
- *Buchholz Median* è il Buchholz senza il peggiore ed il migliore risultato;
- *Sonneborn-Berger* è il sistema Sonneborn-Berger;
- *Match Points* rappresenta la somma dei punti incontro ottenuti fino a quel momento;
- *Av. Rat. Opp.* è la media dell'Elo delle squadre avversarie incontrate;
- *Sum Player Res.* è la somma dei punti individuali ottenuti fino a quel momento;
- *Koya*: è la somma dei punti realizzati contro chi ha almeno il 50% dei punti;
- *Weighted Boards*, punti scacchiera pesati, si tratta del Sum Player Res. ma ciascun punto è moltiplicato per un numero dipendente dall'ordine di scacchiera: tale numero è il seguente per le varie scacchiere (in futuro si potrà personalizzarli):
 - 1 scacchiera = 1.9;
 - 2 scacchiera = 1.7;
 - 3 scacchiera = 1.5;
 - 4 scacchiera = 1.3;
 - 5 scacchiera = 1.1;
 - 6 scacchiera = 0.9;
 - 7 scacchiera = 0.7;
 - 8 scacchiera = 0.5;

9 scacchiera = 0.3;
10 scacchiera = 0.1;

2. Inserimento delle squadre

Per aggiungere le squadre basta inserire i dati negli spazi indicati da Edita Squadra, e quindi premere il pulsante **Aggiungi Squadra**. Alcuni dati riguardano la squadra, altri i singoli giocatori. I dati della squadra sono:

Nome Squadra: (OBBLIGATORIO) nome della squadra per un massimo di 25 caratteri. Questa informazione è necessaria per l'inserimento della squadra, mentre le altre sono opzionali.

Origine: 20 caratteri per la nazione (o provincia o città) di provenienza della squadra (default = ---);

Federazione: 20 caratteri per la Federazione (o Stato, o regione o provincia) di provenienza della squadra (default = ---);

Status: si riferisce alla disponibilità della squadra a partecipare al prossimo turno, cioè se è ritirata dal torneo o meno. Le squadre sono normalmente presenti e partecipano al torneo. Se questo è il caso ciò viene segnalato dal pulsante con fondo verde. Le squadre ritirate, sfondo rosso, verranno escluse dall'abbinamento successivo. Lo stato di presente o assente verrà mantenuto fino a quando non viene cambiato.

I dati che riguardano i giocatori sono quelli usuali di Vega. Per immetterli occorre un doppio click su una riga e procedere con l'inserimento spostandosi con i tasti freccia. Si possono inserire fino a 10 giocatori per squadra.

Ad ogni squadra è assegnato un Elo medio calcolato sommando il rating dei giocatori col rating maggiore, indipendentemente dalla scacchiera occupata, e dividendo per il numero **Giocatori**. Tale Elo medio servirà per gli abbinamenti. Se in fase di creazione del torneo si è selezionato "Usa Elo FIDE" allora la media è fatta sull'Elo FIDE, altrimenti su quello nazionale. Se un giocatore ha un Elo FIDE nullo allora si considera il suo Elo nazionale e viceversa.

I giocatori della squadra possono essere ordinati in base all'Elo o al nome premendo l'intestazione della corrispondente colonna. Queste operazioni possono essere rese automatiche ad ogni inserimento di squadra attraverso la scelta delle preferenze in **Extra/Preferenza in aggiungi squadra**. Quando le iscrizioni saranno chiuse l'ordine relativo dei giocatori non potrà più essere variato.

Per rimuovere una squadra bisogna prima selezionarla dalla lista delle squadre e poi premere **Rimuovi squadra**. In maniera analoga si possono modificare i dati di una squadra già inserita, per esempio la disponibilità dei giocatori: selezionatela con il mouse, modificate i dati e premete **Salva modifiche**. Il pulsante **Pulisci tutto** pulisce la maschera d'inserimento.

In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Esci** (non premete il tasto **Chiudi registrazione**). **VegaTeam** vi chiederà di salvare il lavoro fatto. Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo VegaTeam e quindi usare questa volta il tasto **Apri Torneo** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file VEG in cui sono conservati i vostri dati.

Il numero delle squadre e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni. Solo nel caso del girone all'italiana esso è fissato automaticamente da Vega. Quando tutti le squadre sono state inserite è tempo di chiudere le iscrizioni premendo il tasto **Chiudi registrazione**. Quando ciò verrà fatto non potranno più essere inserite altre squadre né rimuovere quelle inserite. E' possibile invece modificare i dati inseriti in qualunque momento tramite il tasto **Salva modifiche**.

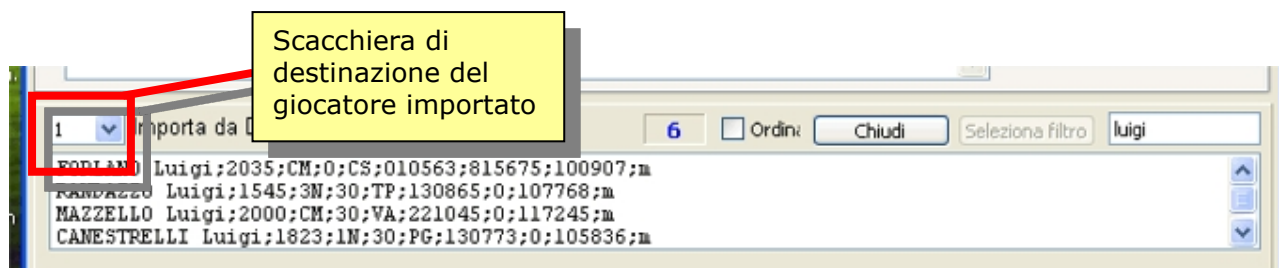
Chiudendo le registrazioni ad ogni squadra viene assegnato un *numero d'ordine*, l'ID, che l'accompagnerà fino alla fine del torneo. La squadra ed il suo ID sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati della squadra si trovano in corrispondenza del proprio ID. Nello stesso tempo tutti i giocatori ricevono un loro ID calcolato attraverso la formula:

$$ID_{giocatore} = (ID_{squadra} - 1) \times 10 + ordine_{di_scacchiera}$$

L' *ordine_di_scacchiera* va da 1 ad 10 a prescindere dal numero di giocatori componenti la squadra.

Gestione avanzata: Collega Database

Attraverso **collega database** è possibile prelevare i giocatori da un database e accomodarli in una determinata scacchiera.

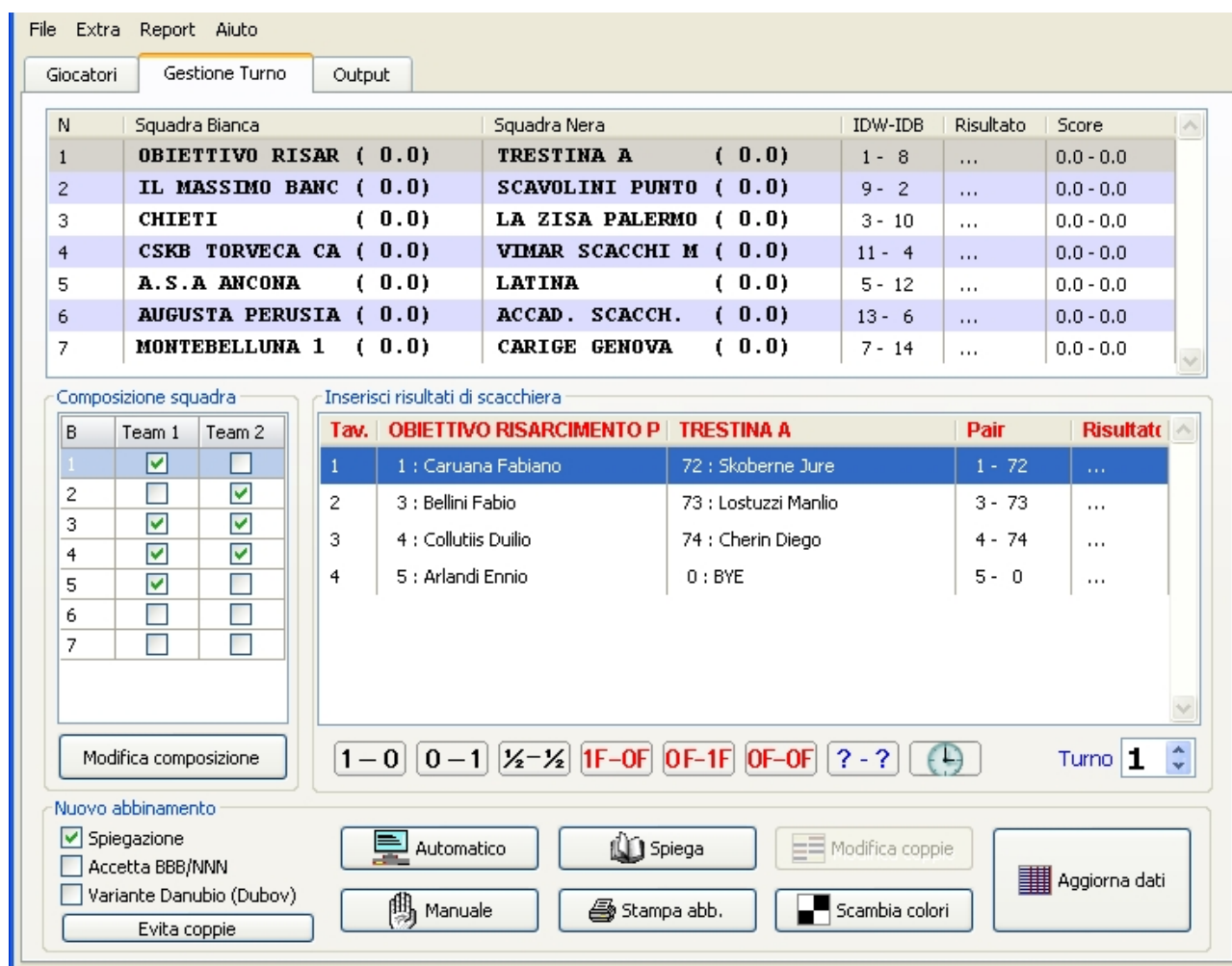


3. Generazione dell'abbinamento del nuovo turno

Essa avviene nella Pagina 2, **Gestione Turno**, nuovo abbinamento in modo del tutto identico a quello visto per Vega. Anche i pulsanti hanno lo stesso significato.

4. Immissioni risultati

Nell'immagine seguente, la regione in alto mostra gli incontri tra le squadre. Selezionando un incontro in basso viene mostrata la disposizione dei giocatori di ciascuna squadra. E' qui che occorre inserire i risultati delle varie scacchiere e definire i giocatori realmente schierati in ciascuna di esse nel pannello Composizione squadra. VegaTeam passa automaticamente ad un nuovo incontro appena completato quello precedente.




ATTENZIONE: Quando un turno contiene un numero dispari di squadre una di esse prenderà il BYE e VegaTeam si prenderà cura della sua assegnazione. Tuttavia l'arbitro dovrà inserire i risultati per ciascuna scacchiera al fine di assegnare il corretto risultato di vittoria alla squadra.


In particolare, per assegnare 2 punti squadra e 2 punti scacchiera che poi non compariranno nelle classifiche di scacchiera (regolamento GSS), alla squadra che gioca col BYE, occorre inserire due vittorie a forfait alla squadra (in qualsiasi scacchiera) e poi inserire sconfitte a forfait per entrambi i colori sulle rimanenti scacchiere.


In generale, 2 punti scacchiera ed 1 punto squadra, verranno assegnati quando tutti i risultati sono a forfait e la squadra che gioca col BYE ha realizzato la metà dei punti scacchiera totali realizzabili.

5. Classifiche ed altri Output


Ecco la spiegazione di alcuni pulsanti:

Classifica squadra,  : mostra la classifica di squadra ordinata per il tipo di punteggio selezionato e poi per i vari criteri di spareggio;


Tabellone,  : è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascuna squadra;


Cartellino tavolo,  : si tratta di una sorta di cartellino da tavolo in cui i capitani delle squadre indicheranno i giocatori che si siedono alla scacchiera col loro risultato;

Cartellino Giocatore,  : mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascun giocatore;

Cartellino squadra,  : mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascuna squadra;

Abbinamento,  : mostra l'abbinamento del turno corrente;

Risultato,  : mostra i risultati del turno corrente;

Classifica giocatori,  : mostra la classifica dei giocatori per scacchiera escludendo i punti a vinti a forfait. Lo spareggio è effettuato sull'ARO dei giocatori e sul Bucholz (o Sonneborn-Berger per il torneo all'italiana) e compariranno nell'elenco solo i giocatori che avranno realizzato almeno il 70% delle partite ed abbiano realizzato almeno 1/2 punto. Si ricordi che ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita concorre al premio di scacchiera per la scacchiera più bassa sulla quale abbia giocato.

Appendice A: il sistema Dubov

C.04.3. Sistema Svizzero DUBOV (basato sul rating)

Approvato dall'Assemblea Generale del 1997

Prefazione

Il Sistema Svizzero Dubov intende massimizzare il trattamento equo dei giocatori. Questo significa che un giocatore che durante un torneo ha una performance rating maggiore di un altro dovrebbe avere anche più punti.

Se la media del rating di tutti i giocatori è pressoché uguale, come in un girone all'italiana, allora l'obiettivo è raggiunto. Poiché il Sistema Svizzero è più o meno un sistema Statistico, l'obiettivo può essere raggiunto solo approssimativamente.

La strada da seguire è uniformare la media dei rating degli avversari di tutti i giocatori di un gruppo di punteggio. Pertanto facendo l'abbinamento di un turno si accoppieranno i giocatori che hanno già giocato con avversari con Elo basso, con avversari che abbiano un Elo alto.

1. Definizioni introduttive

"R" è il rating di un giocatore

"ARO" [*Average Rating Opponent*] è la media del rating degli avversari di un giocatore. L'ARO deve essere calcolato dopo ogni turno come base per l'abbinamento.

Il colore spettante a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

2. Restrizioni nell'abbinamento

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate coi bianco e coi nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

2.5 Tranne nell'ultimo turno, un giocatore non può essere trasferito in un gruppo di punteggio superiore due volte consecutive e non più di tre volte (se il torneo ha meno di 10 turni) o di 4 volte (se il torneo ha più di 9 turni) all'interno dello stesso torneo.

2.6 Un giocatore non può essere trasferito dal sottogruppo del colore che gli spetta ad un altro sottogruppo se questo dovesse violare la restrizione 2.3 o 2.4

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante

- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con l'ARO maggiore
- assegnare il bianco al giocatore con R minore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con R minore riceverà il bye.

Se ci sono giocatori con R minore in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante e nel caso ci fossero più giocatori con uguale R, il bye sarà dato a quello con l'ARO più alto.

5. Abbinamenti per il primo turno

L'elenco dei giocatori ordinato già predisposto è diviso in due parti uguali: i giocatori della parte superiore sono posti a sinistra, quelli della parte inferiore a destra. Il primo giocatore della colonna di sinistra è abbinato con il primo giocatore della colonna di destra, il secondo con il secondo, e così via. Dopodiché il colore con cui giocheranno è determinato per sorteggio ad esempio per la prima coppia. In tal modo tutte le coppie dispari avranno colore identico a quello della prima mentre le coppie pari avranno il colore opposto.

Se il numero dei giocatori è dispari, l'ultimo della lista avrà il bye, senza alcun colore.

Questa procedura di abbinamento produce le stesse coppie degli altri sistemi svizzeri FIDE.

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Casi normali (Casi speciali: vedi capitolo 7)

Il numero dei giocatori di un gruppo di punteggio è pari e il numero dei giocatori che vogliono il bianco è lo stesso di quello che vogliono il nero. Ogni giocatore ha nel suo gruppo di punteggio almeno un avversario possibile

6.2 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco vengono ordinati in base all'ARO crescente, se l'ARO è pari il giocatore con R inferiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base a R decrescente, se R è pari il giocatore con APO superiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate.

Per esempio

Bianco (ARO)	Nero (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2350

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica un unico fattore, se si sono già incontrati precedentemente.

6.3 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.

Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.

Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe

inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.

Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1. L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Floater

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio. Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore e considerati in base al punto 8.

Se ci fosse possibilità di scelta, il vagabondo verrà determinato in base alle seguenti caratteristiche in decrescente preferenza.

- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore.

