SWISS MANAGER

INTRODUCCIÓN

El programa, diseñado por el austriaco Heinz Herzog, puede usarse para la gestión de distintos tipos de torneos de ajedrez: round robin y distintos tipos de suizo, tanto individuales como por equipos.

Permite realizar las siguientes operaciones:

- Hacer una lista detallada de participantes en el torneo (nombre, ID, país, rating, título, fecha de nacimiento), usando la lista consolidada de jugadores anexa al programa. Esto permite facilitar el proceso y minimizar las oportunidades de introducir mal los nombres de los jugadores eliminando así el origen de muchas entradas dobles de las listas de rating.
- En torneos por sistema suizo, realizar tanto emparejamientos automáticos como manuales. El emparejamiento automático permite distintas variedades de emparejamiento suizo.
- Generar la siguiente documentación: tablas de resultados, clasificaciones, variaciones de rating, tarjetas individuales de los jugadores así como los cálculos de desempate, listados de premios (íntegros según el puesto, repartidos entre los empatados o según el sistema Hort), clasificaciones de jugadores por tableros en torneos por equipos, informes FEDA y FIDE normalizados de torneo (con sus "carátulas" correspondientes), certificados de normas y un largo etcétera. Toda esta documentación puede imprimirse directamente desde el programa o exportarse a un fichero externo con formato .txt, .xls, .doc o .html.

FUNCIONAMIENTO (TORNEOS INDIVIDUALES)

Adquisición del programa

Se trata de un programa comercial que cuenta con tres versiones:

- La *demo*, gratuita. No tiene límite de tiempo, pero sí de jugadores y rondas:
  - *Round robin* hasta 6 jugadores.
  - Suizo hasta 50 jugadores y 4 rondas.
  - *Round robin* por equipos hasta 6 equipos.
  - Suizo por equipos hasta 20 equipos y 4 rondas.
- La versión *light*. Cuesta 99 € y está también limitada:
  - En *round robin* individual, como la versión completa.
  - En suizos individuales, hasta 50 participantes en 11 rondas.
  - *Round robin* y suizos por equipos, como la demo.
- La versión completa. Cuesta 199 € y tiene las siguientes características (o limitaciones):
  - Suizo individual, hasta 900 jugadores en 46 rondas.
  - *Round robin* individual, hasta 46 rondas.
  - Suizo por equipos, hasta 900 jugadores, 150 equipos y 46 rondas.
  - *Round robin* por equipos, hasta 900 participantes y 46 rondas.

Para adquirir el programa hay que descargarlo desde http://swiss-manager.at/download_eng.htm y, si se quiere alguna de las versiones de pago, solicitar el número de licencia al autor del programa por e-mail a cambio, lógicamente, del pago correspondiente.

Por otra parte, los árbitros de la FEDA pueden adquirir una licencia completa anual por 15 €.

Instalación

La instalación no puede ser más sencilla: basta con ejecutar el programa descargado desde la página web de Swiss-Manager (doble clic en el archivo `sm32.exe`). Conviene también descargar los ficheros `sm_eng.exe` (archivo de ayuda en inglés) y `fide.exe` (última lista de Elo de la FIDE). A la hora de ejecutar cualquiera de estos tres ficheros nos aparecerá la ventana de extracción de WinZip en alemán (que es, por cierto, también el idioma "nativo" de Swiss-Manager), como se ve en la figura 1. En esa ventana tendremos que introducir el directorio en el que queremos que se instale el programa (por defecto, `C:\Programme\SwissManager`), que habrá de ser el mismo en el que se copien los archivos de ayuda y de Elo.

Figura 1. Instalación del programa

Una vez instalado, arrancaremos el programa (`Inicio • Programas • SwissManager`) y seleccionaremos el idioma por defecto. Para ello, haremos clic en el icono `OPT` de la barra de iconos y en la ventana que aparecerá (ver figura 2) haremos clic en `Englisch` en el cuadro `Sprache`. Como se ve en esa figura, el programa cuenta ya con versión en ocho idiomas, entre los que todavía no se cuenta el castellano. En su defecto, utilizaremos la traducción inglesa.

Seguidamente, si se trata de una versión distinta de la demo, introduciremos el número de licencia suministrado por el proveedor. Para ello haremos clic en `Specials • Install` y, en el cuadro del diálogo de instalación que nos aparecerá, en `Display conditions for use`. Cuando nos aparezcan en pantalla dichas condiciones de uso, haremos clic en `Accept conditions for use`, entonces introduciremos el número

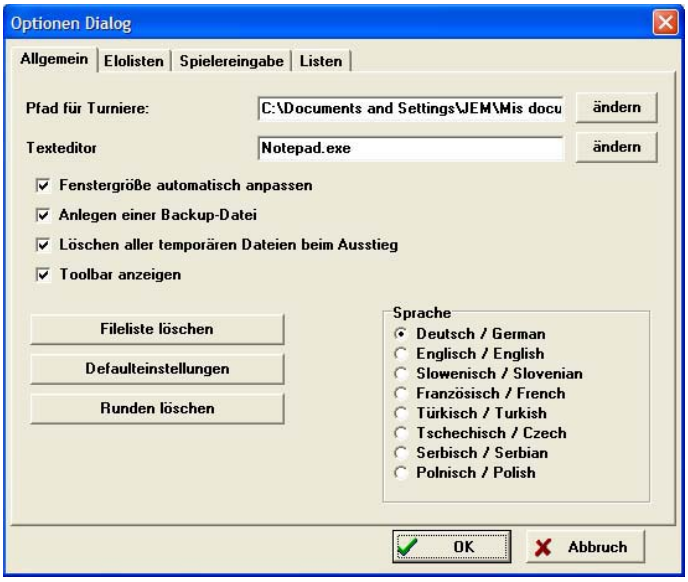

Figura 2. Diálogo de opciones

de licencia en el campo habilitado al efecto y haremos clic en `OK`. Es posible que, dependiendo de la versión del programa de la que se trate, en este momento muestre un mensaje diciendo que el número de licencia introducido es incorrecto. No importa: si lo hemos introducido bien veremos que, después de hacer clic en `OK` y entrar de nuevo en `Specials • Install`, el cuadro emergente del diálogo de instalación ya indica que estamos trabajando con la versión *light* o completa a la que correspondiera la clave introducida.

Actualización

La gran ventaja de este programa es la frecuencia de actualización. De hecho, cada vez que detecta un fallo o que la FIDE modifica su reglamentación en algún punto relacionado con las funciones del programa, el autor carga en la web una nueva versión. Para actualizar la nuestra sólo tendremos que descargar el nuevo programa desde la dirección señalada más arriba y descomprimirlo en el directorio de nuestro ordenador en el que tengamos instalado el antiguo, respondiendo sí cuando nos pregunte si se ha de sobreescribir la nueva versión sobre la antigua. No es necesario, ni siquiera recomendable, desinstalar previamente la versión anterior. A partir de ese momento nuestro programa estará ya actualizado y lo podremos utilizar normalmente.

Si detectamos en la página web una nueva versión del archivo de ayuda, seguiremos el mismo proceso que para la actualización del progrma. Sin embargo, el archivo de ayuda se actualiza con bastante menos frecuencia que el programa.

