

Tournament manager 7.31

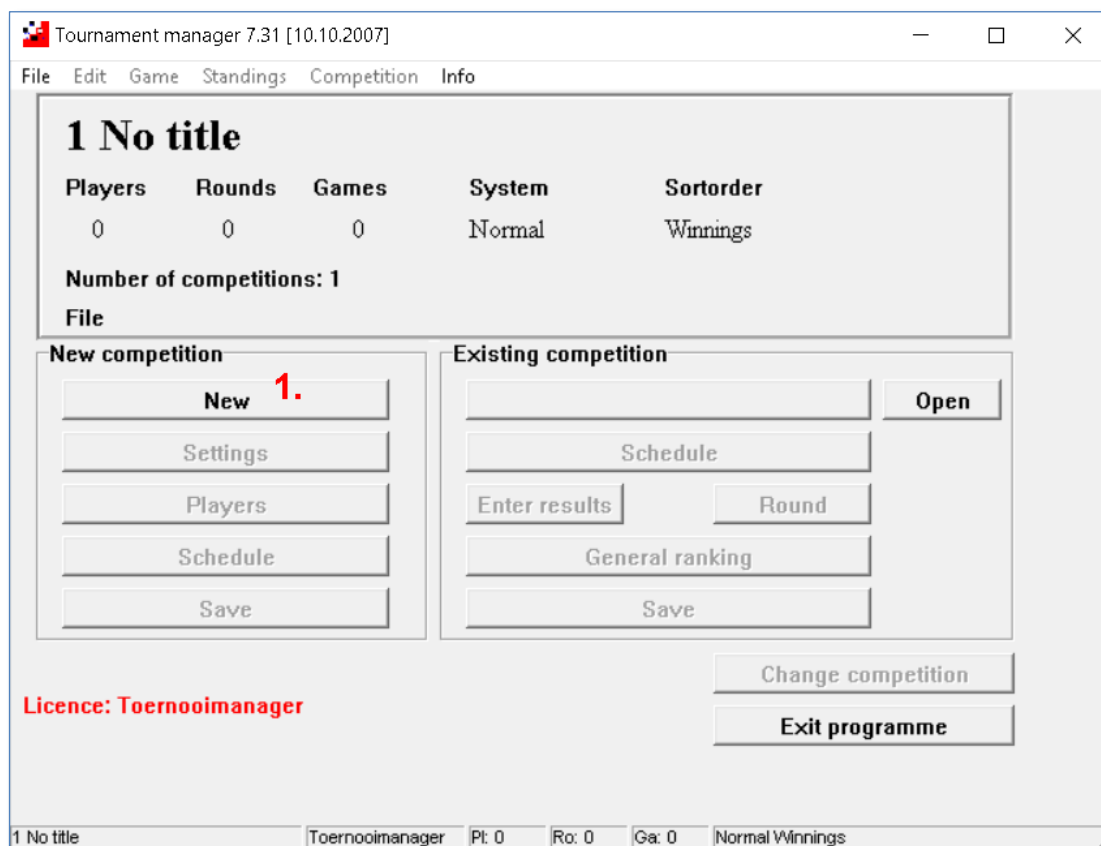
Šveices izlozes sistēmas apraksts.

A. Uzstādīšana uz Windows datora.

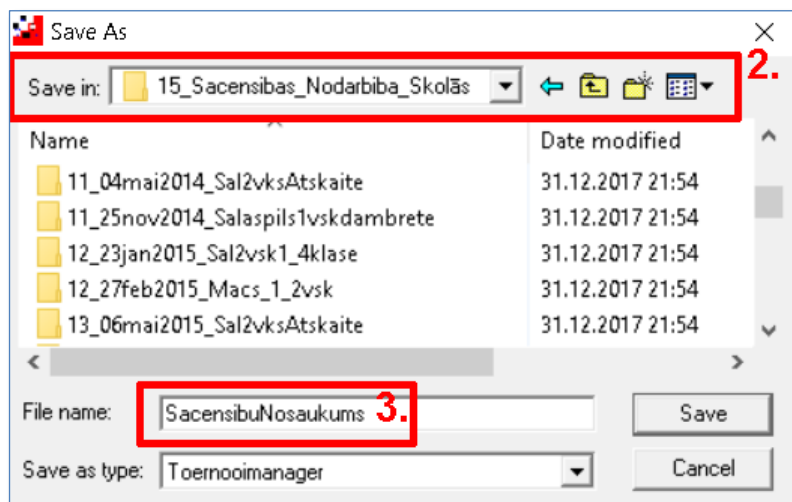
Lejupielādējam no adreses: http://dambrete.lv/dambrete/public/storage/prog/tm7_31.zip
vai http://dambrete.org/tm7_31.zip pakā atrodas arī šis helps.