7. Trasferimenti dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio, si trasferirà come suo avversario un giocatore del gruppo immediatamente inferiore con cui non abbia già giocato e con cui possa giocare in base alle regole per la definizione dei colori.

Il giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti, con priorità discendente

- il colore spettante è opposto a quello del giocatore in questione.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Bianchi' con ARO inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R maggiore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R, allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con ARO superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianchi'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R minore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R, allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

8. Come trattare i fluttuanti

8.1 Priorità nell'abbinamento

I fluttuanti cui spetta il colore bianco sono trattati in base al capitolo 6.2

I fluttuanti cui spetta il colore nero sono tratti in base al capitolo 6.2

Iniziando dal fluttuante 'Bianco' più alto, essi vengono abbinati uno per volta scendendo fino al più basso alternando tra 'Bianco' e 'Nero'

8.2 Abbinamento dei fluttuanti

Ogni fluttuante è abbinato con il giocatore avente R maggiore, se possibile avente colore spettante opposto. Se ci sono più giocatori con lo stesso R, verrà scelto quello con ARO inferiore.

9. Note conclusive

L'elenco in ordine di ARO deve essere esposto al termine di ciascun turno per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

Appendice B: Note sul sistema Dubov

Tale sistema è stato usato in URSS per molti anni dal Prof. Dubov prima che la FIDE lo facesse proprio nel 1997. Esso è stato applicato in passato senza ausilio di computer. In questa appendice spiegherò a grandi linee il sistema affinché l'arbitro lo padroneggi e sia in grado di interpretare i messaggi di Vega. Introduciamo innanzitutto alcuni termini per rendere più semplice e non ambigua la spiegazione successiva:

- **punteggio** = per un giocatore si ottiene sommando i punti realizzati ad ogni incontro (generalmente 1 per la vittoria, 0 per la sconfitta, 1/2 per la patta);
- **rating** = è il punteggio Elo che accompagna ciascun giocatore;
- **score bracket** o **score group** o **group** = gruppo di giocatori aventi lo stesso score;
- **ARO (Average Rating Opponent)** = è la media aritmetica del rating dei giocatori incontrati; più esso è alto, maggiore è la forza dei giocatori incontrati. L'ARO può anche essere usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **Buccholz** = il buccholz di un giocatore si ottiene sommando gli score dei giocatori incontrati (se ho giocato con A che ha 2 punti e con B che ha 1.5 punti allora avrò un Bucholz di 3.5). E' usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **preferenza di colore** = ci dice con quale colore un giocatore dovrebbe giocare la prossima partita. Esso dipende dalla storia degli incontri precedenti: chi ha giocato più volte col bianco che non col nero ora dovrà giocare col nero e viceversa; altrimenti, se l'ultima partita è stata giocata col bianco allora la prossima dovrà essere giocata col nero e viceversa;
- **colore dovuto o colore atteso** = è equivalente al colour preference. Questo termine è usato nel sistema Dubov e lo useremo anche noi in seguito al posto di *preferenza di colore*;
- **fluttuante** = giocatore che non può essere accoppiato con giocatori dello stesso score;
- **fluttuante in alto** = giocatore che gioca con un avversario avente più punti. Il sistema Dubov impone che un giocatore non sia mai un upfloater per due turni di fila (si veda più avanti per ulteriori dettagli);
- **isola** = è il giocatore che non può essere accoppiato con nessuno nel proprio score group. L'isola è un floater, ma il floater può non essere un'isola. Infatti un giocatore può essere un'isola o perché ha già giocato con tutti, oppure a causa di problemi di assegnazione di colore (per esempio il giocatore A non ha giocato col giocatore B, ma poiché entrambi devono giocare con lo stesso colore allora non possono essere accoppiati). Il termine "isola" è mio e me ne servirò perché rende bene il concetto. Un'isola può essere individuata facilmente all'interno di un gruppo. Il floater, invece, può apparire perché non si riescono ad accoppiare alcuni giocatori di un gruppo sebbene tutti abbiano almeno un possibile avversario.

Il sistema svizzero nella variante olandese, come è noto, dopo aver ordinato n giocatori con lo stesso score in base al rating, prova ad accoppiare il primo giocatore con quello di posto $n/2+1$, il secondo con $n/2+2$, ecc... Che cosa produce ciò?

Se ad un certo turno calcolassimo l'ARO dei giocatori di uno stesso score bracket, scopriremo che essi sono *significativamente* diversi. Cioè ciascun giocatore sta disputando un torneo diverso da quello di un altro giocatore dello stesso score group. La conseguenza è che pur avendo gli stessi punti realizzeranno performance e variazioni di rating diverse. Sarebbe più giusto, invece, che i giocatori aventi gli stessi punti realizzino le stesse performance, ovvero, per realizzare una performance maggiore di un altro, occorre avere anche maggiori punti.

Il sistema Dubov tende ad eliminare questa disuguaglianza di trattamento ed i giocatori sono considerati in maniera più equa. Ciò viene realizzato accoppiando i giocatori dello stesso score bracket in modo che il giocatore con un ARO basso incontri un giocatore con rating alto e viceversa. Dopo t turni troveremo nei vari score bracket giocatori con ARO di poco differente.

A parte questo trattamento più equo, il sistema Dubov si differenzia dalle altre varianti dello svizzero (il Lim e l'olandese) per il trattamento dei score group con numero dispari di giocatori. Infatti mentre gli altri sistemi spostano un giocatore nel gruppo successivo sperando che dopo si sia in grado di scegliergli un avversario, nel sistema Dubov, invece, si preleva un giocatore dal gruppo inferiore.

Nella pratica gli n giocatori di uno score bracket sono divisi in due gruppi uguali: quelli che hanno il due color bianco (il gruppo bianco) e quelli che hanno il due color nero (il gruppo nero). I bianchi sono ordinati in senso crescente di ARO, i neri invece in senso decrescente di rating. Ecco un esempio standard:

Bianco (ARO)	Nero (Rating)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

L'accoppiamento poi procede tra il primo bianco col primo nero, e così di seguito. Ora vedremo come Vega realizza i vari casi e come li segnala nella spiegazione del lavoro fatto riportato nel file verbose.txt.

- Caso Standard (capitolo 6 FDS)

I compiti preliminari di un arbitro sono i seguenti:

1. Calcolare l'ARO di ciascun giocatore;
2. Determinare il due color di ciascun giocatore (capitolo 1 del FDS, FIDE Dubov System);
3. Assegnare ogni giocatore nel rispettivo score group e sottogruppo di colore.

Vega fa proprio questo e al turno N salva nel file scgrN-0.txt i giocatori distribuiti nei vari gruppi. Rivediamo il caso standard con l'aiuto di Vega, cioè quello in cui il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero è lo stesso. Di seguito è riportato un caso con 10 giocatori, cinque per ciascun sottogruppo:

```
-----
Group 4, score = 1.5
-----
ID  ARO  Rat  white | black  ID  ARO  Rat  c  u
-----
16 1122.3 1592 | 2 1664.0 1777 N
23 1578.7 1551 | 6 1590.0 1700
5 1579.0 1715 | 14 1624.7 1622
11 1604.7 1643 | 15 1613.5 1613
3 1607.0 1777 | 18 1610.0 1580 F
```

Il giocatore con ID=2,
ARO=1664, Rat=1777,
non può essere un
upfloater (**u=N**), cioè
non può transitare nel
gruppo superiore

Il giocatore con ID=18,
ARO=1610, Rat=1580,
ha un duecolor fissato
(**c=F**), cioè non può
giocare con un colore
diverso dal suo duecolor

Il sottogruppo bianco è ordinato per ARO crescente, mentre quello nero lo è per Rating decrescente. L'output di Vega mostra anche le due utilissime variabili 'c' ed 'u' che permettono di portare a termine la procedura di accoppiamento. La variabile 'c' indica se il giocatore può "cambiare due color". Quando essa vale 'F' allora il duecolor è fisso, cioè la preferenza di colore è assoluta ed il giocatore dovrà necessariamente giocare con i pezzi del proprio duecolor. Invece la variabile 'u' indica se il giocatore può diventare un upfloater, cioè se può giocare con un avversario avente punteggio maggiore. Ciò è sempre possibile tranne quando u vale N (No). Si tenga tuttavia presente che un giocatore con u=N in alcuni casi sarà costretto a giocare comunque con avversari di punteggio superiore (si veda più avanti).

Adesso gli accoppiamenti procedono provando le coppie 16-2, 23-6, ecc... verificando che i giocatori non abbiano giocato tra loro in precedenza. Altrimenti si provano altre coppie come negli altri sistemi svizzeri (capitolo 6.3 FDS). Quindi i colori vengono assegnati secondo le regole del capitolo 3. Se l'abbinamento non può essere fatto per tutti i giocatori, quelli non accoppiati, i floater (sono sempre in numero pari) vengono trasferiti nel successivo gruppo a punteggio inferiore. L'accoppiamento dei fluttuanti è coperto dal capitolo 8 e rappresenta una generalizzazione del caso delle "isole" che verrà trattato più avanti.

Il sistema Dubov lavora sulla premessa del caso standard. Quando ciò non è realizzato allora occorre operare sul gruppo per modificarlo e renderlo standard. In ordine di priorità tali operazioni sono:

- 1. individuare le isole e trovargli un avversario nello score group inferiore come indicato nel capitolo 7.1;**
- 2. se il numero dei giocatori in un score group è dispari (dopo aver eseguito il passo 1) occorre aggiungere un giocatore prelevandolo dai gruppi inferiori come descritto nel capitolo 7.2;**
- 3. uguagliare il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero come descritto nei capitoli 7.3 e 7.4.**

Adesso esaminiamo separatamente questi 3 casi.

- Caso delle "Isole" (capitolo 7.1 FDS)

Nel caso di una "isola" l'avversario è cercato con le seguenti priorità:

1. due color opposto;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color;
5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

Per esempio nella seguente situazione:

```
-----
Group 4, score = 6
-----
      white | black
  ID  ARO  Rat  c  u |  ID  ARO  Rat  c  u
-----
  34 1707.0 1570      |  29 1697.1 1613
  35 1823.6 1565      |
-----
Group 5, score = 5.5
```

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u

32	1700.4	1580			8	1864.7	2156		N
7	1891.3	2202			20	1823.8	1700		
					28	1844.7	1622	F	

Se il giocatore 35 ha già giocato col 34 e 29, allora è un'isola. Vega gli assegna l'avversario 20 (si noti che l'8 è bloccato nel proprio gruppo, u=N). Per comprendere l'output di Vega del file verbose.txt si tenga presente la seguente convenzione:

Lo spostamento di un giocatore avviene tra due score group. Quello con punteggio maggiore è indicato con la lettera **U**, Up=su, quello a punteggio inferiore con **D**, Down=giù.
D e U possono essere seguiti da un numero (per esempio D=3, U=-4) che indica quante coppie possono essere realizzate con i giocatori rimasti in quel gruppo dopo aver effettuato il trasferimento del giocatore in questione.
Se quel numero è preceduto dal segno '-' allora esso rappresenta proprio il **numero massimo** di coppie che è possibile ottenere in un dato score group.

Si tenga presente che, quando è necessario, occorre tentare di spostare quel giocatore che massimizza le coppie in U e D. La spiegazione dell'abbinamento per la situazione precedente è dunque la seguente (in rosso appaiono dei commenti aggiuntivi):

```
=====
Pairing group 4
=====
[Ch 7.1] found 1 ISLAND(s):  35,   Nel gruppo 4 esiste un'isola: giocatore 35
... 20 better opponent: (D=-2)

20 è il miglior avversario di 35 e si trova nel gruppo 5. Togliendo 20 dal suo
gruppo si potranno poi realizzare 2 coppie, cioè il massimo possibile.

> moving player 35 from [4 W] to floater group 4
> moving player 20 from [5 B] to opponent group 4

[4 W] significa gruppo 4 e colore bianco, [5 B] significa gruppo 5 e colore nero.
I gruppi "floater" e "opponent" sono spazi logici in cui vengono parcheggiati le
isole/floater ed i loro avversari. Vega ha accoppiato quindi il 35 col 20.

[Standard case] 1 White e 1 Black
34      - 29

Nel gruppo 4, dopo aver sistemato il 35, sono rimasti i giocatori 34 e 29 che
possono essere accoppiati
```

- Caso con numero dispari di giocatori (capitolo 7.2 FDS)

Quando il numero di giocatori in uno score group è dispari, un particolare giocatore deve essere trovato nello score group sottostante (**D**own). Questo giocatore, si tratta di un upfloater, deve poter giocare almeno con un giocatore nel gruppo superiore (**U**p) in cui viene trasferito. I criteri di ricerca sono:

1. due color opposto al colore dominante nel gruppo;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color dominante nel gruppo;
5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

- Gruppo pari ma diverso numero di giocatori aventi due color bianco e nero (capitolo 7.3 e 7.4 FDS)

Questo è l'ultimo passo da compiere dopo aver fatto, se necessario, i passi riportati nei capitoli 7.1 and 7.2. Ora occorre semplicemente uguagliare i colori. Consideriamo il seguente caso che riguarda il gruppo 6:

Group 6, score = 1									

		white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c u

11	1915.0	2100				4	1984.8	2268	
3	1998.5	2361							
7	2002.0	2213							
8	2004.8	2162	F	N					
19	2033.3	1918							
27	2049.5	1789							

Group 7, score = 0									

		white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c u

16	2059.3	1997							

Siccome esso è dispari occorre innanzitutto renderlo pari aggiungendogli un giocatore (capitolo 7.2). Successivamente occorre pareggiare i colori (capitolo 7.3). L'output di Vega per i movimenti di cui sopra è il seguente:

```
=====
Pairing group 6
=====
[Ch 7.2] Group odd! 6 White e 1 Black
> moving player 16 from [7 W] to [6 W]

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 7 White e 1 Black
> moving player 11 from [6 W] to [6 B]
> moving player 3 from [6 W] to [6 B]
> moving player 7 from [6 W] to [6 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
8      - 3
19     - 7
27     - 4
16     - 11
```

Nota importantissima!