Introducción de un torneo nuevo

Para dar de alta un torneo nuevo, haremos clic en el primer icono de la barra de iconos, tras lo que nos aparecerá una ventana en la que habremos de elegir entre cinco tipos de torneo: `Swiss System`, `Swiss System (with team Tie-Break)`, `Swiss System for teams`, `Round robin` y `Round robin for teams`. Hecho esto, y después de introducir el nombre del nuevo torneo y el directorio o carpeta de nuestro ordenador en el que se ubicará, accederemos a la ventana de configuración del torneo (figura 3). En ella podremos copiar los

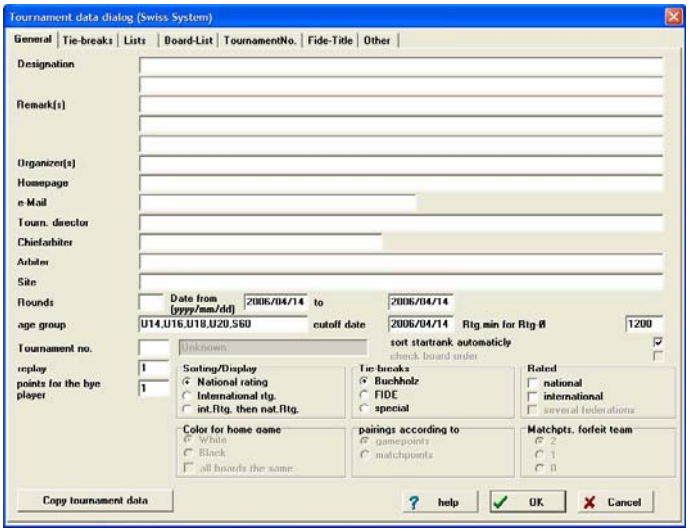

Figura 3. Configuración del torneo

parámetros de otro torneo ya existente o introducir los datos manualmente. Para ello disponemos de siete pestañas diferentes, de las cuales unas serán pertinentes y otras no dependiendo del tipo de torneo de que se trate:

- `General`. Ésta es, lógicamente, la pestaña más importante de todas. Desde ella se controlan los parámetros básicos del torneo, como son:
  - Nombre, observaciones, organizador, Director de Torneo, Árbitro Principal, localidad y otra serie de datos que luego se imprimirán como cabecera en las distintas listas o en el propio informe del torneo. También podremos introducir las fechas de inicio y final de la competición, imprescindibles, por ejemplo, para la posterior generación, ronda a ronda, de archivos .pgn.
  - Número de rondas (`Rounds`). En un torneo por sistema *round robin* no es necesario especificar este parámetro, ya que el propio programa lo calcula en función del número de jugadores.
  - Partidas por ronda (`Replay`). Es necesario, por ejemplo, para un torneo por eliminatorias (knock out) o para un *round robin* a más de una vuelta.
  - Criterios de ordenación de la lista inicial de jugadores (`Sorting/Display`). Aquí podemos elegir entre el *rating* nacional, el internacional o primero el internacional y después el nacional. En los dos últimos casos, cuando dos jugadores tengan el mismo *rating* FIDE el programa dará prioridad al que tenga mejor título y, de seguir empatados, los ordenará por *rating* nacional (sólo en la tercera opción)
  - Desempates (`Tie-breaks`). Aquí contamos con tres opciones:
    - `Bucholz`. En esta opción, el programa aplica tres desempate basados en Bucholz: dos Bucholzs ajustables a voluntad y un Sonnebor.
    - `FIDE`. Se trata del Progresivo.
    - `Special`. Si seleccionamos esta opción, deberemos especificar luego en la pestaña de desempates cuáles se habrán de aplicar en el torneo.
  - En el caso de que deseemos copiar los datos de configuración de otro torneo que tengamos ya introducido en el ordenador, en lugar de introducirlos todos manualmente, lo haremos a través del botón

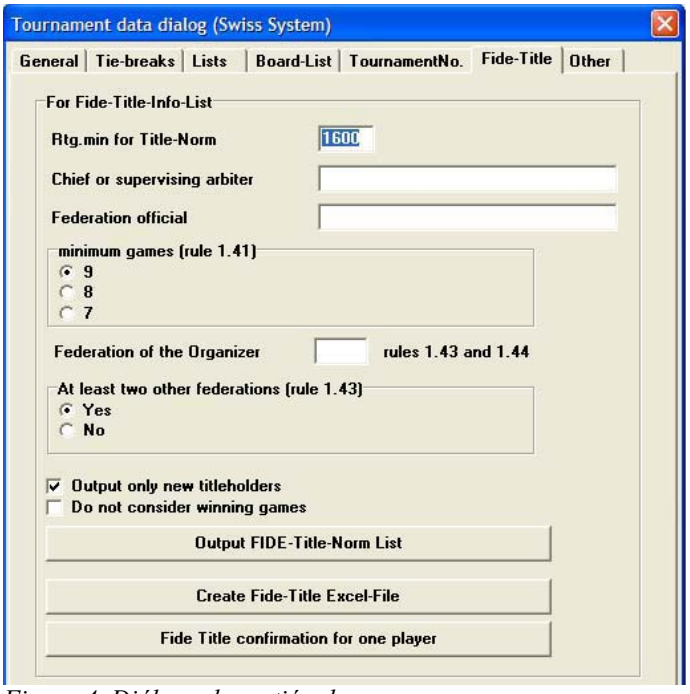

Figura 4. Diálogo de gestión de normas

`Copy tournament data`.

- `Tie-breaks`. Si a la hora de elegir el sistema en la pestaña General hemos señalado la casilla `special`, deberemos utilizar esta pestaña para elegir uno a uno todos los desempates concretos que vamos a utilizar. Para ello haremos clic sobre los desempates concretos que nos interesen en la parte superior de la pantalla.
- `Lists`. Aquí estableceremos los distintos tramos de *rating* para los premios por categoría, en el caso de que los haya. Aquí estableceremos los tramos de Elo para los que hay premio, así como otra serie de datos (mejor mujer, mejor incremento de Elo, etc.). Si tenemos premios por tramos de edad, podemos también determinar, por ejemplo, si un sub 16 tendrá también derecho a premio en la categoría sub 18 o sólo en la suya.
- `Board-List`. Se trata de especificar los criterios para la clasificación por tableros individuales en un torneo por equipos.
- En la pestaña llamada `TournamentNo`. se nos mostrará una lista de torneos de la Federación Austriaca. Aquí seleccionaremos nuestro torneo en el caso de que se encuentre entre ellos.
- `Fide-Title`. Haciendo clic en esta pestaña obtendremos la pantalla reflejada en la figura 4. En ella se nos pedirán una serie de datos pertinentes para poder hacer el seguimiento de normas de títulos FIDE. Durante el desarrollo del torneo podremos hacer ese seguimiento accediendo a esta pantalla tal y como veremos más adelante.
- `Other` (figura 5). Además de unos campos para la introducción de diversas informaciones relativas al torneo (por ejemplo, ritmo de juego), también podemos señalar:
  - En `tournamenttyp`, si se trata o no de un torneo por eliminatorias o de otro tipo.
  - En `Sort of the pairing-lists`, si queremos o no que las listas de emparejamientos se ordenen automáticamente. Utilizando esta última opción y la introducción manual de emparejamientos, que veremos más adelante, podemos hacer que unos jugadores determinados (por ejemplo, invidentes) jueguen todo el torneo en unas mesas concretas sin necesidad de tener que cambiarles los números a estas últimas cada ronda.
  - La posibilidad de introducir resultados especiales, como 0:0 o 0:½.
    - El resultado que se asigna a un jugador en una ronda en la que no es emparejado. Si se activa esta casilla, al introducir los resultados de cada ronda tendremos que hacerlo también con los no emparejados. Esto es muy útil para torneos, cada vez más extendidos, en los que los jugadores pueden solicitar un número máximo de *byes* en los que se les asigna, por ejemplo, medio punto.
    - Si queremos contar con la posibilidad de emparejar jugadores manualmente aunque se infrinja alguna regla del Suizo.