Atarhivējam (ZIP), pārkopējam, kur ērtāk izmantot un palaižam aplikāciju tm.exe  tm.exe

B. Pamatforma, startējot aplikāciju redzam šo logu:



1. izveidojam jaunu failu – sacensību failu. Poga 'New'



2. izvēlamies mapi, kurā glabāsies sacensību faili.
3. Izdomājam un ierakstām nosaukumu un Poga "Save"



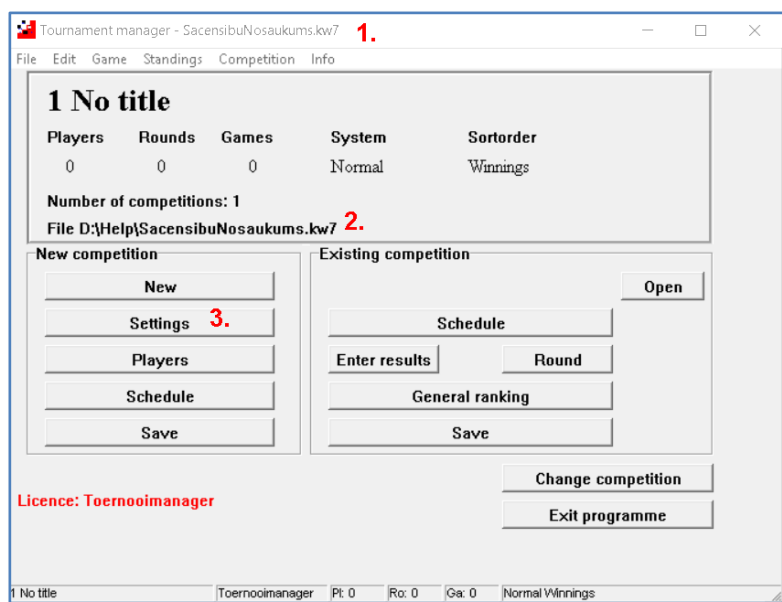
Sacensību faili ir trīs:

1. SacensībuNosaukums.101
2. SacensībuNosaukums.kw7
3. TMTEMP.XXX

Kopējot vai pārnesot sacensību
datus citur

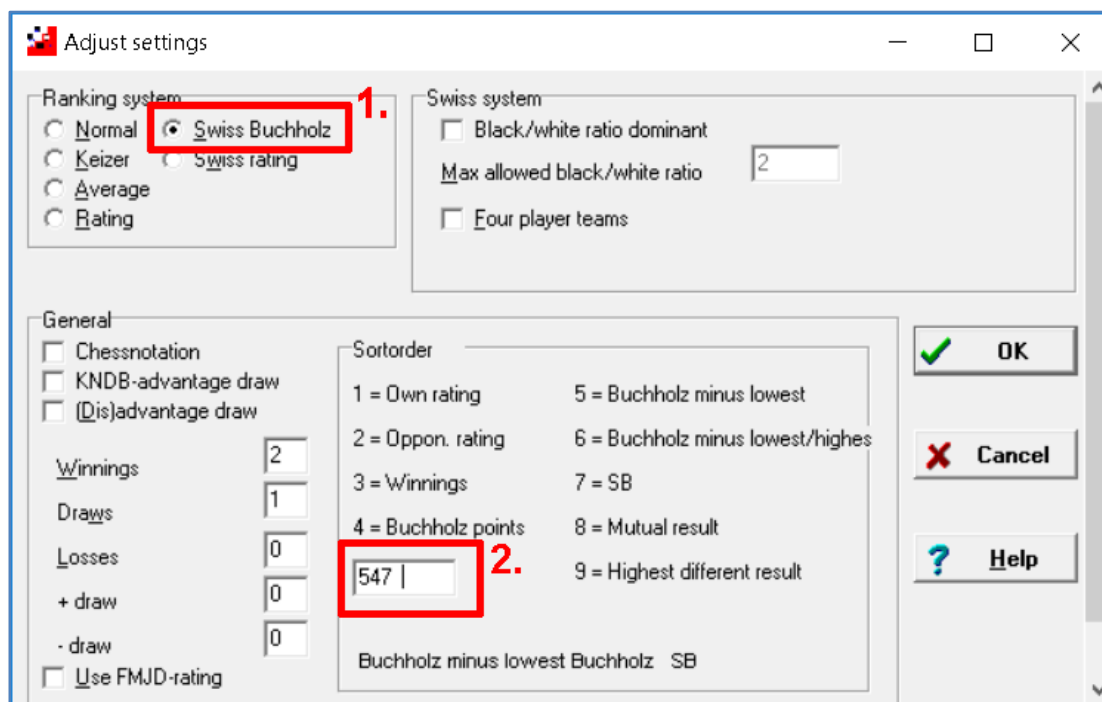
JĀKOPĒ VISI TRĪS FAILI !!!