Non si dimentichi mai che il sistema Dubov è un sistema *svizzero* e tra i principi cardine vi è quello di far giocare tra loro avversari che abbiano gli stessi punti o, se ciò non fosse possibile, aventi la minima differenza di punti. Questo principio, sebbene non dichiarato esplicitamente nel capitolo 2, va tenuto sempre presente. Per esempio, nella situazione seguente:

Group 1, score = 6.5									

		white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c u

						12	2018.4	2095	F

Group 2, score = 5.5									

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
5	2036.8	2219		N	9	1968.6	2136		N
20	2113.1	1889							

nel gruppo 2 apparentemente solo il giocatore 20 potrebbe spostarsi in alto e giocare col 12. Infatti i giocatori 5 e 9 sono bloccati nel loro gruppo (u=N). D'altra parte, poiché il 12 ha già giocato col 20, per evitare che il 12 peschi ancora più in basso, **l'articolo 2.5 per necessità viene soppresso** (fa lo stesso il sistema olandese con un articolo analogo quando si possono formare più coppie in uno score group) e si tenterà di accoppiare il 12 prima col 5 e poi col 9 a dispetto del fatto che questi ultimi abbiano in precedenza giocato con avversari aventi punti maggiori. Si noti infine che se fosse stato possibile accoppiare il 12 col 20, per poi scoprire che è impossibile la coppia 5-9, allora avremmo dovuto tentare l'abbinamento 12-9 e 5-20. **In ogni caso si ricordi di diminuire al massimo i fluttuanti.**

La soppressione dell'articolo 2.5 in caso di necessità va messa in atto quando serve, cioè quando il floater rischia di "precipitare" in basso lontano dal gruppo di appartenenza. Quest'ultimo punto è estremamente importante e va tenuto sempre presente dall'arbitro che potrebbe cadere in errore se applicasse acriticamente il regolamento senza coglierne lo spirito informatore (¹). Consideriamo ancora un altro caso che chiarisce quanto detto:

Group 5, score = 5									

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
43	1704.3	1461			32	1710.1	1580		
29	1710.1	1613			34	1708.8	1570		
21	1719.4	1691			35	1840.3	1565		
9	1739.0	2151		N					

Group 6, score = 4.5									

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
23	1892.4	1673			3	1789.6	2287		
					28	1795.6	1622		

Ed ecco la spiegazione dell'abbinamento (in rosso ulteriori commenti).

```
=====
Pairing group 5
=====
[Ch 7.2] Group odd! 4 White e 3 Black    gruppo dispari... occorre renderlo pari
... better upfloater:3 (U=-4, D=0)
Il primo candidato a transitare nel gruppo superiore, è il giocatore 3 che si
trova nel gruppo 6 sottostante. Il 3 permetterebbe di realizzare sopra, U, 4
coppie, cioè il massimo possibile (si noti il segno '-' che precede il 4), mentre
giù non verrebbero realizzate coppie, D=0
... better upfloater:23 (U=-4, D=-1)
è stato trovato un miglior candidato, il 23, che massimizza il numero delle
coppie su, 4, e giù, 1
> moving player 23 from [6 W] to [5 W]
il 23 viene spostato nel gruppo superiore, sottogruppo bianco

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 5 White e 3 Black
> moving player 43 from [5 W] to [5 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
29      - 32
```

¹ Io stesso sono stato vittima dell'errata interpretazione del regolamento e devo al Professor Eduard Dubov la chiarificazione di questo aspetto dopo un incontro avuto a casa sua a Mosca il 5 gennaio 2005.

```

21    - 34
9     - 43
23    - 35

=====
Pairing group 6
=====

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 0 White e 2 Black
> moving player 28 from [6 B] to [6 W]

[Standard case] 1 White e 1 Black
28     - 3

```

Consideriamo ancora il caso di un gruppo dispari che necessita di un giocatore per pareggiarlo e vediamo come si evita la produzione di altri floater.

```

-----
Group 5, score = 5
-----

```

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
43	1704.3	1461			32	1710.1	1580		
29	1710.1	1613			34	1708.8	1570		
21	1719.4	1691			35	1840.3	1565		
9	1739.0	2151	N						

```

-----
Group 6, score = 4.5
-----

```

white					black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
23	1892.4	1673			3	1789.6	2287		
					28	1795.6	1622		

```

=====
Pairing group 5
=====
[Ch 7.2] Group odd! 4 White e 3 Black
... better upfloater:3 (U=-4, D=0)
Il giocatore 3 permetterà 4 coppie sopra, il massimo possibile, e 0 giù

... better upfloater:23 (U=-4, D=-1)
Il 23 invece ne permette 4 su, il massimo possibile,
e 1 giù, ancora il massimo
> moving player 23 from [6 W] to [5 W] viene scelto proprio il 23

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 5 White e 3 Black
> moving player 43 from [5 W] to [5 B]

[Standard case] 4 White e 4 Black
29    - 32
21    - 34
9     - 43
23    - 35

=====
Pairing group 6
=====

[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 0 White e 2 Black
> moving player 28 from [6 B] to [6 W]

[Standard case] 1 White e 1 Black
28     - 3

```


Infine vediamo un caso con due isole. I due avversari prelevati sotto come indicato nel capitolo 8 devono massimizzare le coppie sia sopra che sotto evitando la produzione di nuovi floater.

```
-----
Group 7, score = 6.5
-----
      white | black
ID  ARO  Rat  c  u | ID  ARO  Rat  c  u
-----
23 1891.1 1673      |  1 2013.8 2344
                        |  7 1847.8 2202
-----
```

```
-----
Group 8, score = 6
-----
      white | black
ID  ARO  Rat  c  u | ID  ARO  Rat  c  u
-----
12 1686.1 2054      | 11 1732.7 2073
43 1709.8 1461      | 17 1680.7 1777
21 1801.5 1691      | 25 1734.7 1643      N
-----
```

```
=====
Pairing group 7
=====
[Ch 7.1] found 2 ISLAND(s):  7,  1,
... better opponents 12, 21: (D=1)
    Gli avversari 12 e 21 lasciano giù solo 1 coppia realizzabile
... better opponents 21, 43: (D=-2)
    Gli avversari 21 e 43 lasciano giù 2 coppie realizzabili, il massimo,
    per cui vengono accettati

> moving player 1 from [7 B] to floater group 7
> moving player 21 from [W G8] to opponent group 7

> moving player 7 from [7 B] to floater group 7
> moving player 43 from [W G8] to opponent group 7
=====
Pairing group 8
=====
[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 1 White e 3 Black
> moving player 25 from [8 B] to [8 W]
[Standard case] 2 White e 2 Black
12 - 17
25 - 11
```

Appendice C: file *.veg

1. File VEG: Il file sigla_torneo.veg contiene i dati del torneo. Eccolò qui sotto con qualche commento:

```
Vega 5.4 # Do not edit this file! Header file
myTournament           Nome Torneo
myTown                 Luogo
ITA                   FIDE code hosting federation
24/12/2007, 27/12/2007 Data inizio , data fine
myArbiter             Nome arbitro
0.5  1.0              Punteggio
  1 2 0 0 0 0 0 0 0 0 Sistemi di spareggio: (0=not active, N=some tiebrack)
                        1: Buccholz Cut 1
                        2: Buccholz Total
                        3: Buccholz Median
                        4: Sonneborn-Berger
                        5: Cumulative
                        6: Average Rat. Opp.
                        7: Most Blacks
                        8: Most Wins
                        9: Av. Perf. Rat. Opp.

5  5  4  0  1  1  0
  number_of_rounds
  current_round
  pairing_system:  swiss Dubov=1
                   simple round robin = 2
                   swiss Vega = 3
                   swiss USCF = 4
                   double round robin = 5
                   amalfi rating = 6
                   swiss Lim = 7
                   amalfi color = 8
                   user defined = 9

  using_fide_rating_for_pairing: 1=yes, 0=no
  registration: 0=opened, 1=closed
  tournament_status= 0=waiting pairing, 1=waiting result
  use Kallithea 2009 rule for Buchholz: 1=yes, 0=no

1  0  0  4  2300  2000  0.0  0.0  0.0
  accelerated_pairing: 0=no, 1=yes
  accelerated_groups: 0=not defined, 1=defined
  decreased acceleration: 0=no, 1=yes
  accelerated_rounds
  rating_high_limit
  rating_low_limit
  points_first_group
  points_second_group
  points_third_group

1  # not used                not used

13                          number of registered players

NAME;                      COUNTRY;BIRTHDAY;G;TITLE;IDFIDE;ELOFIDE; IDNAT;ELONAT;K;ISAVAL
xfcvxc                      ;ITA;00.00.00;m; GM;          0;    0;          0;    0;30; 1
cxvcxv                      ;ITA;00.00.00;m; GM;          0;    0;          0;    0;30; 1
erter                      ;ITA;00.00.00;m; GM;          0;    0;          0;    0;30; 1
                        players archive detail
```

```

# players color: -1 = black, 1 = white, 0 = nocolor
1 1 -1 1 -1 0
...

# players opponent
1 7 2 6 8 0
...

# players floater: 0 = no floater, 1 = floater
1 0 0 1 0 0
...

# round results
1 1 0 0 1 0
2 1 1 2 1 0
3 2 1 0 1 0
4 1 0 0 0 0
5 1 0 1 0 0
6 0 1 1 0 0
7 0 1 0 1 0
8 0 0 3 0 0
...

1: player win
0: player lost
2: draw
3: win for forfeit // i forfeit sono per res>2
4: lost for forfeit
6: 1/2F - 1/2F draw forfeit
5: no game
// 8: 1/2F - 1/2F draw forfeit, no tie-break calculation

# code pairing
7 7 7 7 7
10071 20011 30020 20121 110029
80020 40030 120041 60030 30129
30091 60051 10060 130051 60139
100040 130120 50071 40110 90079
50111 70081 100130 70101 10059
120061 90100 110091 80010 40089
130003 110003 80003 90003 100009

```

each column N represents the pairing at round N. The first number is that of the pairs in that round, then follows a number in the format xxxyyyzz, xxx=white ID, yyy=black ID, z=result code as follow

```

1: 1 - 0
0: 0 - 1
5: 1/2 - 1/2
3: 1F - 0      white win to forfeit and get the BYE
4: 0 - 1F      black win to forfeit and get the BYE
2: 0 - 0      they lost, no color for both
6: 1/2F - 1/2F no color for both
7: adj        1/2 - 1/2 not valid for Elo
8: 1/2F - 1/2F draw, forfeit, no color, no tiebreak
9: ...        waiting a result

```

Appendice D: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

1. Posso avere il sorgente del programma?

Al momento no, mi dispiace, forse lo renderò disponibile in futuro.

2. Perché non c'è il sistema italo-svizzero nella versione per tornei individuali?

Si tratta di un sistema antiquato (e idiota) che produce abbinamenti non basati sulla forza dei giocatori, quindi la classifica finale potrebbe non riflettere la reale forza dei giocatori. Senza contare che converge lentamente. E' in disuso anche in Italia dove la FSI lo ha finalmente relegato a tornei di promozione tra inclassificati. Se i giocatori non hanno un rating (tornei studenteschi o amatoriali) allora è preferibile usare il sistema svizzero basato sul bucholz (sistema vega) la cui spiegazione si trova nelle Appendici F e H. Per ulteriori informazioni si consulti questo link <http://www.vegachess.com/swiss>

3. Ho iniziato un torneo all'italiana gestendolo manualmente. Ma adesso, dal secondo turno in poi, vorrei gestirlo con Vega. Come inserisco i giocatori per farli corrispondere a quelli del torneo già iniziato?

Inserisci i giocatori nell'ordine in cui erano quando hai generato manualmente il primo turno (aiutati con i tasti ALT + freccia per spostarli). Quando poi occorre chiudere le registrazioni seleziona "Assegna ID senza sorteggio".

4. Desidero gestire un torneo individuale in cui ogni incontro è disputato su due (o più partite). Inoltre gli accoppiamenti devono essere fatti in base ai punti totali. Che devo fare?

Per tale compito occorre usare la versione a squadre in cui ogni giocatore rappresenta una squadra ed il numero dei componenti è pari al numero di partite per incontro.

5. Vega non salva i dati di un torneo e non mi permette di chiudere le registrazioni.

Questo problema potrebbe verificarsi quando Vega è stato installato in qualche directory del tipo "Documenti" o "Desktop" su computer con sistema operativo windows. Per risolvere il problema installa il programma in una directory che risiede in C: del tipo **c:\vega** or **c:\programmi\vega**.

6. Ho provato ad importare i giocatori della lista FIDE prelevato dal sito della FSI. Ho usato il filtro fide.flt nella cartella filter di Vega ma i giocatori sono importati in modo sbagliato.

Quel filtro va usato col database che si trova sul sito della FIDE (oltre 4 megabyte) e non con quello scaricato dal sito FSI.

7. Ci sono dei file di testo che non vengono visualizzati bene in wordpad.

Si tratta dei file con estensione .qtf che devono essere visualizzati da Vega. Per ognuno di essi ne esiste uno analogo in formato .txt che si può visualizzare con un qualsiasi editor di testo.

8. Le stampe dalla finestra "Output" non mi piacciono. Si possono migliorare?

Nella cartella WWW del torneo, all'interno della cartella di lavoro del torneo, vi sono gli stessi file in versione HTML. Prova a stampare quelli direttamente da Internet Explorer o altro

browser. Oppure puoi importare i file di testo in un editor (Word per esempio) con il quale cambiare le impostazioni della pagina ed il loro formato.

9. I cartellini da tavolo non sono ordinati.

Invece lo sono. Occorre mettere i fogli uno sull'altro e poi tagliarli insieme. In questo modo si avranno dei mazzettini tutti ordinati. Quella dei cartellini mi sembra un'anomalia tipicamente italiana e frutto di quella paranoia di cui sono vittima gli arbitri/organizzatori che temono ricorsi e contestazioni da parte del maniaco di turno iscrittosi al torneo. Non mi risulta che altre federazioni ne facciano uso. Infatti la copia del formulario su cui si segnano le mosse, controfirmate dai giocatori a fine partita, è un certificato a tutti gli effetti migliore del cartellino.

10. Ho notato che se la cartella del torneo ha un nome lungo Vega non funziona.

Nelle vecchie versioni di Vega non bisognava superare i 70 caratteri per il nome della directory. Sebbene tale limite sia stato eliminato è consigliabile non avere directory molto lunghe e nomi separati da caratteri non convenzionali tipo 'spazio', punteggiatura e caratteri accentati.

11. Devo prelevare dal database FSI un giocatore che ha un cognome con meno di 4 caratteri. Come si fa se sono obbligato ad inserirne almeno 4?

Premesso che per iscrivere un giocatore l'arbitro deve saperne il cognome ed il nome, il tutto procede semplicemente aggiungendo tanti caratteri fino ad arrivare a 5 usando anche quelli del nome. Per esempio, per cercare "PIO BOVE" allora basta scrivere "PIO B" (si noti la presenza di uno spazio e della prima lettera del nome. Se si tratta di "RE GUALTIERO" allora basta inserire almeno "RE GU", utilizzando uno spazio.

12. In un torneo all'italiana (round robin) un giocatore si è ritirato prima di effettuare il 50% delle partite. Come posso indicare a Vega di annullare tutti i suoi risultati e di escluderlo nel calcolo del Sonneborn-Berger?

Nella colonna Status della pagina giocatori basta far apparire la [X] rossa al giocatore desiderato per annullare tutti i suoi risultati ai fini degli spareggi.


13. Vega ha accoppiato nuovamente giocatori che si erano già incontrati ma il cui risultato è finito con la vittoria a forfait.

Non è un errore. Nel caso di una vittoria a forfait ed in generale di qualsiasi risultato a forfait (per esempio quando un giocatore non si presenta) quei due giocatori è come se non avessero mai giocato (come in effetti è stato), per cui possono essere accoppiati anche in seguito.

14. Quale file devo spedire alla FSI per omologare il torneo?

Quando il torneo è concluso l'arbitro deve generare il file `sigla_torneo.elo` tramite l'opzione **Verbali / FSI / genera file ELO**. E' proprio questo il file che inserire in TORO (una volta si spediva via email alla FSI) oltre al verbale compilato in ogni sua parte. E' responsabilità dell'arbitro assicurarsi che durante la registrazione dei giocatori egli abbia inserito **gli ID di tutti i giocatori** (tranne quelli di cui è sconosciuto per i quali almeno la data di nascita e la provincia devono essere indicati) ed anche di quelli stranieri con Elo FIDE, oltre alle date di inizio e fine del torneo nel formato: `ggmmaaaa,ggmmaaaa`. Il database FIDE si può trovare sul sito del settore arbitrale oppure sul sito della FIDE. Ricordo che l'ID di un giocatore è un numero che caratterizza un giocatore e lo accompagna durante tutta la sua vita scacchistica. L'ID **non è** il numero di tessera (che cambia di anno in anno) e che non deve essere riportato durante la registrazione. Anche una bozza di verbale, che poi deve essere completata dall'arbitro, viene generata da Vega.

15. Che devo fare per stampare i giocatori ordinati per nome / Elo Italia / FIDE?

Fai click sulla colonna rispetto alla quale vuoi compiere l'ordinamento (puoi scegliere: ID, Nome, Federazione, Elo FIDE, Elo Nazionale); quindi premi il pulsante **Stampa Giocatori**. Contemporaneamente è salvato il file **playerlist.txt** che può essere visualizzato nella pagina Output attraverso Open file  (icona gialla della cartella)

16. I tornei accelerati sono omologati dalla FIDE e dalla FSI?

Sì, purché sia stato annunciato nel bando del torneo ed i giocatori ne erano consapevoli.

17. Vega calcola le previsioni Elo turno per turno?

Nella cartella del torneo si trova il file **Eloprev.txt** con le previsioni di variazione Elo del prossimo turno in caso di vittoria (if +), di pareggio (if =), o di sconfitta (if -). Questi file possono essere visualizzati tramite **Verbali/FSI/Previsioni Elo** ed eventualmente stampati attraverso l'icona Print  .

18. Che differenza c'è tra il database in formato Vega e quello della FSI?

Si tratta di due formati CSV con una piccola ma sostanziale differenza. Il formato del database della FSI è nato con una delle prime versioni di Vega. In esso si trova un solo Elo che è individuato come fide o italia a seconda del valore del coefficiente K (se $K=0$ l'Elo è fide, se $K>0$ l'Elo è italiano). Nel nuovo formato *Vega*, invece, compaiono sia l'Elo fide che quello italia. Quest'ultimo formato è utile per quelle federazioni o in quei casi in cui essi sono distinti a prescindere dal valore di K.

19. Ho selezionato il database ma non appare la bandierina.

Apparirà al prossimo avvio di Vega.