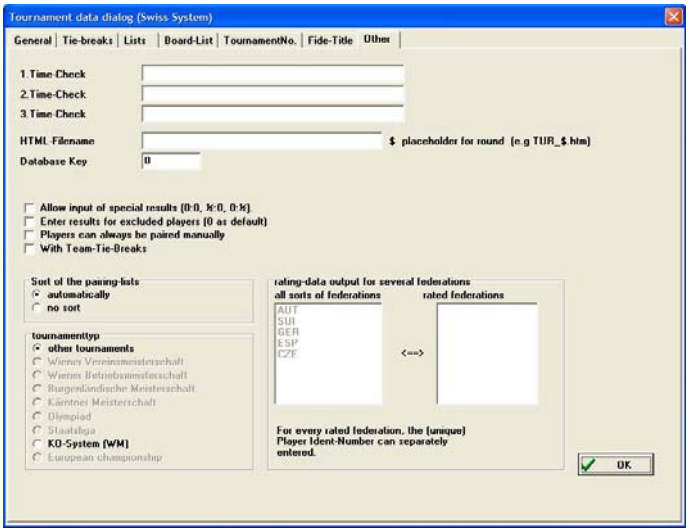

Figura 5. Diálogo

Introducción de jugadores

- Una vez que hayamos dado de alta definitivamente el nuevo torneo (haciendo clic en `OK` en la ventana de configuración del torneo, nos aparecerá automáticamente la ventana de introducción de jugadores. Esta ventana

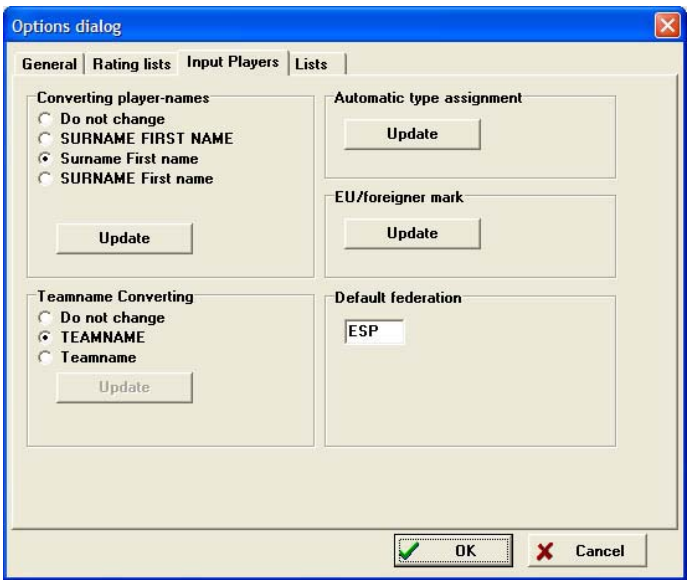

Figura 7. OPciones - entrada de jugadores

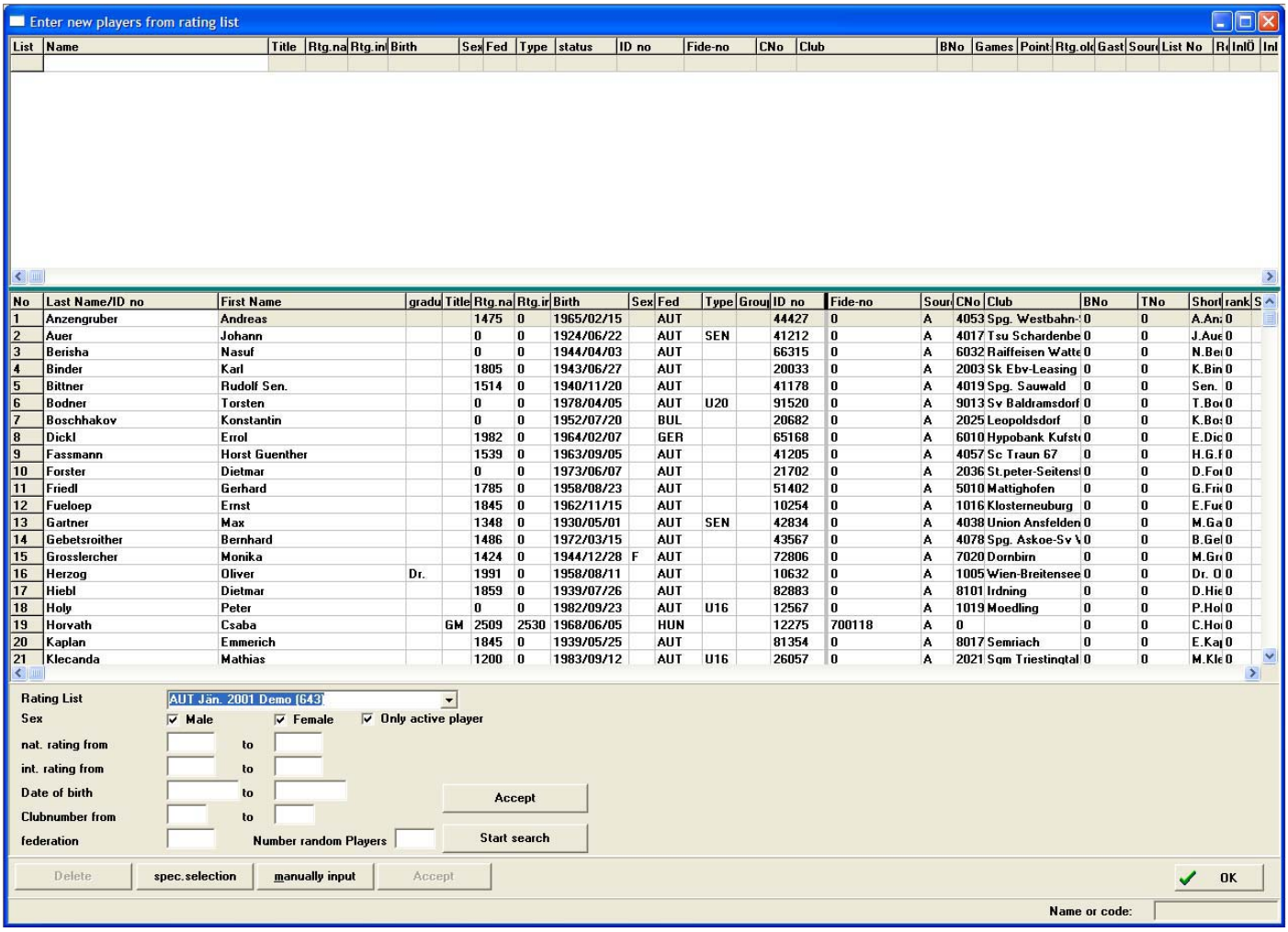

Figura 6. Ventana de introducción de jugadores

puede ser activada en cualquier momento haciendo clic en el icono `SP` de la izquierda de la barra de iconos. La mitad inferior de la ventana muestra la lista de los jugadores ya introducidos, mientras que la superior corresponde a la base de datos desde la que vamos eligiendo los jugadores que introducimos en el torneo.