Logs pēc 'SacensībuNosaukums' saglabāšanas:



1. Faila nosaukums.
2. Ceļš kur glabājas fails un faila nosaukums.
3. Nākošais solis Poga "Settings" – uzstādījumi.

C. Uzstādījumu forma:



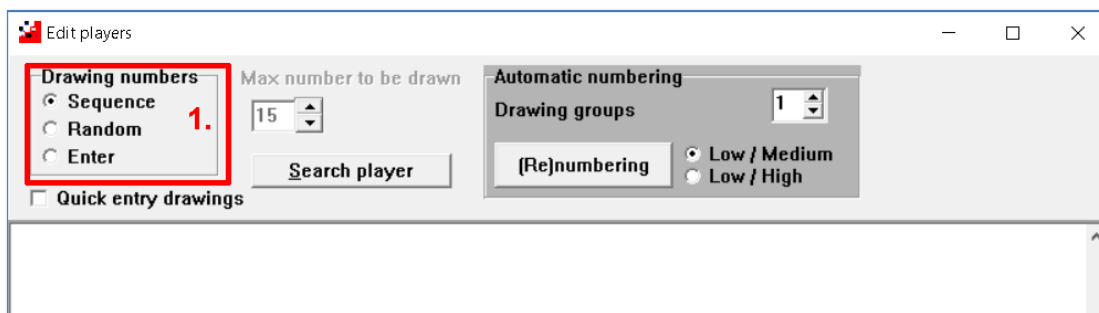
1. Ieliekam "punktu" Swiss Buchholz
2. Un sadaļā "Sortorder" ierakstām 547. Šo vērtību pēc saviem ieskatiem var mainīt. un saglabājam - poga "OK"

5 - [S-1] – Solkofa (-1) koeficients (visu savu pretinieku punktu summa atņemot sliktāko rādītāju)

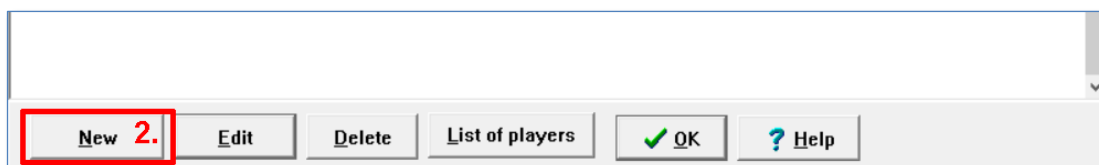
4 - [Sk] – Buholca koeficients (visu savu pretinieku punktu summa)

7 - [SB] – Berger (savu pretinieku punktu summa, saskaitot uzvaras x 2, neizšķirtus x 1, zaudējumus neskaita)

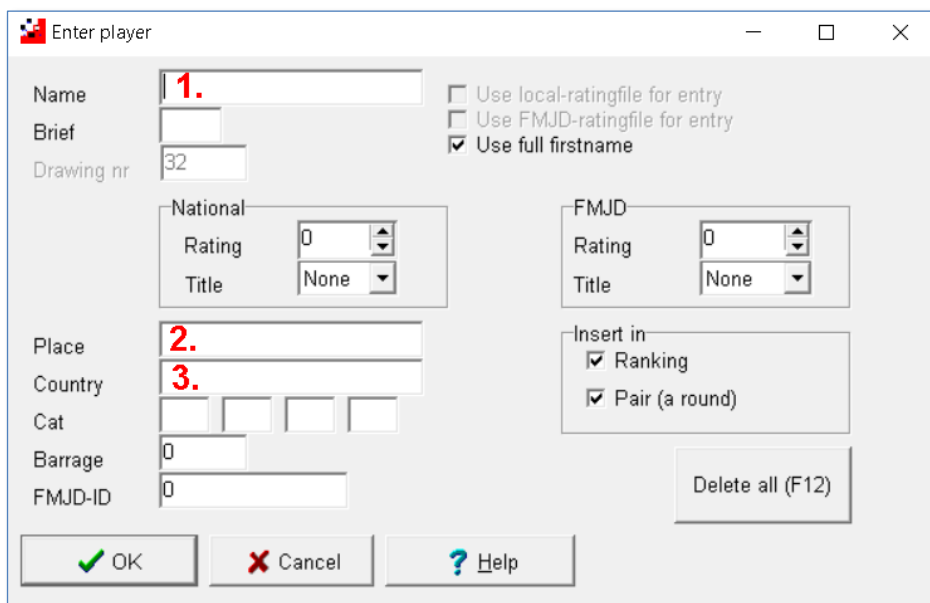
D. Pamatformā spiežot pogu “Players” iegūstam spēlētāju ievadīšanas formu:



1. Izvēlamies kārtas numuru piešķiršanu spēlētājiem:
 - a. “**Sequence**” – numuri piešķiras secīgi;
 - b. “**Random**” – piešķiras pēc nejaušības principa. Bet te jāievada maksimālo spēlētāju skaits, laukā “Max number to be drwn”;
 - c. “**Enter**” – iespēja numuru ievadīt pašam.
2. Spiežot pogu “**New**” – ejam uz formu, kur iespējams ievadīt jaunu spēlētāju:



E. Jaunu spēlētāju forma:



1. Vārds Uzvārds
2. Lauks “**Place**” papildinformācijai, kuru varēs izdrukāt kopā ar rezultātiem.
skolu sacensībās parasti rakstu klasi un zēns vai meitene, piem. 3z vai 4m
3. Lauks “**Country**” vēl kā papildus lauks, kuru arī varēs izdrukāt kopā ar rezultātiem.

Bieži aizpilda tikai 1 un 2 laukus, tad poga “**OK**”, un spēlētāju ievadīšanas formā atkal “**New**” un tā kamēr visi spēlētāji ievadīti.

Kad visi spēlētāji ievadīti, kopskatā var iegūt spiežot pogu “List of Players”

Edit players

Drawing numbers
☒ Sequence
☐ Random
☐ Enter

Max number to be drawn: 48

Automatic numbering
 Drawing groups: 2
 (Re)numbering: ☒ Low / Medium
☐ Low / High

☐ Quick entry drawings

Search player

Nr	Name	Place	Rating	R	S
1	Eva Vovere	1m	0	R	S
2	Haralds Točs	1z	0	R	S
3	Elizabete Anspaka	1m	0	R	S
4	Marija Karasinska	1m	0	R	S
5	Jānis Logins	1z	0	R	S
6	Valters Spridzāns	1z	0	R	S
7	Adriāns Apinis	1z	0	R	S
8	Sandra Babre	1m	0	R	S
9	Elizabete Gudre	1m	0	R	S
10	Dmitrijs Smirnovs	1z	0	R	S

New **Edit** **Delete** **List of players**^{1.} **OK** **Help**

F. Spēlētāju izdruka:

Kad pirmo reizi atver formu, tad noklusētās vērtības ir šādas:

List of players

Fixed text above ranking:
 Temporary text above ranking:
 Edit tournament data

Results in matrix: 30
 Rounds in matrix: 1

Sort
☒ Name ^{1.}
☐ Rating
☐ Drawing number

Printing
☒ Place
☐ Country
☐ Category
☐ Nat title
☐ FMJD Title
☒ Drawing number
☒ Rating
☒ Age rating
☐ Toym. data
☐ FMJD info

List of players

Nr	Name	Place	Rating	Rating
7	Adriāns Apinis	1z	0	0
28	Adriāns Rutkis	4z	0	0
26	Adriāns Volks	3z	0	0
24	Alise Akmane	3m	0	0
13	Anna Grantiņa	1m	0	0

1. Norāda kādā secībā tiks sakārtoti spēlētāji
2. Atzīmētie ‘Kekši’ – kolonas, kas tiks attēlotas pārskatā.

Kad spēlētāju secība norādīta un vajadzīgie ‘ķekši’ salikti:

Fixed text above ranking

Temporary text above ranking

Edit tournament data

Results in matrix: 30

Rounds in matrix: 1

Sort

☐ Name

☐ Rating

☒ Drawing number

Printing

☒ Place

☐ Country

☐ Category

☐ Nat title

☐ FMJD Title

☒ Drawing number

☐ Rating

☐ 2e rating

☐ Tourn. data

☐ FMJD info

List of players

Nr	Name	Place
1	Eva Vovere	1m
2	Haralds Točs	1z
3	Elizabete Anspaka	1m
4	Marija Karasinska	1m
5	Jānis Logins	1z
6	Valters Spridzāns	1z
7	Adriāns Apinis	1z
8	Sandra Babre	1m
9	Elizabete Gudre	1m
10	Dmitrijs Smirnovs	1z
11	Gustavs Saulītis	1z
12	Toms Lazda	1z
13	Anna Grantiņa	1m
14	Ernests Gusārs	2z
15	Tomass Sperga	2z
16	Samanta Roziņa	2m