20. Forse ho trovato un difetto nel funzionamento del programma. Che devo fare?

Basta spedire all'autore del programma SOLO il file siglatorneo.VEG spiegando il tipo di problema riscontrato al fine di riprodurlo.

21. Sono un utente registrato. Posso far usare il programma ad un altro arbitro durante un torneo?

Sì, se sei uno degli arbitri del torneo. Non pretendo che in una manifestazione in cui venga usato Vega tutti gli arbitri siano registrati, ma almeno uno deve esserlo. Vega è destinato ad arbitri professionisti che desiderano avere un programma costantemente aggiornato e vogliono contribuire al suo sviluppo sostenendo parte delle spese. Esso costa meno di quanto io pago per iscrivermi ad un torneo e meno della diaria giornaliera arbitrale. Inoltre è l'unico programma per il quale non si pagano gli aggiornamenti e l'autore risponde al telefono in casi urgenti.

22. Ho provato ad importare i giocatori dal database della FSI ma i dati non vengono importati in maniera corretta.

Per il database della FSI (vegadb.csv) (ed anche quello dell'Elo rapid) occorre usare l'opzione "VegaFSI (Italy)" e non le altre.

24. Nel nuovo torneo desidero importare una parte dei giocatori presenti in un vecchio torneo. Come devo fare?

Il sistema più semplice è il seguente:

1. usare una delle pagine in basso per accedere al Database;
2. indicare il database di tipo Vega come tipo database e selezionare il file .VEG del torneo nel quale si trovano i giocatori desiderati;
3. digitare ***** per visualizzare tutti i giocatori;
4. scorrere la lista e col click sinistro del mouse si seleziona il primo giocatore, tenendo premuto SHIFT si clicca sull'ultimo della lista, quindi si preme il tasto **Aggiungi Selezionati** per importarli tutti.

25. Vorrei pilotare il primo turno di un torneo all'italiana. A tale scopo è possibile che i giocatori inseriti non perdano l'ordine con cui li inserisco?

Sì. Prima di chiudere le registrazioni dei giocatori scegli l'ordine desiderato usando i tasti ALT + freccia. Quando poi chiudi le iscrizioni scegli di assegnare l'ID senza sorteggio così come appaiono nella lista stessa.

26. Vega calcola le trance FIDE?

Sì. Esse appaiono non solo nei cartellini FIDE dei giocatori, ma anche in un file a parte che si può generare con **Verbali / Fide / Variazioni Elo**.

27. Mi per errore per errore ho annullato dei turni di gioco. Che posso fare per recuperare i dati?

Prima di eseguire un nuovo abbinamento Vega salva il file *siglatorneo-BAK-N.veg* dove N è l'ultimo turno completato. Occorre caricare quindi il file *siglatorneoVEG-N.bak* con l'opzione **Extra / Operazioni pericolose! /Carica turno**.

28. Il mio torneo prevede degli spareggi rapid in caso di ex-aequo. Se ce ne fosse bisogno come faccio a modificare la classifica?

Tale operazione deve essere compiuta a mano modificando il file della classifica standing.txt. Quindi con 'taglia' ed 'incolla' si spostano le righe di quel file per riprodurre la nuova classifica. Ciò può essere fatto direttamente nella pagina Ouput salvando il testo modificato prima di stampare oppure selezionando il testo da stampare prima di mandarlo in stampa.

28. Come si calcola il Bucholz quando ci sono forfeit o partite col Bye con le regole precedenti al congresso di Kallithea del 2009?

Si tratta del sistema usato se non si seleziona l'opzione "Usa il Buchholz Kallithea 2009" nei tornei con **sistema svizzero**. Il modo di calcolarlo **occorre specificarlo nel bando del torneo oppure all'inizio dello stesso**. Ai fini dello spareggio le partite a forfeit o il BYE, a prescindere dal risultato, vanno considerate come patte contro se stessi. Quindi il bucholz, così come ogni altro spareggio, richiede due passaggi:

- 1) riconteggiare i punti di ciascun giocatore assegnando ½ punto ottenuto giocando contro se stessi per ogni forfeit o BYE a prescindere dal risultato reale;
- 2) applicare il criterio di spareggio vero e proprio, tenendo conto che, per esempio, nel caso del bucholz un giocatore che ha avuto un forfeit aggiungerà alla somma dei punti riconteggiati degli avversari anche i propri punti riconteggiati.

Per esempio, si deve determinare il bucholz del giocatore

3 MARCO | +W18 -BYE +B30 =W1 | 2.5

i cui avversari hanno i seguenti punti

1	FEDERICO		+B17	-BYE	+W8	=B3		2.5
18	SIDNEY		-B3	-W24	-BYE	-B16		0.0
30	CARMINE		+BYE	-B15	-W3	+W25		2.0

Il riconteggio dei punti porta al seguente schema

3	MARCO		+W18	=3	+B30	=W1		3.0
1	FEDERICO		+B17	+W8	=1	=B3		3.0
18	SIDNEY		-B3	=18	-W24	-B16		0.5
30	CARMINE		=30	-B15	-W3	+W25		1.5

Pertanto il bucholz del giocatore 3 sarà:

$$\text{Bucholz}(3 \text{ MARCO}) = 0.5 + 3.0 + 1.5 + 3.0 = 8.0$$

punti propri

29. Il torneo è iniziato ma poi si è presentato un giocatore ritardatario con un Elo altissimo. Vega gli ha assegnato un numero di sorteggio molto grande. Questo giocatore verrà penalizzato durante il torneo?

No, gli abbinamenti non dipendono dal numero di sorteggio iniziale dei giocatori. In ogni turno i giocatori vengono infatti ordinati per punti, Elo, categoria e nome. Grazie a ciò il numero di sorteggio non svolge alcun ruolo ai fini dell'abbinamento.

30. Ho generato un abbinamento al turno N ma desidero cambiare l'ordine di scacchiera di una coppia. Come si fa?

Supponiamo di essere al turno 5 e che l'abbinamento sia stato generato.

1. nella pagina Inserisci Risultati premi "Modifica coppie",
2. adesso dovresti avere l'abbinamento nella finestra a sinistra. Seleziona con un click la coppia che vuoi spostare, quindi, mentre tieni premuto il tasto CTRL, premi il tasto "freccia su" o "freccia giù" per spostarla dove ti pare;
3. quando finito premi il tasto "Done" (fatto).

31. Dove trovo il regolamento ufficiale del sistema Lim della FIDE?

<http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0402>

32. Quali altri programmi usano il sistema Lim?

Conosco solo il PROTOS (approvato dalla FIDE) e l'italiano "Diena". Quest'ultimo tuttavia in alcune situazioni opera in maniera non standard e con pochi giocatori si blocca non essendo in grado di generare gli abbinamenti.

33. Ho confrontato gli abbinamenti di Vega e del "Diena" ed ho riscontrato qualche differenza verso il quarto turno che poi diventava sempre maggiore con il proseguire dei turni. Chi ha ragione?

Se mi spediisci le elaborazioni possiamo scoprire facilmente chi ha ragione. Vega stampa anche la spiegazione dell'abbinamento coppia per coppia per consentire all'arbitro un maggiore controllo.

Il sistema Lim del Vega è stato ampiamente testato simulando tornei a mano e confrontandolo passo passo col regolamento ufficiale. Durante lo sviluppo del sistema mi è stato a fianco l'Arbitro Internazionale Manlio Simonini. Egli non solo mi ha aiutato inizialmente a comprendere il sistema, ma ha anche sottoposto il programma a severi test ritenendosi alla fine soddisfatto degli abbinamenti realizzati. Senza il suo prezioso aiuto avrei continuato a vagare nel buio per molti mesi. Grazie Manlio!

In generale si è verificato che Vega vince nettamente il confronto quando il numero dei giocatori è piccolo, diciamo 20 o meno, cioè quando è necessario compiere molte operazioni

prima di ottenere un abbinamento fedele al regolamento (per esempio quando occorre scegliere preventivamente un fluttuante o generare un abbinamento in situazioni estreme). Quando i giocatori sono molti le differenze sono piccole e riguardano per lo più l'attribuzione non ortodossa del colore e qualche fluttuante scelto male nei gruppi inferiori ad opera del "Diena".

34. Che significano questi segni nel file scoregroup.txt?

Group 4, score = 4					Gruppo e punti dei giocatori	
ID	dueC	Rat	cd	f	ID:	numero di sorteggio del giocatore
6	B	2085			dueC:	duecolor, colore atteso dal giocatore, W=White (bianco), B=Black (nero), N (nessuno)
15	W	1850			cd:	Se vale 'F' allora il duecolor è fisso
19	B	1787	F		f:	floater. Se vale 'n' allora non può fluttuare in questo turno
25	B	1696				
39	N	1526		n		

35. Desidero eseguire lo spareggio Buchholz variante italiana. Come si fa?

Si tratta di un sistema di spareggio obsoleto abbandonato dalla FSI che Vega non implementerà in futuro (un diverso modo di conteggiare le partite non giocate: forfeit, BYE, ecc...). Ricordo che occorre precisare in anticipo quali sono i criteri di spareggio adottati. Quando si usa Vega è opportuno, a scanso di equivoci, aggiungere l'aggettivo "FIDE" accanto al criterio Buchholz usato. Qualora si sia dimenticato di annunciarlo da bando occorre ricordarlo ai giocatori per iscritto affiggendo un avviso vicino ai turni di gioco, in cui si precisa che lo spareggio Buchholz sarà fatto con la variante FIDE. In assenza di indicazione si assume che il criterio adottato sia il Buchol cut 1 (quello senza il peggior avversario).

36. Non sono un utente registrato. Posso usare la versione gratuita per linux sotto Windows tramite un emulatore?

No per ovvi motivi.

37. In VegaTeam ho modificato l'ordine iniziale dei giocatori a torneo iniziato ed i cartellini dei giocatori sono risultati essere sbagliati.

E' inevitabile. Il programma era stato progettato per seguire le regole internazionali che non prevedono il cambio dell'ordine della squadra fornito all'atto della registrazione. Quando si permette ciò il torneo di scacchi viene parificato ad una partita di briscola. Anche i premi di scacchiera perdono qualsiasi significato in questo caso.

38. Vega calcola le norme per diventare Maestro FSI?

Sì. L'arbitro può controllare le performance dei giocatori ad ogni turno attraverso Verbal/FIDE/Trova Norma (per la norma di Maestro FSI deve essere superiore a 2250). Durante la generazione del file Elo Vega avverte se si è realizzata la norma. Inoltre è possibile stampare il certificato della norma.

39. Ho copiato la cartella di un torneo sul Desktop ma Vega non la vede.

Spostala dal Desktop e mettila in un'altra directory dell'hard disk come "c:\Vega\tornei".

40. E' possibile personalizzare le frasi in italiano (o altra lingua) dell'interfaccia di Vega?

Sì. La procedura è la seguente. Per prima cosa occorre aprire una finestra da cui lanciare comandi del DOS (o Unix sotto linux). Quindi spostarsi con "cd" nella directory in cui risiede Vega6.exe ed eseguire il comando:

```
Vega6.exe --export-tr itit_
```

(per altre lingue sostituire itit_ con: dede_ per il tedesco, eses_ per lo spagnolo, frfr_ per il francese, ruru_ per il russo, enus_ per l'inglese). Nella stessa directory si troverà ora il file itit_.tr con la traduzione in italiano che si può modificare a piacere.

41. Come si fa ad inserire il risultato previsto dal regolamento GSS in caso di incontro col BYE in sistemi svizzeri?

Per assegnare 1 punto squadra e 2 punti scacchiera ma senza farli valere per le classifiche di scacchiera (regolamento GSS), alla squadra che gioca col BYE, occorre inserire due vittorie a forfait (in qualsiasi scacchiera) e poi inserire sconfitte a forfait per entrambi i colori sulle altre scacchiere. Per esempio

```
SQUADRA_A - BYE
-----
giovanni   - BYE = 1F - 0F
francesco  - BYE = 1F - 0F
ottavio    - BYE = 0F - 0F
federico   - BYE = 0F - 0F
```

42. Sarebbe molto utile poter abbinare manualmente una o più coppie lasciando al programma il compito di abbinare le restanti (p.e. al fine di abbinare squadre/giocatori delle medesime scuole/circolo al primo turno)

Al momento non è possibile farlo automaticamente, ma si può ovviare in questo modo:

- 1) rendere NON disponibili le squadre/giocatori che si vogliono accoppiare tra loro;
- 2) eseguire l'abbinamento;
- 3) rendere le squadre/giocatori eliminate in precedenza di nuovo disponibili;
- 4) lanciare l'opzione "modifica coppie" ed aggiungere le nuove coppie.

43. In un torneo gestito col sistema Lim un giocatore ha protestato perché ha incontrato due volte di fila un giocatore avente più punti di lui

Uno degli aspetti più fastidiosi da gestire in ogni sistema svizzero è quello del floater (fluttuante), cioè del giocatore che nel gruppo di appartenenza non ha avversari. Ogni sistema ha la sua ricetta. Gli arbitri talvolta passano da un sistema all'altro e non di rado fanno confusione nel trattamento dei floater, nel senso che trattano il floater di un sistema con i criteri tipici di un altro sistema.

Nel caso in esame è accaduto che il giocatore A nel proprio gruppo, superiore a quello mediano, non avendo avversari è stato spostato nel gruppo successivo per cercargli un avversario. Il giocatore A è un floater. Una volta formata la coppia tra il floater ed il suo avversario è importante sottolineare che per il sistema è stato il floater A a scendere nel gruppo del suo avversario e **non** il contrario. Quindi si tiene traccia **SOLO** della storia del floater e non del suo avversario il quale è **rimasto** nel suo gruppo. Quindi la **lamentela del giocatore è del tutto infondata**. Infatti egli non si è accorto che in entrambi i casi non è **MAI** stato un floater, ma solo un **avversario** di un floater precipitato dal gruppo superiore. Per gli avversari del floater il sistema Lim non prevede alcun trattamento di riguardo al turno successivo, per cui egli potrebbe continuare ad incontrare altri floater fino all'ultimo turno.

44. All'avvio del programma ho generato il file rankgrp.txt con le classifiche per fasce Elo ma mi appaiono solo degli 0.

Prima premi il pulsante "Aggiorna i dati" nella pagina "Gestione turno/Inserisci risultati" e poi determina la classifica per fasce.

45. Nella cartella del torneo non trovo il file ELO da spedire alla FSI.

In alcuni computer non si riesce a vedere i tre caratteri finali del file, cioè "ELO". Per visualizzarli aprite la cartella del torneo; nella barra del menu premete **STRUMENTI/OPZIONI CARTELLA**. Quindi nella linguetta **Visualizzazione** togliete il segno di spunta in corrispondenza di "Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti"



45. Che significano i numeri X.Y.Z nelle versioni di Vega?

X, Y e Z riguardano tre livelli di modifica subita dal codice del programma rispetto alla versione precedente.

X è il numero che caratterizza la versione vera e propria. Dal 2003 ad oggi Vega è passato da 1 a 6 attraverso 6 versioni principali in cui cambia qualcosa di radicale nell'interfaccia.

Y indica l'aggiunta di qualche opzione secondaria ma lasciando inalterato le principali funzionalità. Per esempio l'aggiornamento di una procedura che velocizza l'importazione dei giocatori va aumentare Y di una unità. Però se faccio più modifiche contemporaneamente a questo livello ciò non provoca un doppio aumento ma uno solo.

Z si riferisce a correzioni minutissime del codice. In ogni caso non si tratta di modifiche regolamentari.