- Aquí tenemos dos opciones: introducir manualmente los jugadores tecleando directamente sus datos en los campos correspondientes de la lista inferior o elegirlos desde una lista de Elo. Para ello haremos clic en `spec. selection` (ver figura 6) y en el menú emergente haremos clic en la casilla correspondiente a la lista que nos interese. Para buscar jugadores en esa lista introduciremos su nombre o código en la casilla `Name or code` en la esquina inferior derecha de la pantalla.
- Cuando tengamos seleccionado en la lista superior el jugador que nos interesa bastará con que hagamos doble clic sobre él para que se añada a la lista inferior, que es la de los participantes en el torneo.
- Cuando hayamos terminado de introducir jugadores en la lista inferior haremos clic en `OK` para salir de esa ventana. Conviene señalar que podremos añadir jugadores en cualquier momento del torneo (siempre que sea por sistema suizo) simplemente siguiendo los pasos anteriores. Eso sí, hay que tener en cuenta que si ya tenemos hecho un emparejamiento para la ronda para la que queremos introducir los nuevos jugadores (esto suele suceder en torneos de un día cuando, después de hacer el emparejamiento para la primera ronda se nos informa de que faltan jugadores en la lista), el programa los etiquetará como inactivos para esa ronda (ver *Emparejamientos*, figura 8), por lo que no serán emparejados, aunque deshagamos la ronda y la volvamos a hacer después de introducirlos.
- Tanto la lista superior como la inferior se pueden reordenar a voluntad haciendo clic en la cabecera del campo que queramos establecer como criterio de ordenación. Estas reordenaciones no afectan al *ranking* inicial de jugadores, que se confeccionará según los criterios establecidos en la ventana de configuración del torneo.
- Una vez introducidos así los jugadores, podemos acceder a la configuración de varios parámetros en la pestaña `Input players` del diálogo de opciones (figura 7):
  - Si los nombres y los apellidos se mostrarán en mayúsculas o minúsculas.
  - Lo mismo respecto al nombre del club.
  - Haciendo clic en `Update` bajo `Automatic type assigment`, el programa asignará a cada jugador al grupo de edad que le corresponde según su fecha de nacimiento. Los grupos de edad pertinentes los habremos introducido en la casilla `age group` de la pestaña `General` del diálogo de datos del torneo separados por comas (por ejemplo, U10, U16, U18).
  - Si los jugadores son o no de la Unión Europea.
  - La federación por omisión a la que pertenece cada jugador. Esto en realidad conviene tenerlo configurado antes de la introducción manual de jugadores, ya que no cambia los valores de los ya introducidos. El programa propone por defecto la federación Austriaca (“`AUT`”).

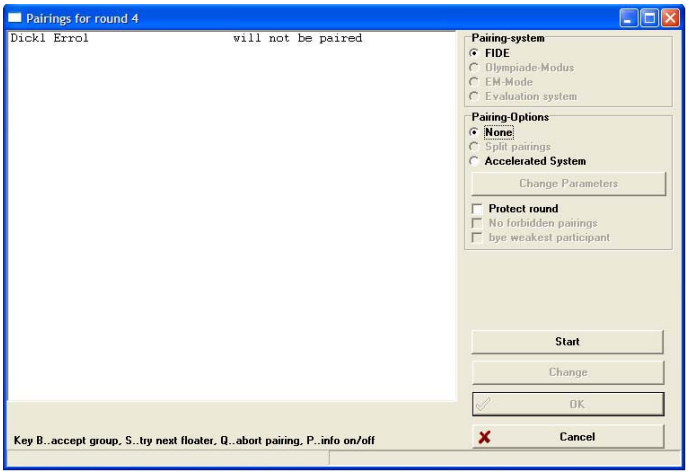

Figura 8. Diálogo de emparejamientos

- También podemos introducir jugadores (e incluso resultados) importándolos desde una lista externa. Para ello ejecutaremos la función `specials • Data Import/Export` de la barra de menús e importaremos los datos desde un fichero de texto en el que cada línea represente a un jugador con los siguientes datos (separados sólo por ;): `No;Name;Title;ID no;Rating nat;Rating int;Birth;Fed;Sex;Type;Gr;Clubno;Club;FIDE-No;Source;pts;tb1;tb2;tb3;tb4;tb5;rank`. En el caso de que alguno de estos campos deba ir vacío, nos limitaremos a no introducir ningún carácter entre los dos que lo delimitan. En cualquier caso, hay que señalar que el orden de los distintos campos aquí especificado puede variar de una versión del programa a otra, por lo que sería conveniente generar previamente un fichero de texto con la opción `Export type` del programa y chequear cuál es el orden concreto de los campos.

Figura 10. Exclusión de jugadores

icono `A<->B`, tras lo que nos aparecerá la ventana de emparejamiento (figura 8):

- Si se trata de un torneo por sistema suizo, elegiremos el sistema en concreto en el cuadro `Pairing-system`. En la práctica sólo está disponible el primero, el FIDE, ya que los otros o sólo los tienen unos pocos privilegiados (parece que existe una versión "*super full*"), como el de Olimpiadas o el `EM`, o ya están desactivados, o ya está desactivado, como el `Evaluation system`.
- También podremos hacer emparejamientos acelerados activando la casilla correspondiente o dividir los emparejamientos en grupos diferentes o evitar que se enfrenten entre sí jugadores del mismo club activando, respectivamente, `Accelerated pairings`, `Split pairings` o `Protect round`, si es que están activas.
- Finalmente, en el recuadro blanco que ocupa la mayor parte de esta ventana podremos verificar los jugadores que tengamos desactivados, es decir, aquellos que no serán emparejados.
- Hecho esto, haremos clic en el botón `Start` para realizar

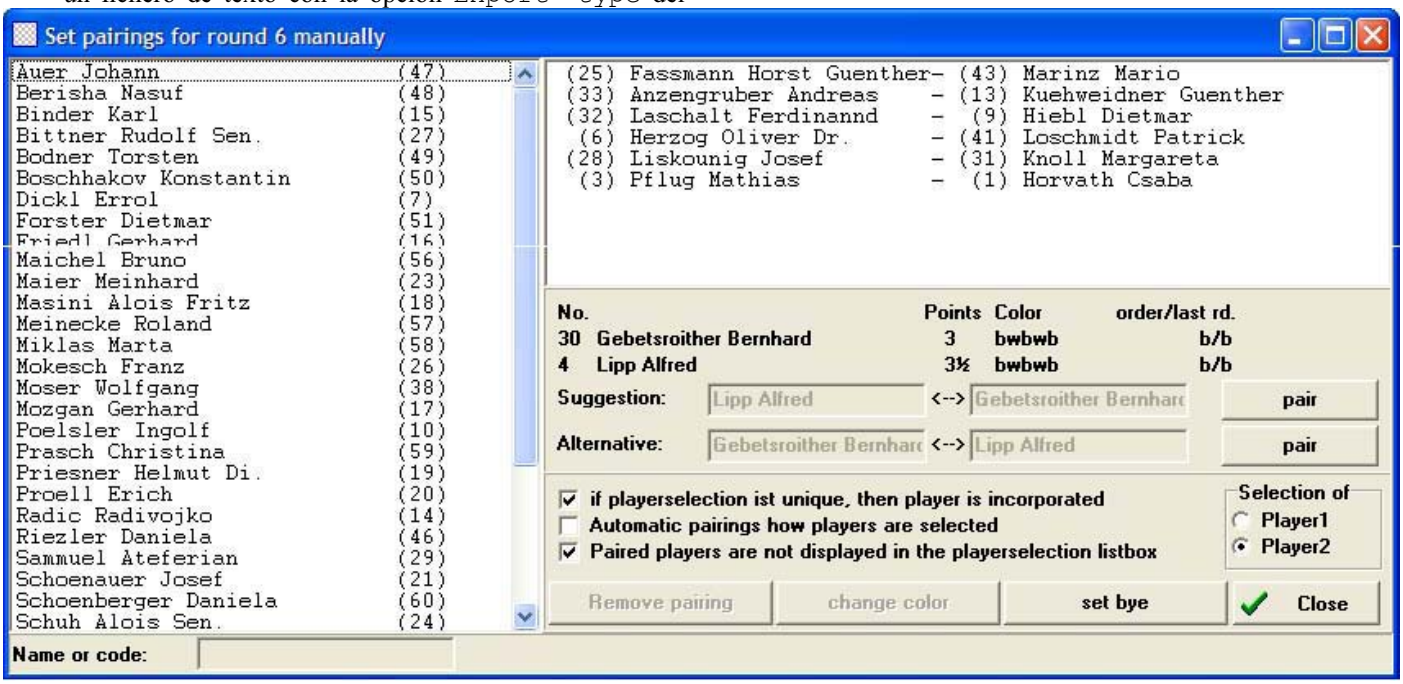

Figura 9. Diálogo de emparejamientos manuales

Emparejamientos

- Para emparejar automáticamente haremos clic en el

el emparejamiento de la ronda.