Screen 2. Disc Printer 4. Setup printer 3. Normentabel OK

Font Times New Roman Baltic 1. RTF-layout Portrait Landscape

1. Izvēlas fontu ar pēdējo vārdu “Baltic” – tas ļauj attēlot latviešu burtus pareizi.
2. Lai izmaiņas nostrādātu uz ekrāna formā, jānospiež poga “Screen” .
3. Pārbaudām vai ir iestatīts pareizais printeris, poga “Setup printer”.
4. Ja viss kārtība, var veikt izdrukā, poga “Print”.

Lai izietu no “Spēlētāju izdrukā” forma, spiežam “OK”.

Un tālāk, lai izietu arī no “Spēlētāju ievadīšanas” formas, spiežam “OK”.

Esam atpakaļ **Pamatformā**:

Tournament manager - SacensībuNosaukums.kw7

File Edit Game Standings Competition Info

1 No title

Players	Rounds	Games	System	Sortorder
31 1.	0	0	Swiss 2.	Buchholz minus lowest Buchholz 3.

1. Skatāmies cik ir kopējais spēlētāju skaits.



Ja skaits nepāra, tad jāpieliek vēl viens pseido spēlētājs – **PLUSS**, lai sanāc pāra skaits. Ja, tas netiks izdarīts, izloze (shedule) netiks pieļauta.

2. Pārbaudām vai ir iestatīta Šveices sistēma – **Swiss**
3. Pārbaudām vai koeficienti ir salikti, un pareizā secībā.

Pirmā kārtā spēlēs dalībnieki, tiks salikti secīgi pa pāriem, pēc saviem numuriem 1-2, 3-4, 5-6 utt. Ja tas nav pieļaujams atgriežamies “Spēlētāju ievadīšanas” formā:

1. Un pēc vēlēšanās nospiežam vairākas reizes pogu “Renumbering”, tādā veidā sajaucot spēlētājus, pēc nejaušības principa.



Ja spēlētāju skaits ir nepāra – šī funkcija nestrādā.

G. Izlozes – sapārošanas forma. No Pamatformas poga “Schedule”

1. Pārbaudām vai pareizā kārta
2. Lai veiktu izlozi, spiežam pogu “Pair (a round)”. Ja spēlētāju skaits ir nepāra, poga ir neaktīva.

H. Kārtas izlozes forma

Results and/or schedule

Fixed text above ranking
Temporary text above ranking
Edit tournament data
Results in matrix: 30
Rounds in matrix: 1

Results:
From round: 1
Till round: 1
☐ Game number
☒ Table number 1.
☐ Drawing number
☐ Info last played

Round 1 10-03-2019

T:1	Eva Vovere	-	Haralds Točs	-
T:2	Elizabete Anspaka	-	Marija Karasinska	-
T:3	Jānis Logins	-	Valters Spridziņš	-
T:4	Adriens Apinis	-	Sandra Babre	-
T:5	Elizabete Gudre	-	Dmitrijs Smirnovs	-
T:6	Gustavs Saulītis	-	Toms Landa	-
T:7	Anna Grantiņa	-	Ernests Gusāns	-
T:8	Tomass Spenga	-	Samantha Romiņa	-
T:9	Oskars Slokenbergs	-	Rīta Andrejsone	-
T:10	Enija Augustova	-	Paula Čenāvska	-
T:11	Kerija Pjasta	-	Ralfs Taurītis	-
T:12	Ketrīna Novicka	-	Alise Alkmene	-
T:13	Julijans Sarkans	-	Adriens Volks	-
T:14	Kristaps Tripanis	-	Adriens Fonkis	-
T:15	Eva Alksnīte	-	Sindija Priede	-
T:16	Henrijs Stepiņš	-	PLUS	-

Screen 3. Disc Printer 4. Setup printer Normentabel OK
Font Times New Roman Baltic 2. RTF-layout Portrait Landscape

1. Ieliekam 'ķeksi' lai rāda galdiņu numurus
2. Pārliedzināmies, ka fontam galā ir 'Baltic', tas lai rāda latviešu burtus pareizi
3. Ja nepieciešams, pārzīmēt logu tad poga "Screen"
4. Izdrukāt izlozi poga "Printer"

Lai izietu no formas, poga "OK"

Ja paceļam parādās forma "Round", tad arī poga "OK"

Select round

1	10-03-2019	16	[0]	Games
---	------------	----	-----	-------

Edit Insert OK
New Delete Help

I. Rezultātu ievadišanas forma, no Pamatformas poga "Enter results"

Round 1

Date: 10-03-2019

1 -

Adjourned 2.