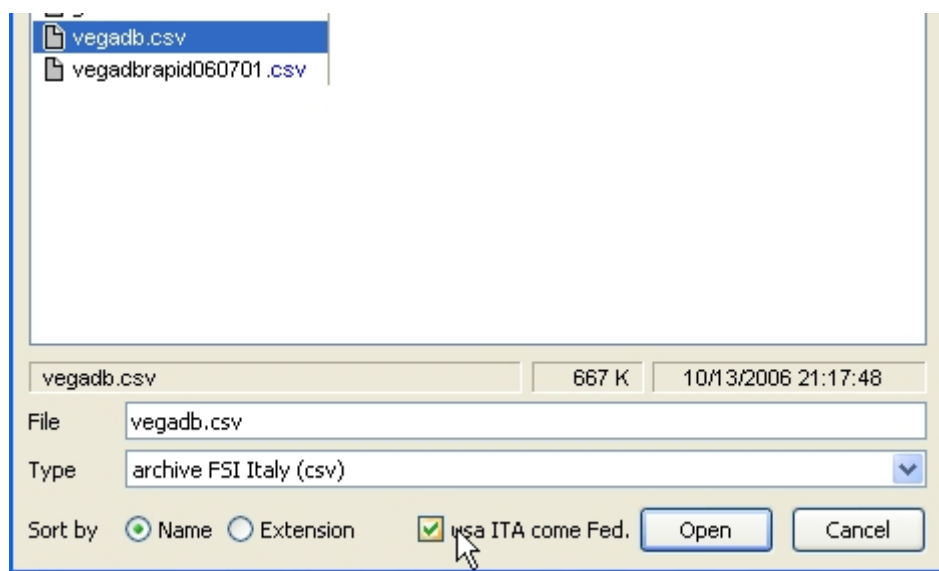
Ogni volta che scatta il secondo numero, Y, Z ricomincia da zero. Ogni volta che scatta, X, gli altri due ricominciano da 0.

46. Ho copiato i file html sul mio sito ma i link non funzionano.

Occorre copiare **tutti** i file, anche quelli non HTML, presenti nella cartella wwwnometorneo per la corretta visualizzazione del sito.

47. Nel mio torneo, valido per le norme FIDE, è importante sapere quanti sono i giocatori della federazione italiana. Ma Vega non riesce a contarli perché al posto della sigla della federazione appare quella della provincia.

Vega, quando legge dal database FSI, mette nel posto del campo *federazione* la sigla della provincia che compare nel database. Se si vuole inserire la sigla "ITA" allora occorre spuntare la casella "usa ITA come Federazione", come mostrato nella figura seguente



48. Ho modificato alcuni dati di un giocatore ma i vecchi dati compaiono ancora nei precedenti abbinamenti e nella lista dei giocatori. Che devo fare per aggiornarli?

E' normale. Le stampe passate non possono essere più aggiornate. Invece le modifiche inizieranno ad avere effetto dal prossimo turno dopo aver completato l'inserimento di tutti i risultati.

49. In un torneo valido come Campionato Regionale, al fine del calcolo dei qualificati alla fase successiva, come faccio a dire a Vega quali sono i qualificati provenienti dalla fase provinciale?

Basta aggiungere un asterisco, *, alla fine dell'ID FSI (cioè del campo ID Nat) di ciascun giocatore qualificato dalla fase provinciale. E' questo il segno di riconoscimento dei qualificati.

50. Con la versione 5.5 non riesco a leggere i vecchi tornei gestiti con una versione precedente.

E' normale. Le versioni precedenti alla 5.5 non sono più compatibili con il formato corrente. I vecchi tornei omologati si possono trovare online sul sito della FSI.

51. Vega ha molti sistemi di abbinamento ma qual è il migliore?

Se esistesse il sistema migliore non esisterebbero tanti sistemi in circolazione. Ogni sistema ha i suoi pregi ed i suoi difetti ed ogni torneo, a secondo di ciò che si vuole ottenere, dovrebbe essere gestito con un sistema piuttosto che un altro.

Di seguito si trova un riassunto delle caratteristiche dei vari sistemi ed in quali casi è preferibile usarlo. Ulteriori dettagli si trovano qui

<http://www.vegachess.com/tl/index.php/panoramica-tecnica-sugli-svizzeri-fide.html>

Sistema	Caratteristica principale	Preferibile se	Sconsigliato se
Dubov	Si preoccupa di fornire un percorso in termini di forza degli avversari mediamente uguale per i giocatori nello stesso gruppo di punteggio. Se tutti incontrano avversari della stessa forza il più forte emergerà naturalmente. Il giocatore in prima scacchiera non è detto che abbia il criterio di spareggio favorevole	Ci sono molti turni, da 8 in poi ed i giocatori si trovano distribuiti in un intervallo di 200-300 punti	Con meno di 8 turni e con giocatori distribuiti in un intervallo superiore a 300 punti.
Lim	E' sbilanciato verso il colore. Il giocatore con rating superiore incontrerà giocatori mediamente più forti ed automaticamente sarà favorito in un eventuale spareggio	Ci sono pochi turni e si vuole assegnare al giocatore di testa il colore atteso	
Dutch	Rispetto al Lim è più sbilanciato verso il rating ed il colore non è prioritario. Il giocatore con rating superiore incontrerà giocatori mediamente più forti ed automaticamente sarà favorito in un eventuale spareggio	Ci sono pochi turni	
USCF	Il colore è di secondaria importanza. Gli abbinamenti prodotti da due arbitri potrebbero essere entrambi validi ma differenti	Ci sono pochi turni e la storia dei colori non è di grande importanza	
Vega	Usa il bucholz come base degli abbinamenti	I giocatori non hanno rating oppure il loro rating è distribuito in uno stretto intervallo	I giocatori hanno un rating affidabile e distribuito in un ampio intervallo

52. Dove trovo il regolamento ufficiale del nuovo modo di calcolare il Buchholz?

Sul sito della fide nella sezione delle minute

http://www.fide.com/images/stories/news2009/80th_fide_congress/minutes_and_annexes/annex_55.pdf

53. Come stampo i risultati/abbinamenti dei turni precedenti?

Nella pagina gestione turno selezioni il turno che ti interessa e premere il pulsante Stampa.

54. Nei tornei FIDE preferisco inserire i giocatori con Elo nazionale a ridosso di quelli con Elo FIDE. Come si fa questa operazione con Vega?

Non si può fare. So che in alcuni tornei si fa ma trovo molto discutibile questa pratica anche in virtù dei regolamenti vigenti.

E' infatti essenziale osservare che il Regolamento C.04.2 si intitola "regole per i tornei a sistema svizzero" e quindi tutte le norme di natura generale che sono qui contenute si devono applicare a tutti i sistemi svizzeri approvati dalla FIDE e non ad uno in particolare. Gli emendamenti vengono trattati a parte ed esplicitati come, per esempio, accade nell'art. 21 più in basso.

Ciò detto C.04.2 recita: "Se il giocatore non ha un rating FIDE, la sua posizione iniziale sarà determinata in base alle migliori informazioni disponibili sulla sua forza di gioco (ad esempio, dal suo rating nazionale, adattato secondo i rapporti tra rating FIDE e nazionali).".

Quindi è chiaro che chi non ha il rating FIDE non va affatto in fondo alla lista, a meno che non sia del tutto privo di qualsivoglia rating e, al contempo, l'arbitro non sia del tutto ignaro della sua forza di gioco (visto che in caso contrario dovrà usare le informazioni a sua disposizione per assegnargli una posizione nella lista).

Il sistema svizzero olandese incorpora la precedente regola e in C04.1, il paragrafo A.1 recita: "Se per un giocatore non è disponibile un rating affidabile, l'arbitro dovrebbe farne una stima il più possibile accurata prima dell'inizio del torneo.". Subito dopo, ci insegna a convertire gli Elo nazionali in Elo FIDE, e questo esprime in maniera evidente l'indicazione che l'Elo nazionale, in mancanza di un Elo FIDE, è da considerare una stima attendibile.

In linea con questa interpretazione Vega **non permette** di ordinare la lista in maniera arbitraria. Se tuttavia l'arbitro insiste nel volerlo fare allora deve modificare il rating di ciascun giocatore per destinarlo alla posizione che egli desidera e mantenerlo fino alla fine del torneo.

Si ricordi infine che Vega durante gli abbinamenti non si basa sugli ID assegnati alla chiusura delle registrazioni ma sul rating dei giocatori. Per cui non avrebbe senso riordinare la lista in modo diverso da quello che è il rating del giocatore.

55. Vega si può installare (o può funzionare) su una pen drive?

In principio sì. Tuttavia si tratta di una pratica da **sconsigliare fortemente**. Non tutti lo sanno, ma le "chiavette" sono soggette a fault improvvisi ed apparentemente immotivati (in realtà il motivo c'è, ed è collegato alla natura fisica dei dispositivi, ma non dà alcun preavviso), e a fare un torneo con i file sulla chiavetta si corre il rischio non trascurabile (e tutt'altro che remoto) di restare senza i dati nel bel mezzo del torneo!

56. Come si calcola il Buchholz nei tornei svizzeri quando ci sono forfeit o partite col Bye con le regole varate al congresso di Kallithea del 2009?

Si tratta del sistema usato se si seleziona l'opzione "Usa avversario virtuale" nei tornei con **sistema svizzero**.

Ai fini dello **spareggio** Buchholz se un giocatore A in un turno non gioca, occorre calcolare:

a) quanti punti prende in quel turno;

b) quanti punti ricevono i suoi avversari.

Il calcolo prevede l'introduzione di un avversario virtuale che è quello con cui A avrebbe giocato nell'incontro non disputato.

Un **avversario virtuale** ha gli stessi punti di A all'inizio del turno. Il risultato dell'incontro virtuale è lo stesso avutosi in quel turno. Cioè se A perde a forfeit il suo avversario virtuale vince un punto e viceversa. Per i turni successivi l'avversario virtuale si immagina guadagni mezzo punto a turno.

Per gli avversari reali di A ogni suo risultato a forfeit è considerato come patta. Ciò comporta il ricalcolo dei punti complessivi di classifica ai soli fini del Buchholz.

Esempio 1: In un torneo a 9 turni A finisce a 6 punti ma al terzo turno, quando aveva 2 punti, ha vinto una partita a forfeit.

punti avversario virtuale: poiché al secondo turno A aveva 2 punti allora al terzo turno, vinto a forfeit, il suo avversario virtuale alla fine del torneo avrà:

$$2 + 0 + 6 \times 0.5 = 5 \text{ punti Buchholz}$$

contributo agli avversari: poiché quel forfeit va considerato una patta allora gli avversari di A prendono 5.5 punti Buchholz

Esempio 2: In un torneo a 9 turni A finisce a 6 punti ma al terzo turno ha perso una partita a forfeit.

punti avversario virtuale: poiché al secondo turno A aveva 2 punti allora al terzo turno, perso a forfeit, il suo avversario virtuale alla fine del torneo avrà:

$$2 + 1 + 6 \times 0.5 = 6 \text{ punti Buchholz}$$

contributo agli avversari: poiché quel forfeit va considerato una patta allora gli avversari di A prendono 6.5 punti Buchholz

Esempio 3: In un torneo a 9 turni A è stato assente al 7° turno quando aveva 4 punti e concludeva il torneo a 6 punti.

punti avversario virtuale: poiché al sesto turno A aveva 4 punti allora al settimo turno, perso a forfeit, il suo avversario virtuale alla fine del torneo avrà:

$4 + 1 + 2 \times 0.5 = 6$ punti Buchholz

contributo agli avversari: poiché quel forfeit va considerato una patta allora gli avversari di A prendono 6.5 punti Buchholz

Di seguito si riporta un caso concreto

ID	NAME	Pts		1	2	3	4	5
1	ANDREA	2.5		+W5	=B4	-W2	-B9	+W8
2	BRUNO	3.5		+B6	=W9	+B1	-W3	+B7
3	CARLO	4.0		+W7	-B5	+BYE	+B2	+W4
4	DARIO	2.0		+B8	=W1	-B9	=W5	-B3
5	FRANCESCO	1.5		-B1	+W3	-BYE	=B4	-W6
6	GIORGIO	2.0		-W2	-B7	+BYE	-BYE	+B5
7	LUIGI	2.0		-B3	+W6	-BYE	+BYE	-W2
8	MARIO	2.0		-W4	+BYE	-BYE	+BYE	-B1
9	ROBERTO (ritirato)	3.5		+BYE	=B2	+W4	+W1	--

ID	NAME	Pts		1	2	3	4	5	P	Buc Tot
1	ANDREA	2.5		+W5	=B4	-W2	-B9	+W8	2.5	12.5
2	BRUNO	3.5		+B6	=W9	+B1	-W3	+B7	3.5	13.5
3	CARLO	4.0		+W7	-B5	+2.0	+B2	+W4	3.5	11.5
4	DARIO	2.0		+B8	=W1	-B9	=W5	-B3	2.0	13.0
5	FRANCESCO	1.5		-B1	+W3	-3.0	=B4	-W6	2.0	13.0
6	GIORGIO	2.0		-W2	-B7	+1.0	-2.5	+B5	2.0	11.0
7	LUIGI	2.0		-B3	+W6	-3.0	+1.5	-W2	2.0	13.5
8	MARIO	2.0		-W4	+1.5	-3.0	+1.5	-B1	1.5	10.5
9	ROBERTO (ritirato)	3.5		+2.0	=B2	+W4	+W1	-4.5	3.5	14.5

57. Come ci si comporta con le partite valide per il torneo ma non valide per le variazioni Elo?

Fino al 2009 per la FIDE c'erano solo due possibilità legate ad una partita:

- (a) era stata giocata ed era valida per le variazioni Elo e per le norme;
(b) non era stata giocata e non era valida per le norme e le variazioni Elo.
Da luglio 2009 e' stata introdotta una terza possibilità:
(c) la partita è stata giocata (e quindi vale per le classifiche, gli spareggi, eccetera) ma non vale per l'Elo e per le norme.

B.04.5.1 (Unplayed games). "Whether these occur because of forfeiture or any other reason, they are not counted. Any game where both players have made at least one move will be rated."

Cioè le partite valide per l'Elo presuppongono che entrambi i giocatori abbiano eseguito almeno una mossa. Esistono dei casi in cui si può perdere una partita (squillo del telefonino per esempio) senza aver effettuato la prima mossa. In questo caso la partita è persa, ma non comporta variazioni Elo. Inoltre i due giocatori non potranno più giocare contro (quindi non viene trattata come una partita persa a forfait). Questo tipo di partita viene definita unrated in Vega. In Vega i risultati delle partite unrated vengono inseriti attraverso la maschera dei risultati non standard e scegliendo quelli con la lettera U.

58. Non riesco a generare i turni col sistema olandese (JaVaFo), ma ho Java installato correttamente. In passato invece non avevo problemi.

Ciò potrebbe dipendere dai caratteri usati nel nome della cartella in cui si trova il torneo. Come specificato non bisogna usare caratteri accentati e non standard come punteggiature, caratteri bianchi o del tipo °ç@#€%&. Questi provocano problemi di codifica con la conseguenza di impedire a Vega e JaVaFo di dialogare.

59. Per un torneo giovanile ho caricato i nomi dei giocatori dal database elorapid ma poi Vega sbaglia a determinare i qualificati.

Ciò dipende dalle categorie. Vega si basa su quelle nazionali (1N, 2N, ecc...) e non si aspetta di trovare le categorie dell'elo rapid. Correggi le categorie e rigenera il file dei qualificati.

60. VegaTeam non calcola in modo corretto l'Elo medio della squadra come previsto dal Regolamento del CIS in quanto la formazione schierabile della squadra, in ogni singolo incontro, può contenere un solo giocatore straniero.

Infatti VegaTeam assegna ad ogni squadra un Elo medio calcolato sommando il rating dei giocatori col rating maggiore, indipendentemente dalla scacchiera occupata, e dividendo per il numero Giocatori. Quindi non fa differenza tra giocatori italiani e stranieri. Nel caso del CIS è possibile avere 2 stranieri in squadra ma se ne può schierare solo uno. Quindi la media deve essere calcolata usando solo il rating dello straniero più forte.

Per aiutare VegaTeam a calcolare la media l'arbitro deve modificare l'Elo dello straniero con l'elo inferiore e porlo ad un valore molto basso, per esempio a zero.

A torneo concluso, l'arbitro dovrà inserire il corretto elo del giocatore straniero e aggiornare il tabellone. Quindi può generare il file elo da spedire alla FSI per l'omologazione del torneo.

61. Un giocatore si è registrato quando era in corso il primo turno. Gli ho dato una patta a forfait al primo turno cliccando su '1/2' nella colonna status. Con mia sorpresa all'inizio del secondo turno aveva 0 punti.

E' corretto. Se il primo turno era in corso allora il ritardatario non poteva aver preso la patta nonostante il segno '1/2'. Quella opzione va fatta PRIMA di generare il primo turno, altrimenti vale per il turno successivo (il secondo). Poichè il giocatore di fatto è entrato al secondo turno allora la patta a forfait occorre dargliela attraverso la modifica del tabellone prima di generare il secondo turno (click col tasto destro del mouse).