- Para emparejar manualmente, pulsamos `Pairing • Set player`, en la barra de menús. En la ventana emergente (ver figura 9) tenemos, a la izquierda, una lista con los jugadores disponibles para emparejamiento y en la parte superior derecha otra lista con los emparejamientos que vamos seleccionando.
- En el caso de que no queramos emparejar manualmente a todos los jugadores, cuando ya lo hayamos hecho con los que nos interesaba, cerraremos la ventana anterior haciendo clic en el botón `Close` y pasaremos al emparejamiento automático, contestando afirmativamente cuando nos pregunte el programa si queremos mantener los pareos ya hechos (en realidad, si vamos a hacer emparejamientos mixtos, es más cómodo abrir la ventana de emparejamiento manual teniendo ya abierta la de automático).
- Para excluir temporal o definitivamente a un jugador haremos clic en `Pairing • Exclude player`, tras lo que se mostrará una ventana con la lista de todos los jugadores activos. Si hacemos clic sobre cualquiera de esos jugadores se nos mostrará la ventana de la figura 10, en la que desactivaremos las casillas de las rondas en las que no vaya a participar.
- Esta opción es especialmente útil para gestionar torneos en los que se permite la elección de un número determinado de *byes* de, por ejemplo, medio punto por parte de los jugadores. Si un jugador señala antes del comienzo del torneo que no va a jugar en la ronda 7, no es necesario esperar a cuando vayamos a hacer el pareo de esa ronda para retirarlo y volverlo a incluir luego para la octava, como sí hay que hacer en otros programas, sino que basta con desactivar desde el principio la casilla correspondiente a la ronda 7.

Entrada de resultados

- Para introducir los resultados, haremos clic en el icono `1 : 0` de la izquierda, tras lo que nos aparecerá la ventana de la figura 11.
- Aunque los botones de esta ventana hablan por sí solos, convendría hacer tres aclaraciones:
  - `AG` significa *Adjourned games* (partidas aplazadas).
  - Si pulsamos el botón `Missing` se mostraran sólo aquellas partidas cuyo resultado todavía no se ha introducido.
  - `Color` sirve para intercambiar los colores en una partida, lo cual resulta una función muy útil cuando los jugadores se confunden al sentarse al tablero y juegan la partida con los colores cambiados.
- En el caso de que queramos introducir los resultados con el teclado (opción, evidentemente, mucho más rápida), lo haremos según esta tabla:

Tecla	Acción
1	1 : 0
2	½ : ½
3	0 : 1
4	1 : 0 incomparecencia
5	0 : 1 incomparecencia
6	0 : 0 incomparecencia
7	Aplazada (sistema suizo)
0	Sin resultado (round robin)

Si en la pestaña `Other` del diálogo de configuración

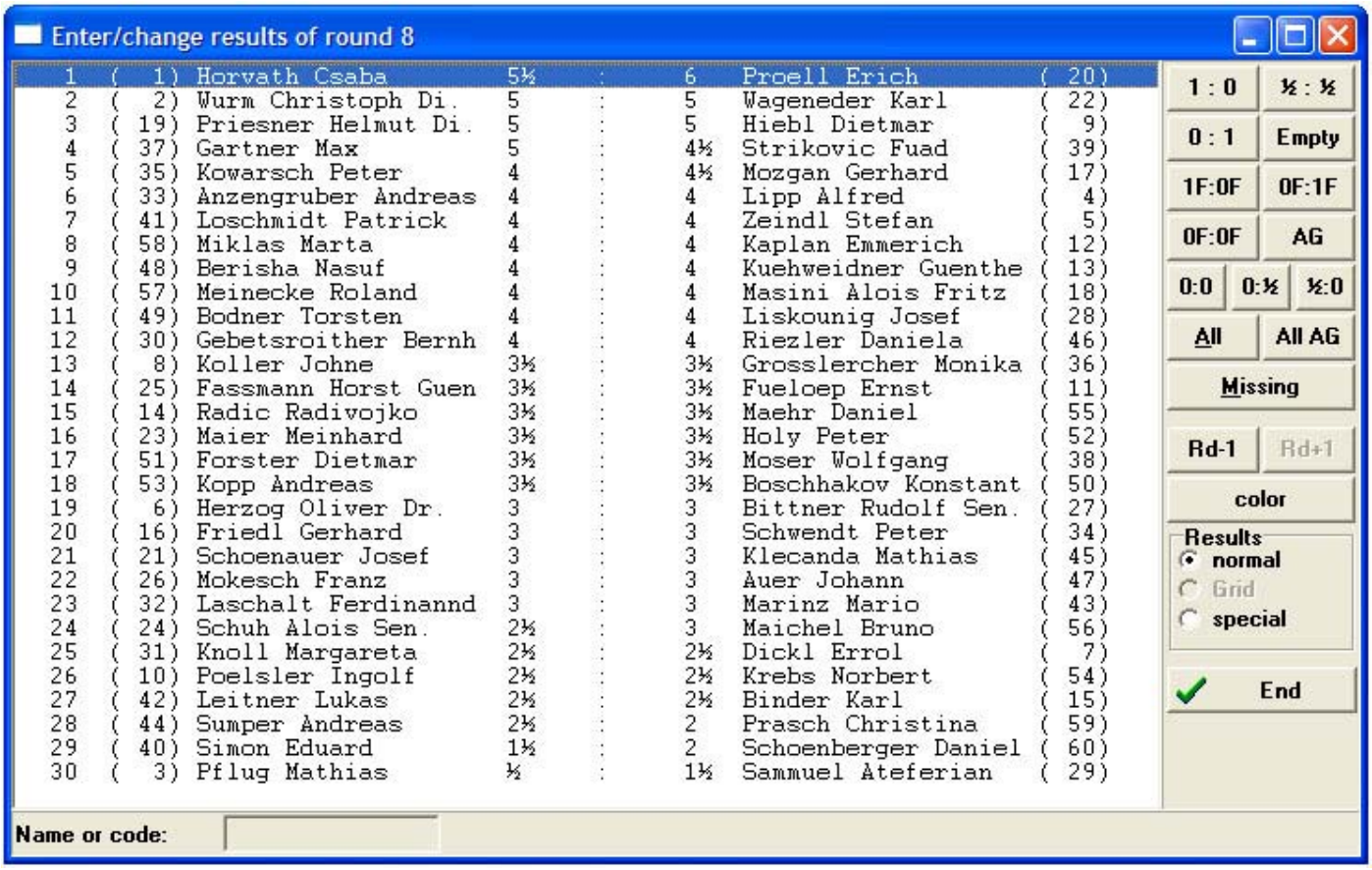

Figura 11 Diálogo de introducción de resultados

del torneo que veíamos antes tenemos activada la casilla `Allow inputs of special results`, veremos a la derecha de la ventana una serie de teclas para introducir ese tipo de resultados: ½:0, 0:½, etc.
Y si en dicha pestaña tenemos activada la casilla `Enter result for excluded players`, en la lista de emparejamientos figurarán también los jugadores no emparejados. En cada caso tendremos que introducir el resultado pertinente: 1 punto si es un *bye* de jugador impar, ½ si es un *bye* pedido por el jugador, y 0 si es un jugador eliminado, que también figura. En este caso conviene tener claro qué tipo de jugador es cada cual, ya que el programa no lo indica: se limita a ordenarlos según los puntos que tengan.