3. 0-0

Regl.res. Clear result 4.

10	Eva Vovere	-	Haralds Točs	1-1
20	Elizabete Anspaka	-	Marīja Karasinska	2-0
30	Jānis Logins	-	Valters Spridzāns	1-1
40	Adriāns Apinis	-	Sandra Babre	1-1
50	Elizabete Gudre	-	Dmitrijs Smimovs	0-2
60	Gustavs Saulītis	-	Toms Lazda	0-2
70	Anna Grantiņa	-	Ernests Gusārs	0-2
80	Tomass Sperga	-	Samanta Roziņa	ADJ
90	Oskars Slokenbergs	-	Rūta Andrejsone	0-0 R
100	Enija Augustova	-	Paula Černavskā	
110	Kerija Pjesta	-	Ralfs Taurītis	1.
120	Ketrina Novicka	-	Alise Akmane	
130	Juliāns Sarkans	-	Adriāns Volks	
140	Kristaps Tripanis	-	Adriāns Rutkis	
150	Eva Alksnīte	-	Sindija Priede	
160	Henrijs Stepiņš	-	PLUSS	

New 7. Delete 6. Number Players OK

Data Exchange 5. Round Schedule ? Help X Cancel

1. Rindu pa rindai, ievada spēlētāju rezultātus baltiem, spiežot ciparus **1,2** vai **0**.
2. Var spiest pogas **0, 1, 2**, arī tādā veidā piešķirot rezultātu baltiem.
"Adjourned" – parijs tiek atlikta, rezultāts ir "ADJ", un ja veic nākošās kārtas izlozi, tad uzskata ka pretinieki ir nospēlējuši neizšķirti.
3. Ja nepieciešams var abiem spēlētājiem zaudējumu "0-0"
4. Ja viena pāra rezultāts ir jāizdzēš, tad izmanto pogu "Clear result"
5. Ja spēlētājiem, kaut kādu iemeslu pēc jāsamaina kauliņu krāsas, tad poga "Exchange"
6. Ja kāds(i) pāri pirmajā kārtā nav atnākuši, tad tos var izdzēst ar pogu "Delete".
Ja tikai viens no pāra nav atnācis, bet tādu ir arī citos pāros, tad var izdzēst šos pārus un:
7. Ar pogu "New" sapārot atnākušos no izdzēstajiem pāriem.