62. Come faccio a forzare una o più coppie nell'abbinamento di un certo turno?

L'operazione si svolge in questo modo:

- rendere indisponibili per il turno successivo i giocatori/squadre che si vuole far incontrare;
- generare l'abbinamento senza gli esclusi;
- rendere disponibili le squadre prima escluse;
- modificare gli abbinamenti con l'opzione Modifica coppie aggiungendo le coppie desiderate.

63. Uso Windows 7 come utente e JaVaFo non mi dà gli abbinamenti.

E' normale in un sistema multiutente. Entra come amministratore e clicca col tasto destro su Vega.exe. Nelle proprietà imposta "Esegui sempre come amministratore".

64. Come interpretare i segni del file che appare nel sistema olandese quando si preme il tasto verbose?

E' il file prodotto dal motore javafo ed è utile per permettere il controllo degli abbinamenti. Ecco un tipico file:

ID	Pts	-----	Col	pF	lF	Cur	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8
6	6.5	WBWBWBWB	w			(12W)	27	17	22	8	2	10	15	9
10	6.0	WBWBWBWB	B			(14B)	31	22	29	21	4	6	12	8
12	6.0	WBWBWBWB	w		V	(6B)	33	44	21	2	6	7	10	15
14	6.0	WBWBWBWB	w		V	(10W)	35	30	8	11	3	1	2	13
1	5.5	WBWBWBWB	w			(2W)	23	15	7	13	9	14	16	20
2	5.5	BWBWBWBWB	b			(1B)	24							3
7	5.5	BWBWBWBWB	b			(8B)	28	1						5
9	5.5	BBWBWBWB	b	A		(13W)	30	33	23	32	1	5	8	6
13	5.5	BBWBWBWB	B	V	A	(9B)	34	25						
8	5.0	WBWBWBWB	w	V		(7W)	29	19	14	6	5	2	9	10
32	5.0	WBWBWBWB	B			(9B)	11							
3	4.5	WBWBWBWB	w			(32W)	25	20	15	22	19	21	7	2
5	4.5	BWBWBWBWB	b			(18W)	3							7
			b		A	(20B)	3							2
			b		W	(5B)	39	7	2	27	14	29	20	4
20	4.5	BWBWBWBWB												18
28	4.5	WBWBWBWB												1
														40
														11

Ciascuna riga si riferisce al giocatore indicato dall'ID. Quindi segue il suo punteggio. Il riquadro rosso mostra un gruppo di punteggio. Ciascun gruppo è separato da una riga vuota.

La colonna 'Col' indica la preferenza di colore per il nuovo abbinamento. Ecco i possibili codici:

W B assoluta
wW bB semi-assoluta (A7.d - turni dispari)
w b forte (turni pari) o debole (turni dispari)
Aw Ab variabile (A7.e - turni pari)
A nessuna (mai giocato prima)

La storia dei colori è mostrata nella sequenza WBWWBB. La presenza del segno '-' indica una partita non giocata. Quel segno apparirà sempre all'inizio della sequenza indipendentemente del turno reale in cui non si è giocato.

Le colonne pF e lF indicano la storia dei floater al penultimo ed ultimo turno rispettivamente. 'V' indica i downfloater e 'A' gli upfloater.

La colonna 'Cur' indica l'abbinamento corrente proposto dal programma (avversario e colore).

Le colonne rimanenti Rx si riferiscono agli avversari dei turni precedenti.

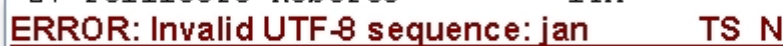
65. Come sono valutate nel girone italiano le partite a forfait?

Ai fini dello spareggio esse sono considerate come realmente giocate (<http://www.chesscafe.com/text/geurt176.pdf> pag 1).

66. Come si calcola il Sonneborn-Berger nei tornei svizzeri quando ci sono forfeit o partite col Bye con le regole varate al congresso di Kallithea del 2009?

Il calcolo procede come indicato nel caso del Buccholz ma con una importante differenza che riguarda il giocatore che perde a forfait: non prende alcun punto di Sonneborn-Berger (<http://www.chesscafe.com/text/geurt174.pdf> pag 4).

66. Durante la stampa mi appare questo strano messaggio e la stampa si blocca



ERROR: Invalid UTF-8 sequence: jan TS N

Tale messaggio appare quando Vega incontra un carattere accentato di alcune lingue diverse da quella su cui è impostato il computer in uso. Per correggere l'errore rimuovere le lettere incriminate e riscriverle di nuovo senza accento. Oppure riscrivere nuovamente a mano il nome del giocatore interessato dal problema.

Appendice E: La variante Danubio del sistema Dubov

Essa consiste nel sostituire l'articolo 7.2 del sistema Dubov con quello riportato sotto a destra.

versione attuale	nuova versione
<p>7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.</p> <p>Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente:</p> <ul style="list-style-type: none">- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore	<p>7.2 (new) Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito un giocatore dal gruppo di punteggio inferiore più vicino.</p> <p>Il giocatore trasferito deve soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente:</p> <ul style="list-style-type: none">- deve avere almeno un avversario compatibile nel gruppo superiore;- il colore che gli spetta è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore. <p>L'avversario del giocatore trasferito dovrà soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente:</p> <ul style="list-style-type: none">- il colore spettante è quello dominante del gruppo;- se c'è possibilità di scelta, egli avrà il rating minore;- se ci fossero più giocatori con lo stesso R allora egli avrà l'ARO inferiore.

Lo scopo è quello di aumentare la rapidità con cui si forma la piramide che porta al vincitore finale. Infatti, quando il torneo ha giocatori distribuiti su un intervallo Elo molto ampio, oltre 300 punti, soprattutto i turni iniziali possono essere non di qualità eccelsa. Potrebbe verificarsi, per esempio, che nel primo gruppo dispari, il giocatore con l'Elo più grande vada a giocare con un giocatore del gruppo successivo. Ciò è normale ma lascia perplessi i giocatori che non conoscono il sistema. Con la variante Danubio tale eventualità è eliminata a priori.

Appendice F: Formato del file *.Elo secondo le specifiche FSI

L'opzione "Rapporto FSI" salva il file **siglatorneo.Elo** da inviare alla FSI per l'aggiornamento Elo. Ecco tale formato:

Un valore per ogni riga

Campo	Lunghezza massima	Tipo
Nome torneo	30	Alfanumerico
Luogo	30	Alfanumerico
Data inizio torneo, data fine torneo	8,8	GGMMAAAA,GGMMAAAA
Arbitro	20	Alfanumerico
Numero turni di gioco	2	Numerico
Numero giocatori	3	Numerico

Tabella giocatori: ogni riga contiene i seguenti dati separati da una virgola

Campo	Lunghezza massima	Tipo
Id FSI	7	Numerico, se non presente deve essere 0
Id FIDE	8	Numerico, se non presente deve essere 0
Cognome e nome	25	Alfanumerico
Categoria	3	Alfanumerico
Provincia	3	Alfanumerico
Data di nascita	6	ggmmaa
Elo Italia	4	Numerico
K	2	Numerico
Elo FIDE	4	Numerico
Variazione ELO Italia	3	Numerico
Partite con ELO FIDE	2	Numerico
Media ELO giocatori FIDE	4	Numerico
Punti Ottenuti con giocatori FIDE	4	Numerico con un decimale: esempi 0.5 7.5 10.5)
Posizione in classifica	3	Numerico
Stringa coi risultati	variabile	Alfanumerico

Precisazioni

Deve essere presente un file per ogni torneo della manifestazione.

Tabella giocatori:

Deve essere presente una riga per ogni giocatore.

I dati all'interno della riga devono essere separati da una virgola(,).

I giocatori devono comparire in ordine di sorteggio dal numero 1 al numero N.

La stringa coi risultati sarà composta da una serie di 5 caratteri numerici così composti:

XYYYCZ

X indica la validità della partita (1=valida / 0=non valida)

YYY indica il numero dell'avversario incontrato (sempre numerico di 3 posizioni. Es. il numero 1 è indicato come 001)

C colore: b, n, -

Z indica il risultato riferito al giocatore: (1=vittoria / 2=sconfitta / 3=pareggio)

Appendice G: Le regole del sistema di abbinamento “Vega”

Tale sistema deve essere preferito quando i giocatori non hanno un punteggio Elo, oppure esso è lo stesso per tutti, oppure se tale punteggio non è attendibile. Il suo scopo è quello di compiere abbinamenti dipendenti dalla forza dei giocatori desumendola dal loro bucholz.

1. Definizioni introduttive

Il colore spettante a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

“bye” è la vittoria data a quel giocatore che in un turno con numero dispari di giocatori non ha avuto avversario.

“Fluttuante” è il giocatore costretto ad essere accoppiato con un avversario avente punteggio inferiore.

“Bucholz” di un giocatore è la somma dei punti degli avversari di quel giocatore. Nel caso di partite vinte a forfait o per BYE allora al computo del bucholz interviene lo stesso punteggio del giocatore. Esso deve essere determinato dopo ciascun turno come base per il nuovo abbinamento.

“Score group” è il gruppo di giocatori aventi lo stesso punteggio.

2. Restrizioni nell'abbinamento

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate col bianco e col nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

2.5 La differenza di punti tra giocatori accoppiati deve essere la minima possibile, idealmente deve essere zero.

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente dei seguenti criteri:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante
- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con il bucholz maggiore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con il bucholz minore riceverà il bye.
Se ci sono giocatori con lo stesso bucholz in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante. In caso di ulteriore parità si procederà alfabeticamente.

5. Abbinamenti per il primo turno

All'inizio del torneo a ciascun giocatore è assegnato un numero identificativo progressivo tramite ordinamento in base al rating. Se l'80% dei giocatori è senza rating oppure esso è lo stesso, allora il numero identificativo è assegnato per sorteggio. Quindi l'abbinamento del primo turno avverrà facendo giocare il giocatore col numero 1 con quello col numero $n/2+1$, il giocatore col numero 2 con quello col numero $n/2+2$, ecc... Il bianco o il nero verrà assegnato per sorteggio ai primi $n/2$ giocatori aventi numero dispari (1, 3, 5, ecc...).

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco, inclusi i floater da un altro SG, vengono ordinati in base ai punti e a parità di punti in base al bucholz crescente, se il bucholz è pari si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base ai punti e a parità di punti in base al bucholz decrescente. Se i bucholz sono uguali si considera l'ordine alfabetico. Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate: il primo bianco col primo nero, il secondo bianco col secondo nero, ecc.... Per esempio

Bianco	Nero
5.00	15.00
7.00	13.50
7.50	12.50
14.50	11.00
18.50	9.00

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica solo se si sono già incontrati precedentemente.

6.2 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.

Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.

Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.

Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1. L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Floater

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio. Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore.

7. Trasposizione dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno

effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio verrà trasferito nel gruppo immediatamente inferiore.

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con bucholz maggiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora n giocatori 'Bianchi' con bucholz inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con bucholz superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianco'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

8. Note conclusive

L'arbitro esporrà al termine di ciascun turno idonea documentazione per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

Appendice H: Opzione *Improve Colors*

Questa opzione è utile soprattutto per il sistema di abbinamento svizzero USCF per meglio bilanciare i colori. Per i sistemi Fide non solo non è utile, perché i colori sono già bilanciati al meglio, ma occorre evitarla per non incorrere nell'invalidazione del torneo.

Vega assegna automaticamente il colore corretto a ciascun giocatore. Tuttavia in alcune occasioni l'arbitro potrebbe decidere di assegnarli manualmente o scambiando alcuni giocatori. Tale operazione può essere fatta nella pagina "Round Manager" tramite il pulsante **Improve colors**. Apparirà la seguente finestra.

Board	Score	Rating	ID	color	color	ID	Rating	Score
1	7	2565	2	■	-	8	2375	6.5
2	7	2261	23	■	-	29	2231	6.5
3	6.5	2391	6	■	-	21	2276	6.5
4	6	2471	4	■	-	34	2199	6
5	6	2247	26	■	-	13	2310	6
6	6	2230	30	■	-	17	2293	6
7	6	2289	18	■	-	45	2101	6
8	5.5	2476	3	■	-	60	2019	6
9	5.5	2258	24	■	-	9	2350	5.5
10	5.5	2254	25	■	-	12	2311	5.5
11	5.5	2302	14	■	-	33	2204	5.5
12	5.5	2285	20	■	-	59	2020	5.5
13	5.5	2264	22	■	-	61	2017	5.5
14	5	2455	5	■	-	44	2105	5
15	5	2385	7	■	-	19	2287	5
16	5	2300	16	■	-	52	2062	5
17	5	2092	47	■	-	27	2241	5

Buttons: Verify Pair, Exchange Players, Done, Cancel

Input fields: 4, 45

Label: 370 inter.

Il significato di ciascuna colonna è descritto dall'intestazione della stessa nella parte superiore. Il duecolor di ciascun giocatore è segnalato dal colore bianco o nero dei quadrati al centro di ogni riga (il quadrato è blu in caso di nessun duecolor, per esempio un giocatore al turno 2 che precedentemente ha vinto una partita a forfait).

Al centro del quadrato può esserci un ulteriore quadratino che può essere rosso, se il giocatore ha un duecolor assoluto, oppure verde se il duecolor del giocatore può cambiare.

Per migliorare i colori l'utente deve evitare, almeno minimizzare, le coppie in cui entrambi i giocatori hanno lo stesso duecolor. Questo è fatto scambiando i giocatori attraverso trasposizioni (scambio di giocatori nella stessa colonna) o interscambi (scambi tra giocatori di colonne diverse) purché abbiano gli stessi punti (score).

Per scambiare due giocatori l'arbitro deve premere i pulsanti dei corrispondenti giocatori. I loro ID appariranno in due riquadri a destra mentre nel riquadro sottostante è indicata la differenza

di Elo dei giocatori coinvolti nello scambio. In caso di scambio non permesso Vega darà notifica (FORBID!).

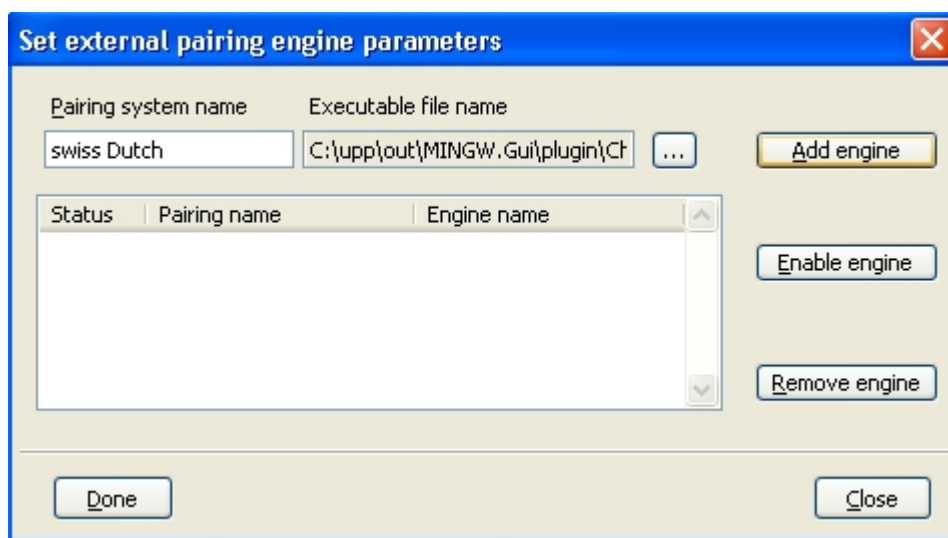
Con il pulsante **Exchange Players** i giocatori verranno scambiati. Con **Verify Pair** Si può solo testare la legalità della coppia formata dai giocatori selezionati.

Per accettare il nuovo abbinamento occorre premere il pulsante **Done** altrimenti uscire con **Cancel** senza alterare il precedente abbinamento.

Appendice I: Come aggiungere un motore di abbinamento esterno

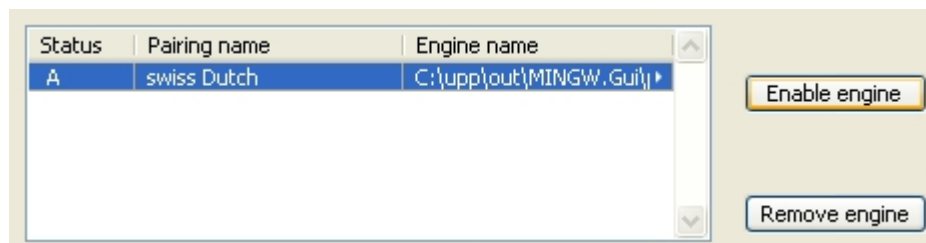
Vega permette di aggiungere un motore di abbinamento (praticamente un altro programma in formato eseguibile) realizzato da chiunque. L'eseguibile deve essere situato nella cartella **plugin** della directory di installazione di Vega.