Figura 12. Elección del tipo de torneo

El objetivo de este documento es mostrar cómo se gestiona un torneo por equipos en sus diferentes variantes y familiarizar al usuario con su manejo.

TORNEOS POR EQUIPOS

Introducción

A parte de utilizar Swiss Manager para la gestión de torneos individuales, es muy potente su opción de llevar torneos por equipos, tanto por Sistema Suizo en sus diferentes variantes, como en sistema Round Robin.

Torneo Round Robin

Abrimos Swiss Manager y creamos un nuevo torneo utilizando la opción correspondiente del menú (`File · New tournament`). Nos saldrá un cuadro de diálogo en el que podremos elegir el formato del torneo: elegiremos entre Sistema Suizo por equipos o Round Robin por equipos según sea el caso.

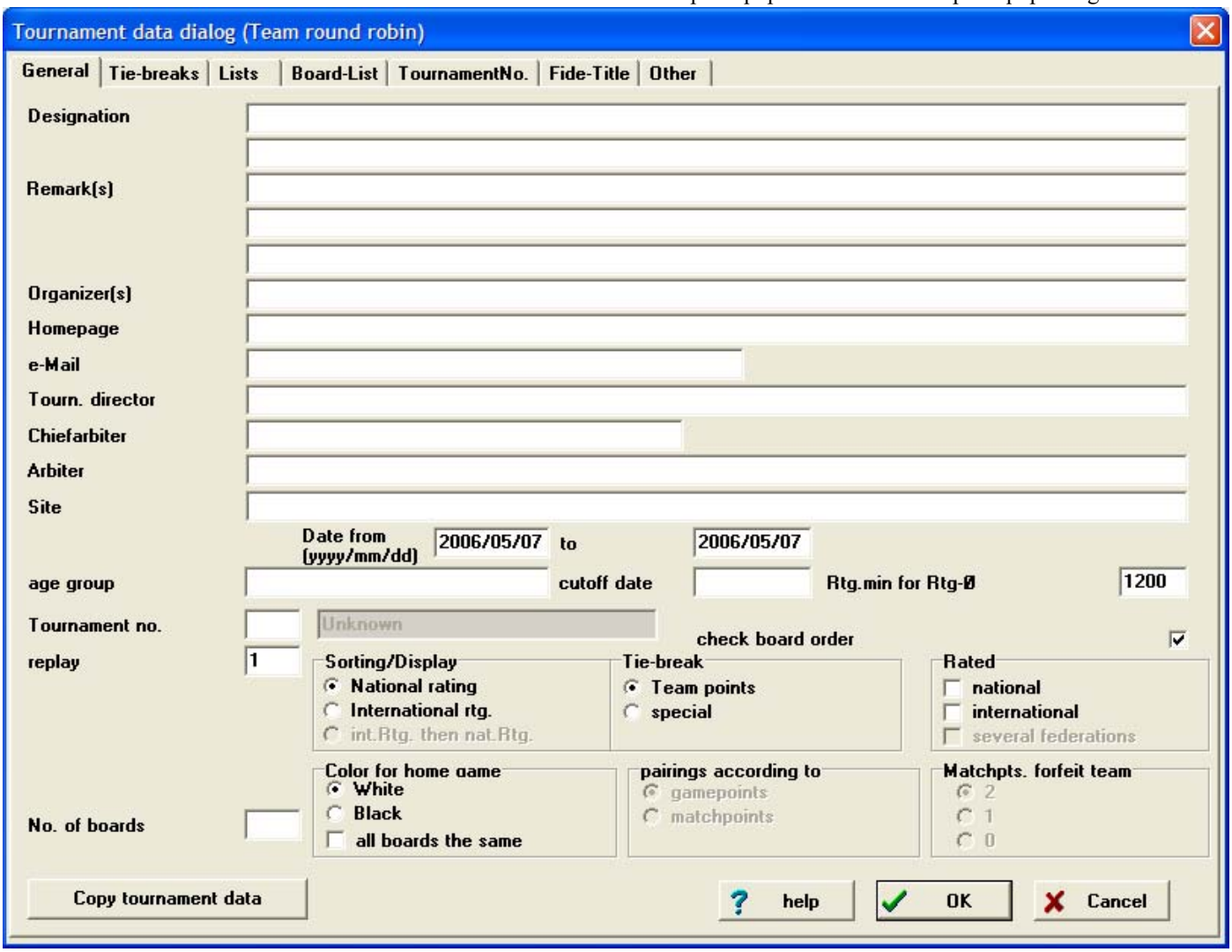

Figura 13. Diálogo de configuración de torneo

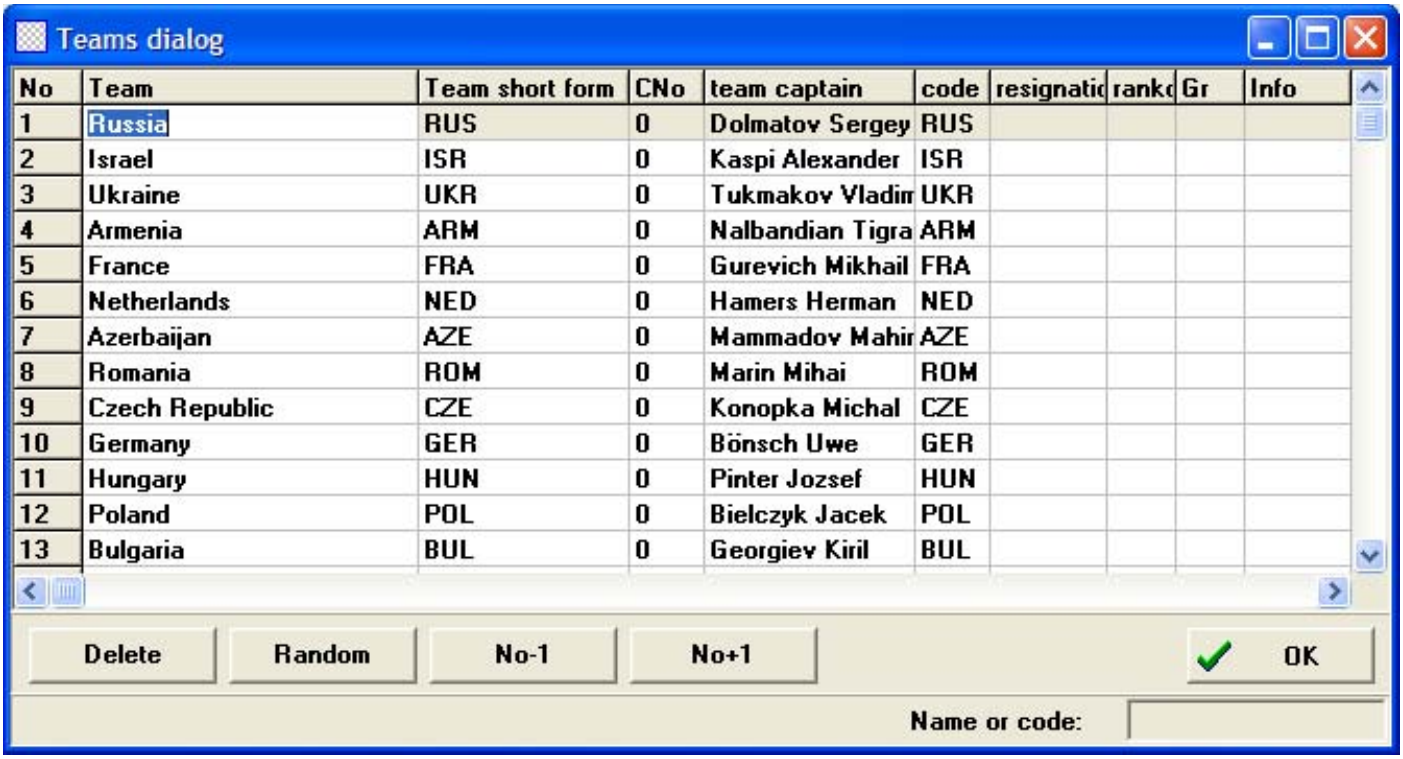

Figura 14. Diálogo de introducción de equipos

Comenzaremos eligiendo un torneo Round Robin (figura 12).