J. Atkārtoti sapārot spēlētāju forma:

Enter results

White: Juliāns Sarkans, Kristaps Tripanis, Adriāns Rutkis

Black: Juliāns Sarkans, Kristaps Tripanis, Adriāns Rutkis

(or rating) 0

1. 25 Juliāns Sarkans

2. 25 Juliāns Sarkans

26 Adriāns Volks

26 Adriāns Volks

27 Kristaps Tripanis

27 Kristaps Tripanis

28 Adriāns Rutkis

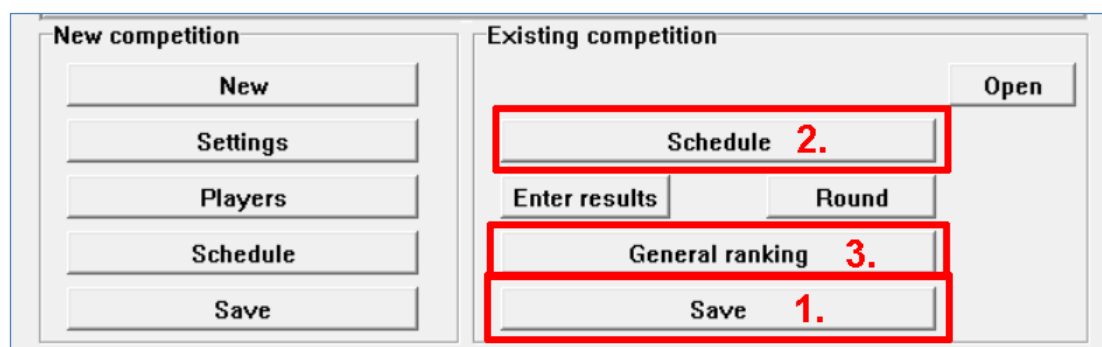
28 Adriāns Rutkis

Display all players

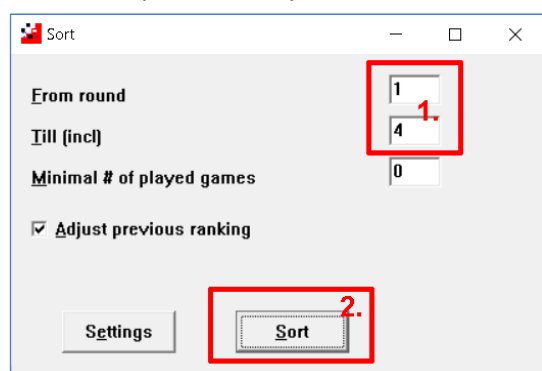
OK Cancel ? Help

1. Izvēlamies spēlētāju ar baltiem
 2. Un izvēlamies spēlētāju ar melniem
- Un poga "OK"

1. Pēc rezultātu ievades, ieteicams datus saglabāt, poga "Save"

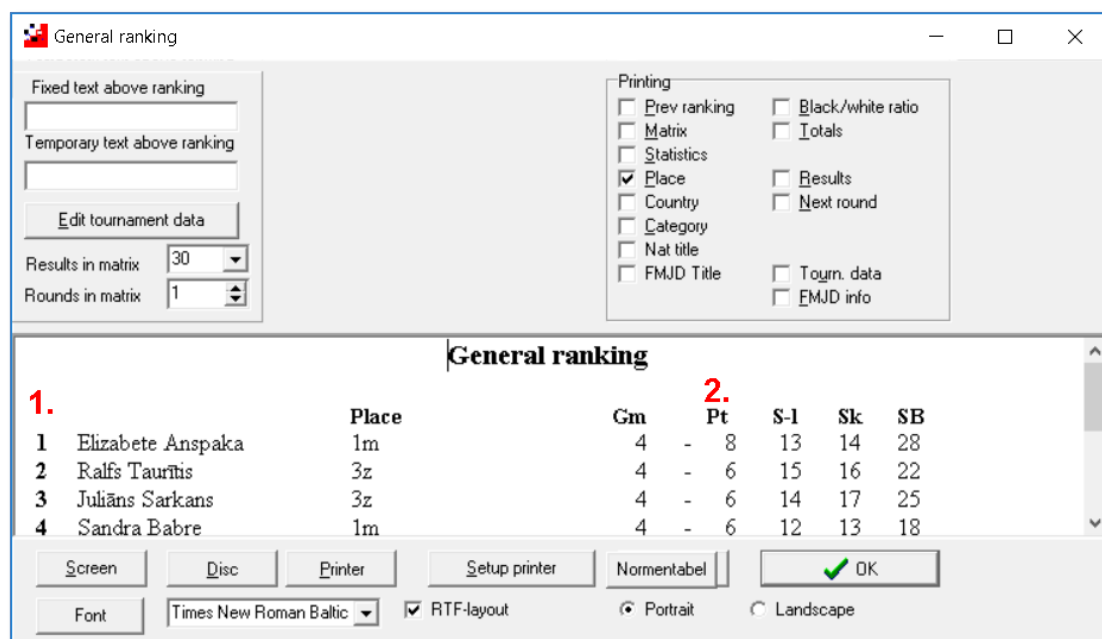


2. Nākošās kārtas izloze poga "Schedule"