L'aggiunta del motore, e quindi del sistema di abbinamento, avviene attraverso il menù **Extra/Aggiungi un motore esterno** che mostrerà la seguente finestra:



L'utente deve inserire il nome del sistema di abbinamento nel campo Pairing system name mentre a destra dovrà selezionare il motore di abbinamento premendo il tasto [...].

L'inserimento del motore è completato con il pulsante **Add engine**.



Si possono aggiungere diversi motori ma solo uno può essere utilizzato. Per indicare quello attivo da utilizzare l'utente deve selezionarlo dalla lista e quindi premere il pulsante **Enable engine** (una 'A' apparirà alla sinistra del nome del motore).

Con la pressione del pulsante **Done** la finestra verrà chiusa ed il motore sarà da subito disponibile nell'elenco dei sistemi di abbinamento. Infatti, premendo **File/New tournament** si potrà selezionare il nuovo sistema:

Quello che Vega fa ad ogni turno è semplicemente eseguire il programma esterno definito in precedenza con il seguente comando:

```
$> engine_name tournament_path file_name.trfx
```

dove `tournament_path` è la cartella del torneo, `file_name.trfx` è il file di scambio generato automaticamente e contenente tutti i dati (nomi, rating, storia di ciascun giocatore, ecc...).

NOTA: si raccomanda di avere un `tournament_path` **senza spazi bianchi o caratteri inusuali (tipo °çòè\$ù.,: ecc...)** per evitare al motore di funzionare correttamente.

NOTE: è responsabilità del motore di abbinamento leggere il file `.trfx` del torneo ed accedere a rilevanti informazioni sullo torneo stesso.

Il motore deve terminare il suo compito salvando un file, se l'abbinamento esiste, che al turno N deve chiamarsi categoricamente **engine.man** ed avere il seguente formato:

*la prima linea contiene il numero di coppie;
ogni riga successiva contiene i numeri d'ordine (ID) dei giocatori di ciascuna coppia.*

Tale file verrà automaticamente letto da Vega nel prosieguo qualora l'abbinamento sia stato generato. Eventuali file di servizio generati dal motore devono risiedere nella stessa cartella del torneo.

Chiunque può realizzare un motore di abbinamento ed eventualmente venderlo senza per questo aver bisogno dell'autorizzazione dell'autore di Vega.

Appendice L: svizzero accelerato decrescente

Tale sistema è stato inventato in Francia e viene usato nei mega open con diverse centinaia di giocatori. Di seguito viene riportata la traduzione del regolamento francese prelevabile sul sito del settore arbitrale della federazione francese

OGGETTO - Questa variante del sistema Svizzero tradizionale ha per obiettivo di fare incontrare i giocatori di un torneo con avversari di forza approssimativamente pari nell'arco del torneo.

Lo scopo è di permettere l'ottenimento di norme internazionali in un open in cui meno della metà dei giocatori sono classificati dalla FIDE.

PRINCIPI - Al momento degli abbinamenti di un turno di gioco ciascun giocatore è accreditato di un punteggio globale (PG) uguale al numero dei punti ottenuti sulla scacchiera (PR, punti reali) aumentato di un numero di punti fittizi (PF) compresi tra 0 e 2.

$PG = PR + PF$

DETERMINAZIONE DEL NUMERO DEI PUNTI FITIZI

I giocatori sono ripartiti in 3 gruppi A, B, C in base al loro Elo. Ciascun gruppo comprende minimo il 25%, massimo il 50% dei giocatori. La classificazione per Elo serve a delimitare i gruppi che vengono stabiliti dall'arbitro prima del 1° turno, e tiene conto dei premi di categoria previsti dall'organizzatore. Generalmente il gruppo A raggruppa i giocatori con un rating superiore o uguale a 2000 punti Elo, il gruppo C quelli con un rating Elo inferiore a 1600.

All'inizio del torneo i giocatori del gruppo A hanno due punti fittizi ($PF = 2$), quelli del gruppo B un punto fittizio ($PF = 1$), quelli del gruppo C non hanno alcun punto fittizio ($PF = 0$).

Quando un giocatore dei gruppi B o C fa sulla scacchiera almeno 1,5 punti ($PR \geq 1,5$) il suo capitale fittizio aumenta di 0,5 punti. Quando questo giocatore realizza sulla scacchiera il suo terzo punto ($PR \geq 3$) il suo capitale fittizio aumenta nuovamente di 0,5 punti. I giocatori del gruppo B ottengono così il massimo dei punti fittizi ($PF = 2$).

Quando un giocatore del gruppo C raggiunge sulla scacchiera almeno 4,5 punti ($PR \geq 4,5$), il suo capitale fittizio aumenta per la terza volta di 0,5 punti.

Quando i punti reali di un giocatore raggiungono $n/2$ (n è il numero dei turni del torneo), il suo capitale fittizio è portato a 2.

All'abbinamento del penultimo turno i punti fittizi vengono tolti ed il sistema diventa uno Svizzero integrale.

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
Gr. A					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. B			0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4	4,5	5
			(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)		(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
n=9	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
n>11	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(1,5)	(1,5)

In pratica i gruppi B e C possono prendere $\frac{1}{2}$ punto fino a raggiungere un massimo di 2 punti fittizi pari a quelli del gruppo A. Gli aumenti avvengono ogni volta che si fanno 1.5 punti reali.

In particolare il giocatore del gruppo B, che parte con 1 punto fittizio, può prendere 0.5 punti solo due volte portandosi nel gruppo A dopo aver realizzato 3 punti reali; mentre quello del gruppo C può prendere 0.5 punti quattro volte portandosi nel gruppo A dopo aver realizzato 4.5 punti reali. Gli incrementi avvengono a punti 1.5, 3.0, 4.5 ed $N/2$, dove N è il numero totale dei turni.

Appendice M: sistema Amalfi

Regole del sistema di abbinamento Amalfi basato sul rating

A. Principi basilari

- A.1 Il numero di turni da giocare deve essere reso noto in precedenza.
- A.2 Due giocatori non possono incontrarsi più di una volta.
- A.3 Se possibile, un giocatore deve avere lo stesso numero di bianchi e di neri.
- A.4 Se possibile, un giocatore deve alternare il colore tra un turno e il successivo.
- A.5 Fatta eccezione per l'ultimo turno, un giocatore non può avere tre volte di seguito lo stesso colore.

B Note introduttive e definizioni

B.1 Rating

L'arbitro avrà cura di controllare tutti i rating forniti dai giocatori. Se il rating di un giocatore non è conosciuto allora l'arbitro ne farà una stima la più accurata possibile prima dell'inizio del torneo.

B.2 Numero d'ordine

Ai soli fini dell'abbinamento i giocatori sono ordinati, se non indicato diversamente dal bando del torneo, rispettivamente per

punteggio,
rating,
titolo FIDE,
alfabeticamente.

L'ordine realizzato all'inizio del primo turno (quando i punteggi saranno ovviamente 0) è usato per determinare il numero d'ordine di ciascun giocatore. Il giocatore in testa alla lista è quello col numero d'ordine più alto e prende il numero 1.

B.3 Bye

Qualora il numero dei giocatori dovesse essere (o diventare) dispari, un giocatore non sarà accoppiato. Questo giocatore riceve un bye: nessun avversario, nessun colore, 1 punto (a meno che il bando del torneo specifichi diversamente).

Il bye viene assegnato al giocatore in fondo alla lista dell'abbinamento redatta come specificato in C.1 e che non abbia già ricevuto un punto senza giocare.

B.4 Giocatori compatibili

Due giocatori sono detti compatibili se non hanno ancora giocato ed il principio A.5 non ne impedisce l'incontro. Altrimenti si dicono incompatibili.

C. Criteri di accoppiamento

C.1 Prima di eseguire l'abbinamento occorre preparare la lista per l'abbinamento con i criteri descritti in B.2 dopo aver escluso i giocatori assenti per qualsiasi motivo al prossimo turno compreso l'eventuale giocatore destinatario del bye.

C.2 Si inizia dal giocatore col numero d'ordine più alto non ancora accoppiato e sia I la sua posizione. Il suo avversario sarà quello che nella lista occupa la posizione P data da

$$P = I + G$$

dove G è il numero dei turni che rimangono da giocare

C.3 Qualora in P vi sia un avversario non compatibile, oppure P è superiore al numero di giocatori presenti nella lista, oppure in P c'è un avversario che fa già parte di una coppia realizzata in precedenza, l'avversario verrà cercato in base ai seguenti criteri in ordine decrescente:

- a. risalendo la lista, a partire da P-1, fino alla posizione I+1;
- b. scorrendo la lista, a partire da P+1, fino all'ultima posizione;
- c. disaccoppiando la precedente coppia individuata ed iniziando dal giocatore col numero d'ordine più alto a formare nuove coppie con i principi sopra esposti.

D. Criteri per l'assegnazione del colore

D.1 Al primo turno il colore sarà assegnato sorteggiando il colore per il giocatore #1 nella lista, e assegnando lo stesso colore al giocatore col numero d'ordine più alto di ogni coppia che occupa una scacchiera di ordine dispari, il colore opposto in quelle di ordine pari.

D.2 Accoppiando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente dei seguenti criteri:

- a. Il Bianco sarà assegnato al giocatore che avrà giocato fino a quel momento una percentuale maggiore di partite con il Nero.
- b. A parità di percentuale di partite giocate con il Nero, sarà assegnato il Bianco al giocatore che avrà giocato più di recente con il Nero in un turno in cui il suo attuale avversario sarà stato senza colore o con il Bianco, oppure al giocatore che sarà stato più di recente senza colore in un turno in cui il suo attuale avversario avrà giocato con il Bianco.
- c. A parità delle precedenti condizioni, il giocatore della coppia con numero d'ordine più alto giocherà col colore opposto a quello dell'ultimo turno da lui giocato. Qualora entrambi non abbiano giocato alcuna partita fino a quel momento, il colore sarà assegnato in base a quanto scaturito dall'applicazione delle regole del comma 4.1.

Regole del sistema di abbinamento Amalfi basato sul colore

A. Principi basilari

- A.1 Il numero di turni da giocare deve essere reso noto in precedenza.
- A.2 Due giocatori non possono incontrarsi più di una volta.
- A.3 Se possibile, un giocatore deve avere lo stesso numero di bianchi e di neri.
- A.4 Se possibile, un giocatore deve alternare il colore tra un turno e il successivo.
- A.5 Fatta eccezione per l'ultimo turno, un giocatore non può avere tre volte di seguito lo stesso colore.

B Note introduttive e definizioni

B.1 Rating

L'arbitro avrà cura di controllare tutti i rating forniti dai giocatori. Se il rating di un giocatore non è conosciuto allora l'arbitro ne farà una stima la più accurata possibile prima dell'inizio del torneo.

B.2 Numero d'ordine

Ai soli fini dell'abbinamento i giocatori sono ordinati, se non indicato diversamente dal bando del torneo, rispettivamente per

punteggio,
rating,
titolo FIDE,
alfabeticamente.

L'ordine realizzato all'inizio del primo turno (quando i punteggi saranno ovviamente 0) è usato per determinare il numero d'ordine di ciascun giocatore. Il giocatore in testa alla lista è quello col numero d'ordine più alto e prende il numero 1.

B.3 Bye

Qualora il numero dei giocatori dovesse essere (o diventare) dispari, un giocatore non sarà accoppiato. Questo giocatore riceve un bye: nessun avversario, nessun colore, 1 punto (a meno che il bando del torneo specifichi diversamente).

Il bye viene assegnato al giocatore in fondo alla lista dell'abbinamento redatta come specificato in C.1 e che non abbia già ricevuto un punto senza giocare.

B.4 Giocatori compatibili

Due giocatori sono detti compatibili se non hanno ancora giocato ed il principio A.5 non ne impedisce l'incontro. Altrimenti si dicono incompatibili.

C. Criteri di accoppiamento

C.1 Prima di eseguire l'abbinamento occorre preparare la lista per l'abbinamento con i criteri descritti in B.2 dopo aver escluso i giocatori assenti per qualsiasi motivo al prossimo turno compreso l'eventuale giocatore destinatario del bye.

C.2 L'abbinamento viene realizzato iniziando dal giocatore col numero d'ordine più alto non ancora accoppiato e scorrendo la lista alla ricerca di un avversario compatibile, come indicato di seguito:

- a. Sia I la posizione nella lista del giocatore col numero d'ordine più alto non ancora accoppiato; si inizierà a cercare un avversario con un colore atteso diverso dal suo nella posizione $P = I + G$, dove G è il numero dei turni che rimangono da giocare.
- b. Qualora in P vi sia un avversario non compatibile o avente lo stesso colore atteso, oppure P è superiore al numero di giocatori presenti nella lista, oppure in P c'è un avversario che fa già parte di una coppia realizzata in precedenza, l'avversario verrà cercato in base ai seguenti criteri in ordine decrescente:
 - b1. risalendo la lista, a partire da P-1, fino alla posizione I+1 cercando un avversario con un colore atteso diverso; se fino alla posizione I+1 non si è trovata un avversario con colore atteso diverso, la ricerca ricomincerà da P fermandosi al primo avversario compatibile scorrendo la lista fino a I+1;
 - b2. scorrendo la lista, a partire da P+1, fino all'ultima posizione fermandosi al primo avversario compatibile;
 - b3. disaccoppiando la precedente coppia individuata ed iniziando dal giocatore col numero d'ordine più alto a formare nuove coppie con i principi sopra esposti.

C.3 All'ultimo turno la ricerca dell'avversario avverrà come in C.2 fermandosi al primo avversario compatibile indipendentemente dal suo colore atteso.

D. Criteri per l'assegnazione del colore

D.1 Al primo turno il colore sarà assegnato sorteggiando il colore per il giocatore #1 nella lista, e assegnando lo stesso colore al giocatore col numero d'ordine più alto di ogni coppia che occupa una scacchiera di ordine dispari, il colore opposto in quelle di ordine pari.

D.2 Accoppiando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente dei seguenti criteri:

- a. dare a entrambi i giocatori il colore atteso;
- b. pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- c. alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- d. assegnare il colore atteso al giocatore col numero d'ordine più alto

Appendice N: swiss GROUP e torneo con gruppi indipendenti.

In alcuni tornei giovanili o amatoriali è conveniente disputare un solo torneo evitando di far incontrare tra loro giocatori appartenenti a determinati gruppi (per esempio individuabili in base a fasce di età). Per ogni gruppo si stilerà una classifica a parte. Questo rende il torneo più spedito e con meno carte da stampare da parte dell'arbitro.

Per gestire un tale torneo con Vega occorre:

1. scegliere il sistema di abbinamento **swiss GROUP** in fase di creazione del torneo;
2. informare Vega sulla composizione dei gruppi, cioè quanti gruppi ci sono nel torneo e quali giocatori vi appartengono, prima della generazione del turno 1, con l'opzione **Extra / Assegna i giocatori ai gruppi**.

Con la precedente opzione apparirà la finestra sottostante. Di default tutti i giocatori appartengono al gruppo 1.