Una vez guardado el archivo, se nos presentará la pantalla habitual de introducción de datos del torneo, que completaremos adecuadamente (figura 13).

Al completar este formulario, debemos tener cuidado al rellenar las siguientes casillas:

- `replay`: indica el número de "vueltas" del torneo.
- `No. of boards`: indica el número tableros por equipo.
- `Color of home game`: Indica si el equipo "de casa", jugará en el primer tablero con blancas, con negras, o si todos los tableros jugarán con el mismo color.

Para seguir con el ejemplo, introduciremos que el torneo será a 1 vuelta, a 4 tableros, y el primer tablero de casa jugará con blancas, alternando en los siguientes tableros.

Utilizando la pestaña `Tie-breaks` elegiremos los sistemas de desempate y puntuación del torneo. Dado que los torneos por equipos pueden disputarse bien por puntuación olímpica (suma de puntuaciones de los tableros) o bien por puntos de match, el primer desempate que elijamos será el utilizado para realizar la clasificación final. A continuación se explica el significado de varios sistemas de desempate descritos en dicha ventana:

- `points (gamepoints) [11]`: puntuación olímpica o suma de puntos de los tableros.
- `Matchpoints [13]`: puntos de match: 2 por victoria, 1 por empate y 0 por derrota.

Aunque esos dos sean los principales, tenemos también la opción de elegir por ejemplo el `Match points (variable) [44]` y configurar nosotros cuantos puntos se darán por victoria, empate y derrota.

También podemos elegir el sistema mixto de puntuación olímpica + puntos de match utilizando la opción `points + matchpoints [46]`.

Completaremos también la pestaña `FIDE-Title`, introduciendo los datos de la Federación organizadora.

Para finalizar la configuración del torneo, utilizaremos la pestaña `Other` para introducir el ritmo de juego del torneo.

Una vez configurado el torneo, nos aparece la pantalla de introducción de los equipos. En esta ventana solo introduciremos los nombres de los equipos y si queremos, el nombre del capitán (figura 14).

Tras introducir los nombres de los equipos, Swiss Manager nos preguntará por el sistema de emparejamiento a utilizar y sobre si ordenará a los equipos como fueron introducidos o aleatoriamente. Después podremos introducir a los jugadores de cada equipo.

La ventana de introducción de los jugadores es similar a la de entrada de jugadores en un torneo individual, con una salvedad: que a la derecha de la ventana aparece un recuadro con el nombre de todos los equipos introducidos en el paso anterior. Lo que haremos ahora es seleccionar un equipo de dicho cuadro e introducir sus jugadores como hemos visto en la sección *Introducción de jugadores*, después seleccionar otro equipo y así sucesivamente.

Para ello, teniendo elegido el equipo en el que ntroduciremos al jugador, buscaremos a los jugadores en los listados de elo que tengamos introducidos en el programa utilizando la casilla de búsqueda de la parte inferior derecha de la ventana (figura 15).

Dado que los emparejamientos de cada ronda ya están hechos porque es un Round Robin, ahora solo nos falta introducir los resultados de cada ronda, yendo a la ronda en cuestión utilizando el menú `Rd` y eligiendo el número de la ronda, y después introduciendo los resultados utlizando `Input · Results` (figura 16). En esta pantalla deberemos elegir qué resultados vamos a introducir, si los resultados por equipos o por jugadores. Se pueden introducir primero los resultados por equipos (seleccionando la opción `Enter results for teams (Standard)`) y posteriormente introducir los resultados por tableros seleccionando `Enter results for Players (Standard)`, evitando así en cierta medida la ínfroducción de resultados erróneos.

Una vez introducidos los resultados por equipos, nos falta introducir a los jugadores que hayan jugado cada partida. Para ello, y una vez elegido el encuentro deseado, pulsaremos el botón `Pairings` de la parte inferior derecha de la pantalla,

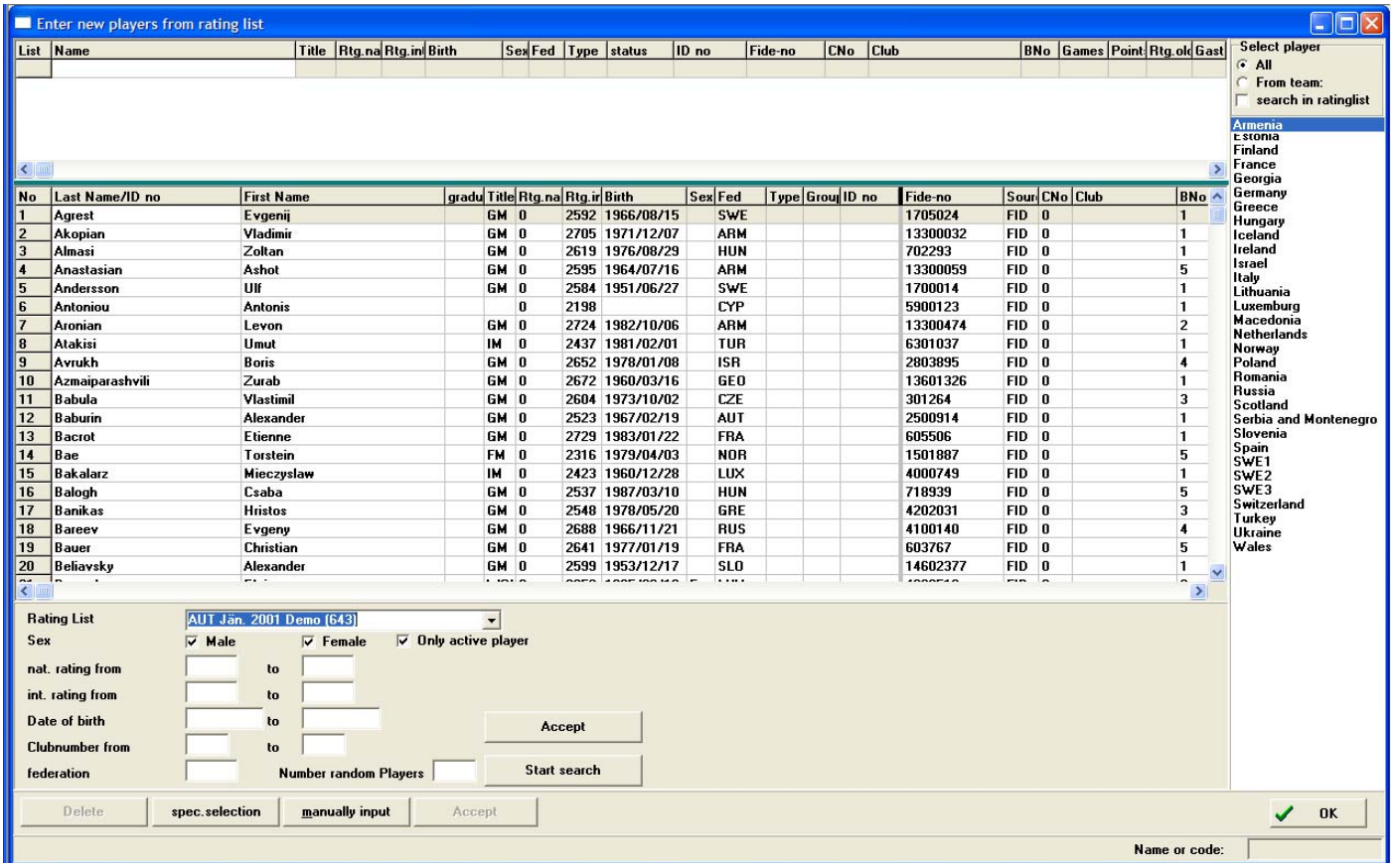

Figura 15. Diálogo de introducción de jugadores

en la que podremos elegir los jugadores que hayan jugado en cada equipo. Una vez introducidos los jugadores de cada equipo, introduciremos el resultado de cada encuentro.