3. Lai apskatītu rezultātus, poga "General ranking", kur parādās starpforma:



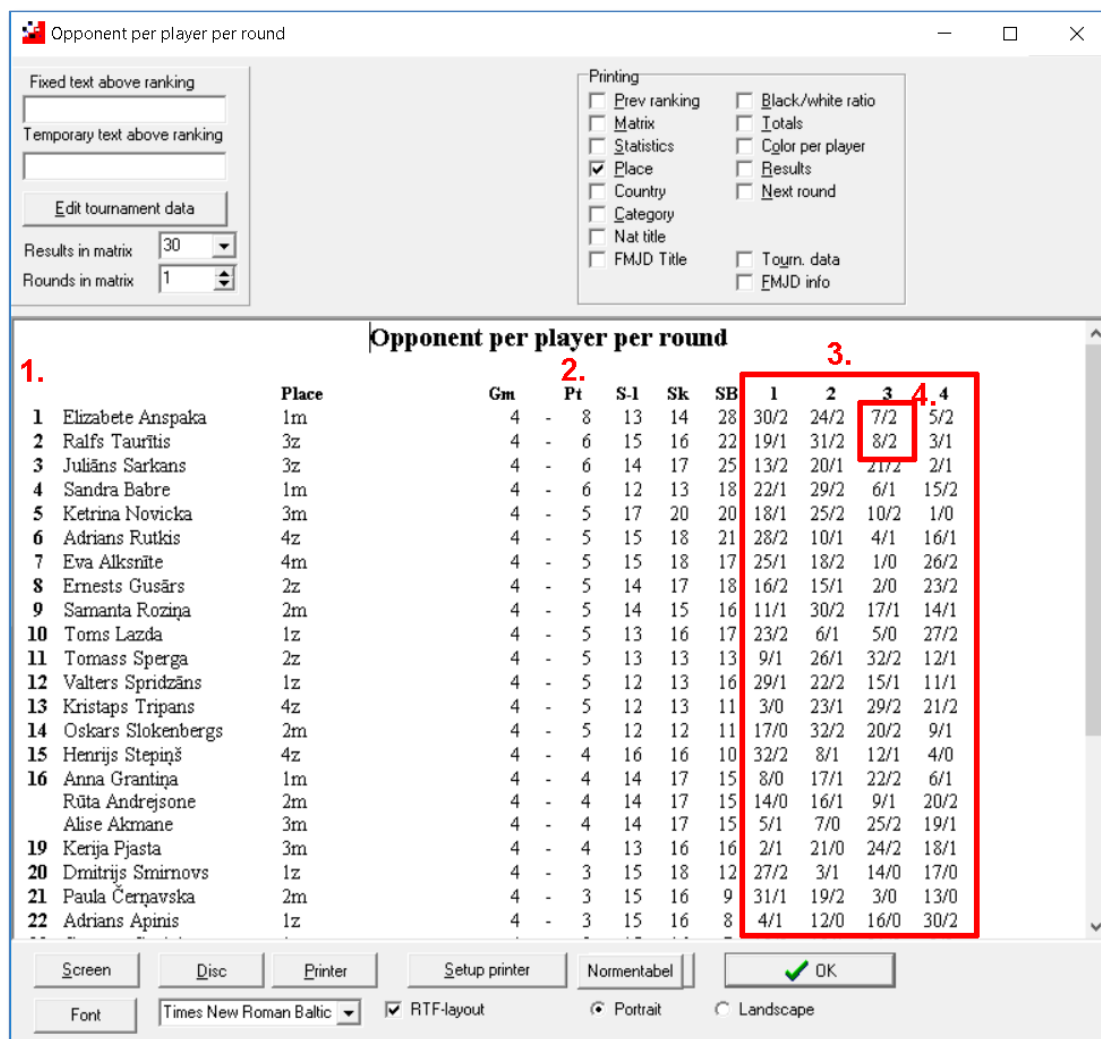
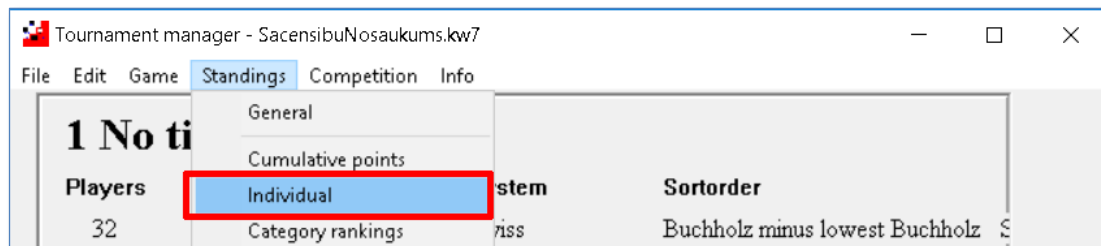
1. Automātiski rāda no pirmās līdz pēdējai kārtai, bet ja nepieciešams var skaitļus mainīt
2. Poga "Sort" un tiekam līdz rezultātu formai:

K. Rezultātu forma:



1. Pirmā kolona ir **Vieta**.
2. Kolona "Pt" ir punkti.

L. Paplašinātā rezultātu forma, ar norādēm, kas ar ko spēlējis:
Pamatformā -> menu -> Standing -> Individual



1. Pirmā kolona ir **Vieta**.
2. Kolona "**Pt**" ir punkti.
3. Izspēlētās kārtas.
4. Apzīmējums "**7/2**", kur 7 ir pretinieka kārtas/vietas numurs (pirmā kolona) un 2 ir rezultāts. Sanāk ka tika uzvarēts 7 vietas spēlētājs (Eva ...)

Sastādīja: Vitauts Budreika
 3' 2019