ID	Nome	Fed	Nato/a il	S	T	Elo FIDE	Elo Naz	Gruppo
1	Caruana Fabiano	ITA	1992	m	GM	2620	0	1
2	Lenic Luka	SLO	1988	m	GM	2584	0	1
3	Baramidze David	GER	1988	m	GM	2583	0	1
4	Erdos Viktor	HUN	1987	m	GM	2576	0	1
5	Markos Jan	SVK	1985	m	GM	2565	0	1
6	Jenni Florian	SUI	1980	m	GM	2550	0	1
7	Haba Petr	CZE	1965	m	GM	2544	0	1
8	Boensch Uwe	GER	1958	m	GM	2530	0	1
9	Braun Arik	GER	1988	m	IM	2529	0	1
10	Godena Michele	ITA	1967	m	GM	2528	0	2
11	Naumann Alexander	GER	1979	m	GM	2523	0	2
12	Borisek Jure	SLO	1986	m	IM	2522	0	2
13	Bellini Fabio	ITA	1969	m	IM	2518	0	2
14	Gonda Laszlo	HUN	1988	m	IM	2509	0	2
15	Saric Ante	CRO	1984	m	GM	2505	0	2
16	Bosicic Marin	CRO	1988	m	IM	2503	0	2
17	Sebenik Matej	SLO	1983	m	IM	2502	0	2
18	Saric Ivan	CRO	1990	m	IM	2500	0	2
19	Skoberne Jure	SLO	1987	m	IM	2492	0	3
20	Mohr Georg	SLO	1965	m	GM	2485	0	3
21	Le Roux Jean Pierre	FRA	1982	m	IM	2482	0	3
22	Gallagher Joseph G	SUI	1964	m	GM	2480	0	3
23	Zilka Stepan	CZE	1988	m	IM	2472	0	3
24	Vavrak Peter	SVK	1982	m	IM	2466	0	3

Assegna giocatore ad un gruppo

NGrup.	NGioc.	Nome Grup.
1	9	A
2	9	B
3	13	C
4	11	D
5	4	E
6	0	group6
7	0	group7
8	0	group8
9	0	group9
10	0	group10

Reset group

Conferma

Annulla

Esistono al massimo 10 gruppi ai quali i giocatori possono essere assegnati tramite il corrispondente pulsante sulla destra. Per assegnare un insieme di giocatori occorre prima selezionarli cliccando su di essi tenendo premuto il tasto **SHIFT** (se i giocatori sono consecuti nella lista basta cliccare sul primo e l'ultimo). Quindi si preme il pulsante del gruppo desiderato. A fianco del pulsante apparirà il numero dei giocatori in quel gruppo.

E' possibile assegnare un nome ai gruppi di cui si compone il torneo.

Per rendere operative le modifiche occorre premere il tasto **Conferma**.

Per ogni gruppo ci sarà una classifica e questa si ottiene durante i vari turni con l'opzione **Extra / Classifica per Gruppi**.

Appendice O: swiss FIDE Dutch (JaVaFo)

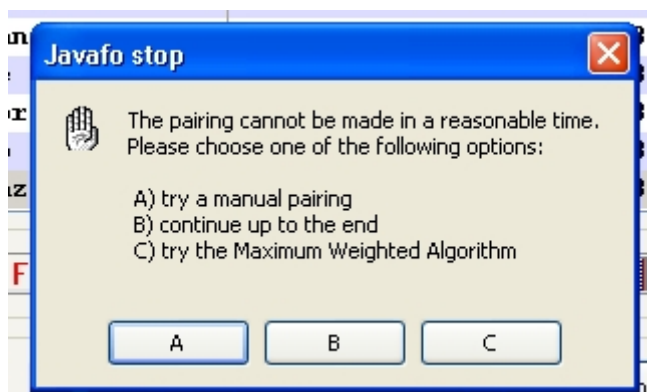
Il sistema di abbinamento swiss FIDE Dutch (Handbook FIDE C.04.1) è realizzato grazie al motore JaVaFo © Roberto Ricca. Sul sito www.vegachess.com si trovano ulteriori info sul motore.

JaVaFo è scritto in Java e necessita del **Java Runtime Environment** (JRE) scaricabile dal sito <http://www.java.com> (occorre installarlo sul vostro computer come amministratore). Forse avete già il JRE ma accertatevi che sia almeno la versione 1.5 (detta anche versione 5). Con versioni precedenti non funzionerà. Per scoprire se c'è e quale versione eseguite queste operazioni:

- accedere a **Impostazioni, Pannello di Controllo, Installazione Applicazioni;**
- se sul computer è installata Java nella lista dei programmi troverete la sua icona e qualcosa del genere: **Java(TM) 6 update 11**, che si riferisce, in questo esempio, alla versione di Java 1.6.11 sufficiente per JaVaFo. Eventualmente fate click su quella icona per avere ulteriori informazioni.

NOTA: JaVaFo al momento è in fase sperimentale per la gestione dei turni accelerati. Inoltre con VegaTeam funzionerà solo se la classifica è impostata sui punti squadra e non sui punti individuali.

Gli arbitri con una certa esperienza sanno che in alcuni casi la realizzazione degli abbinamenti è particolarmente difficoltosa ed impossibile da produrre manualmente a causa delle moltissime trasposizioni e scambi in gioco. In simili situazioni anche un computer potrebbe richiedere molte ore prima di giungere al risultato. Ciò non è accettabile da un arbitro, per cui JaVaFo di default segue l'algoritmo FIDE ma se si imbatte in una situazione difficile si ferma con il seguente avviso:



L'utente a questo punto può provare a realizzare un abbinamento manuale (premere il pulsante A e procedere con l'abbinamento manuale); oppure, se ha tempo ed è curioso, può chiedere a JaVaFo di continuare fino alla fine (premere il pulsante B); oppure lanciare un algoritmo alternativo in grado di giungere **allo stesso risultato di quello standard** in un tempo di gran lunga inferiore. Quest'ultimo algoritmo è in grado di stabilire in tempi rapidi anche se l'abbinamento esiste. In altri termini, se l'opzione C fornisce il messaggio "Abbinamento impossibile" è inutile provare ogni altra opzione.

In sede di torneo si raccomanda il seguente ordine: opzione C, opzione A. L'opzione B si consiglia di usarla quando non si ha urgenza di generare un abbinamento. Si noti che l'opzione B potrebbe portare al blocco del computer e sarà necessario spegnerlo se non risponde ai comandi oppure a spegnere il processo con CTRL+ALT+CANC.

Appendice P: Girone all'Italiana (Round Robin)

The pairings obtained by the Berger's tables have disadvantages in case the number of players is even. In the following it is shown how to improve them ⁽²⁾.

Two simple definitions that will be used in this paper:

2N number of players

#X player with the X draw number

As a sample start, here is the Berger table for 10 players:

1	1	2	3	4	5
	10	9	8	7	6

2	10	7	8	9	1
	6	5	4	3	2

3	2	3	4	5	6
	10	1	9	8	7

4	10	8	9	1	2
	7	6	5	4	3

5	3	4	5	6	7
	10	2	1	9	8

6	10	9	1	2	3
	8	7	6	5	4

7	4	5	6	7	8
	10	3	2	1	9

8	10	1	2	3	4
	9	8	7	6	5

9	5	6	7	8	9
	10	4	3	2	1

This is usually acceptable, until two things are noticed:

1. there is one player (#1) that always starts the tournament with two whites and another player (#N+1 = 6 in the previous table) always starts with two blacks; this may be considered weird
2. because of how the Berger tables are generated, for 2N-2 players (#N and #2N are the exceptions), the color that they have in the first round is the opposite of what they get in the last round. Therefore, if there is a double round robin tournament, having to revert the color from round 1 in round N+1, in rounds N and N+1 those 2N-2 players get twice the same color. This is not easily avoidable. But an undesired consequence of this is that #1 and #N+1, that have the same color in the first two rounds, get three blacks (#1) or three whites (#N+1).

So a recommendation was put in the rules ⁽³⁾: exchange round N-1 and round N in the front cycle. Although this adjustment introduces some asymmetry between the front and the back cycle, it avoids the streak of three consecutive whites or blacks. Still the #1 plays four times with black in a five round span (conversely #N+1 plays four times with white).

Rotating tables

If we exclude the first round, each player plays once with white and once with black every two rounds. It is the first round that complicates matters and makes somebody start the first two rounds with the same color. Also it creates problems in double round robin, as shown above. The idea is to move the first round in the middle of the round-robin. Or more precisely in the middle of pairs of rounds <2K, 2K+1>.

For instance, let's look at our 10 round example: after excluding round 1, we have 4 pairs of rounds 2-3, 4-5, 6-7 and 8-9. We could move round 1 exactly in the middle. And in order not to break the original Berger tables, we just rotate it. In other words we start with the original round 6, then 7, then 8, then 9, now round 1 and then round 2, round 3, round 4, round 5.

Let's call it a **Rotate-6 Berger Table**, i.e. the original Berger Table for 10 players rotated in a way that Round-6 is the first one to be played. There could be also a Rotate-4 or a Rotate-8 (same principle) for 10 players. When the players are six, Rotate-4 is the only sensible option (see below).

In this way we get the following advantages:

1. everybody starts the tournament with at least one white and one black; the unmatching round is found in the middle of the tournament; after that round everybody ends the tournament with pairs of rounds playing once with white and once with black

² The following Appendix heavily rely on a document authored by FIDE Arbiter Roberto Ricca

³ FIDE handbook, C.06 - Annex 1: Berger Tables for Round-Robin Tournaments: "For a double-round tournament it is recommended to reverse the order of the last two rounds of the first cycle. This is to avoid three consecutive games with the same colour."

2. in a double round robin we can't avoid that all players but two will repeat the color between round #N and #N+1, but this time there is no risk to get thrice the same color as everybody ends the first round-robin with one white and one black and starts the second one with one white and one black

Let's give a graphical look at some tables (in the pair <#X/#X+N>, the "bullet" means white for #X and black for #X+N; yellow highlighting stands for the same color in more rounds)

Original Berger Table for double round robin - 10 players																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1/6	●	●		●		●		●				●		●		●		●
2/7	●		●	●		●		●			●			●		●		●
3/8	●		●		●	●		●			●		●			●		●
4/9	●		●		●		●	●			●		●		●			●
5/10	●		●		●		●		●		●		●		●		●	

Analysis: 10 times a player gets the same color twice in a row, once a player gets it thrice in a row. Also: between rounds 7 and 11 or between rounds 9 and 13, the players #1/#6 get the same color four times in five rounds. Same goes for #2/#7 between rounds 9 and 13.

Adjusted Berger Table for double round robin - 10 players																		
Rounds 8-9 are switched																		
	1	2	3	4	5	6	7	9	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1/6	●	●		●		●			●			●		●		●		●
2/7	●		●	●		●			●		●			●		●		●
3/8	●		●		●	●			●		●		●			●		●
4/9	●		●		●		●		●		●		●		●			●
5/10	●		●		●		●	●			●		●		●		●	

Analysis: 12 times a player gets the same color twice in a row. Only players #1/#4 get the same color four times in five rounds

Rotate-6 Berger Table for double round robin - 10 players																		
	6	7	8	9	1	2	3	4	5	15	16	17	18	10	11	12	13	14
1/6	●		●		●	●		●			●		●			●		●
2/7	●		●		●		●	●			●		●		●			●
3/8	●		●		●		●		●		●		●		●		●	
4/9		●	●		●		●		●	●			●		●		●	
5/10		●		●	●		●		●	●		●			●		●	

Analysis: 12 times a player gets the same color twice in a row; nobody gets the same color four times in five rounds

However the most popular double round-robin is the format with six players. In this case, the original Berger table is wrecked as always:

Original Berger Table - 6 players										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1/4	●	●		●				●		●
2/5	●		●	●			●			●
3/6	●		●		●		●		●	

but the adjusted Berger table looks better than a Rotate-4 Berger table because there are only two players that get the same colour four times in five rounds as opposed to four.

Adjusted Berger Table - 6 players										
	1	2	3	5	4	6	7	8	9	10
1/4	●	●			●			●		●
2/5	●		●		●		●			●
3/6	●		●	●			●		●	

Rotate-4 Berger Table - 6 players										
	4	5	1	2	3	9	10	6	7	8
1/4	●		●	●			●			●
2/5	●		●		●		●		●	
3/6		●	●		●	●			●	

A new solution: the Adjusted system

The Adjusted Berger Table still breaks the principle of symmetry between the front cycle and the back cycle. If we decide that this route is worthy, there is a close-to-perfect solution where all players, for **ALL** pairs of rounds, play exactly once with white and once with black: a Rotate-2 Berger Table in the front cycle and a normal (reverted) Berger table in the back cycle. Here is the graphical look for six players:

	2	3	4	5	1	6	7	8	9	10
1/4	●		●		●			●		●
2/5		●	●		●		●			●
3/6		●		●	●		●		●	

Nobody plays four times in five rounds with the same color and in no moment of the round-robin a player will get a color difference of +2 or -2.

The disadvantage is obvious: right in the middle of the tournament, two back-to-back games are played with the same opponent.

The considerations of this Appendix have been implemented in Vega. At the closure of the registration of a Round Robin tournament Vega asks the user to choose how to sort the round of the Berger table (the default is the standard case):

The options *FIDE system* and *Adjusted system* are of course available only for a double Round Robin. In case of a rotate table the user can enter any number R between 1 and N-1, although only even numbers make sense according to the previous discussion.

The **balanced boards** option if checked distribute the players uniformly among the boards. It means that each player will sit at the same board at least one time and not more than two. This task is made by Vega using standard algorithm. However for the case with N=10, 16, 22 players no Berger table can be easily generated at request. In these cases the table can be found via euristic method. For the case N=10, 16 Vega uses the built in balanced Berger table provided by the Arbiter and programmer Andrea Griffini. The table for N=22 is due to the Arbiter and programmer Roberto Ricca.

Appendice Q: Zermelo Score System

The method of paired comparison has been applied to chess tournament. The model used is that proposed by Davison and Beaver [1] and has been implemented in Vega as a supplementary tool able to provide a new fairer standing at the end of a tournament. The proposed score system in Vega is named Zermelo score system since the first scholar who proposed the method. In fact historically the method born with chess as main application.

There are situations where a set of objects is to be evaluated on the basis of responses obtained when the objects are presented in pairs. This method is known as method of paired comparison. It has been used in contexts as marketing research, taste testing experiments, and other sensory discrimination studies for which the responses to the objects are a function of a complex physiological process. Moreover in several sports the competitors are ranked on the basis of their performance when they meet in pairs. Chess is one of them.

Using the paired comparison method of experimentation, each pair formed from a set of m objects is presented to a respondent who is asked to indicate a preference for one member of the pair. It is assumed that the responses to the objects can be described in terms of an underlying continuum on which the "worths" of the objects can be relatively located.

Translating the previous words in chess language is rather easy. The tournament, both Round Robin and Swiss systems, produces natural paired comparisons at each round and the response is just the game result. We assume the game result depend by the player strenght denoted by γ .

Given two players, i and j , with strenght γ_i and γ_j respectively, for the ordered pair (i, j) , i.e. with i playing with white pieces, we have the following formula

$$P(i \rightarrow j \mid i, j) = \frac{\gamma_i}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

$$P(j \rightarrow i \mid i, j) = \frac{\theta\gamma_j}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

$$P(j \approx i \mid i, j) = \frac{\nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

where $P(i \rightarrow j \mid i, j)$ is the probability that i beats j , $P(j \rightarrow i \mid i, j)$ the probability that j beats i , and $P(j \approx i \mid i, j)$ is the draw probability. The parameter $\theta > 0$ is related to the colour ($\theta > 1$ means that player playing black has advantage, $\theta < 1$ means that player playing white has advantage, $\theta = 1$ means that no colours bring advantage to the players). The parameter $\nu \geq 0$ is related to the draw preference ($\nu = 0$ means that draw is not possible). Both θ and ν are unknown and must be determined together the γ_i .

The task to calculate the unknowns is performed via an iterative procedure described in [1] and implemented in Vega. Moreover the user has some possibility to tune the parameters.

Option: Zermelo Score System

With this option the procedure is applied looking for γ_i but setting $\nu=0$ and $\theta=1$ as in the original Zermelo paper. The γ_i are in the 'Z Pts' column. The column 'ZN Pts' is the same of 'Z Pts' but with the greatest γ_i set to 100. The method does not broken the tie in a round robin tournament and is not particularly useful in this case because the ranking is the same of score percentage. In Swiss systems it turn out to be much more useful.

Option: Zermelo Score System Extended

With this option a panel prompt the user to choose how to perform the calculations:

Zermelo score system

Theta (color parameter > 0)

☒ Calculate Theta

Set Theta:

<1 : give advantage to white

>1 : give advantage to black

=1 : no color advantage (default)

1

Nu (draw parameter >= 0)

☒ Calculate Nu

Set Nu:

=0 : no draw (default)

0

Conferma Chiudi

The user may ask to find both parameters ν and θ or set one or both to some value.

Reference

[1]: On Extending the Bradley-Terry Model to Incorporate Within-Pair Order Effects, Roger R. Davidson and Robert J. Beaver Biometrics Vol. 33, No. 4 (Dec., 1977), pp. 693-702