Si el resultado por tableros introducido no coincide con el resultado que hayamos introducido como por equipos, el programa nos avisará de que hay algún error. Así mismo, si no introducimos a los jugadores en el orden en el que los hemos incorporado a los equipos, nos avisará de que puede estar mal (en muchos sitios sería considerado como una alineación indebida).

Muchas veces, por ejemplo en los Campeonatos de España por Equipos, el proceso de introducción de jugadores es previo a la entrada de resultados, por lo que podemos introducir los enfrentamientos individuales de cada equipo y no introducir los resultados. Además, utilizando la opción `Lists · Match Cards`, tenemos la posibilidad de imprimir las actas de los encuentros, incluso exportarlas a Excel y modificarlas a nuestro gusto.

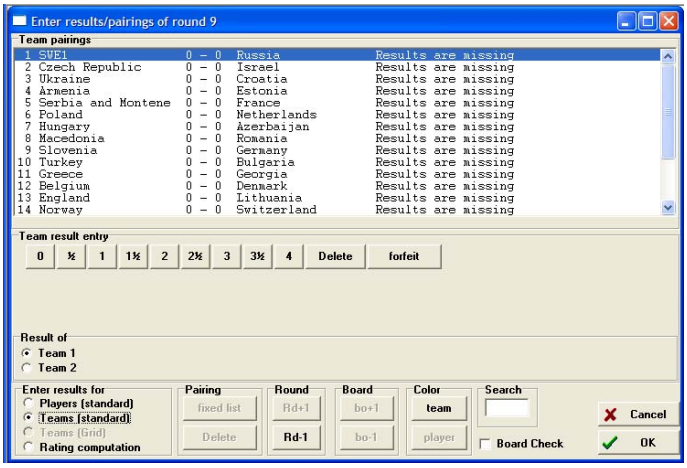

Figura 16. Introducción de resultados por equipos

Repetiremos el proceso de introducción de resultados para cada ronda.

Torneo por Sistema Suizo

Si al crear el torneo, hemos elegido que el torneo sea un Sistema Suizo por Equipos, en la configuración del torneo, tendremos dos opciones más a elegir. Por una parte podemos elegir si el emparejamiento se realizará en base a los puntos de match o a la puntuación olímpica, y por otra parte podemos elegir que los emparejamientos se realicen con los sistemas de emparejamiento específicos de la Olimpiada o del Campeonato de Europa de Selecciones.

Para ello, en la pantalla principal de configuración del torneo, podemos elegir entre `pairings according to gamepoints` (puntuación olímpica) o `matchpoints` (puntos de match).

Para elegir si se trata de un Campeonato de Europa o una Olimpiada, acudiremos a la pestaña `Other`, y allí elegiremos entre `Other` (torneo normal), `Olympiad` o `European Championship`.

El emparejamiento por sistema suizo de torneos normales, tanto si se elige la opción de emparejar por puntos de match como la de puntuación olímpica, se realiza de la misma forma que el suizo para torneos individuales.

El sistema de emparejamiento de la Olimpiada se basa en la puntuación olímpica y durante las 4 primeras rondas se realiza como en el Suizo normal. Sin embargo, a partir de la 4ª ronda, los equipos de un mismo grupo de puntuación, se ordenan en base a su puntuación Bucholz, y se emparejan el primero con el último, el segundo con el penúltimo y así sucesivamente.

El sistema de emparejamiento del Campeonato de Europa de selecciones se basa en los puntos de match y es similar al de la Olimpiada, salvo que se utiliza el mismo sistema de emparejamiento durante todo el Campeonato. Dentro del mismo grupo de puntuación, los equipos se ordenan en base a su puntuación olímpica, y se emparejan igual que en la Olimpiada, el primero con el último, el segundo con el penúltimo, etc.

En ambos casos, el emparejamiento se realiza partiendo desde el grupo de puntuación superior hasta el mediano (sin incluirlo), luego del inferior hasta el mediano (sin incluirlo) y para finalizar se empareja el grupo mediano.

Posteriormente, la introducción tanto de equipos, de jugadores y de resultados, es igual que en el sistema Round Robin. Lo único que cambia es que después de finalizada la ronda, hay que realizar el emparejamiento, como si de un torneo suizo cualquiera se tratara, utilizando la opción `Pairing · Pairings Menu`.

OBTENCIÓN E IMPRESIÓN DE TABLAS DE RESULTADOS, CLASIFICACIONES, ETC.

Para obtener una lista de resultados, de jugadores (por *rating* o alfabética), clasificaciones, tablas cruzadas, estadísticas de *rating*, normas para la obtención de títulos, de reparto de premios, de mejores tableros individuales en competiciones por

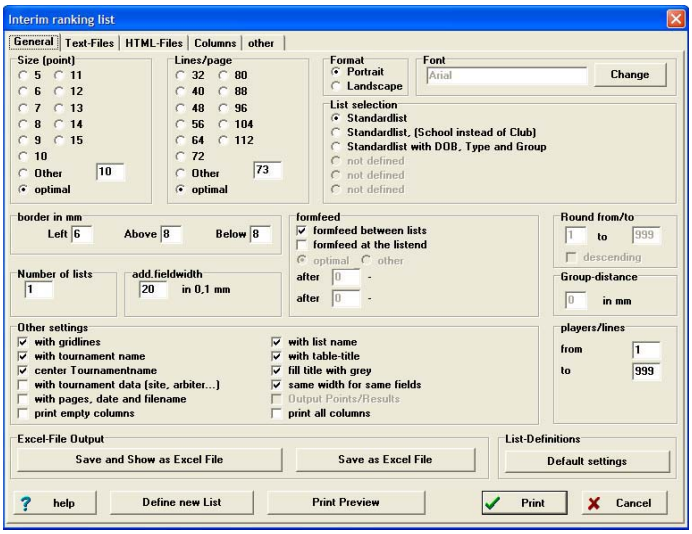

Figura 17. Menú de impresión

equipos, etc., etc., tenemos dos opciones: pulsando cualquiera de los cinco iconos de la derecha de la barra de iconos en los que aparece una hoja de color amarillo, o a través de los menús `Info` o `Lists` de la barra de menús.

Una vez mostrada en pantalla la información solicitada, podremos imprimirla directamente, copiarla a un archivo (formatos: .doc, .xls, .html, etc.) o copiarla directamente a un archivo Excel. Si pulsamos en el botón `Print menu` se nos mostrará un menú con muchas e interesantes opciones, como se muestra en la figura 17. Una gran ventaja de Swiss-Manager sobre otros programas similares consiste en que ajusta automáticamente el tamaño de la letra para que la lista en cuestión no supere el ancho de una página, por lo que, salvo casos excepcionales, podremos olvidarnos de si debido a la extensión excepcionalmente larga del nombre de algunos jugadores la lista de emparejamientos rebasará o no el ancho de una página. Otra cosa es que quizá para poder imprimir completos los nombres excepcionalmente largos de dos que juegan juntos, el programa

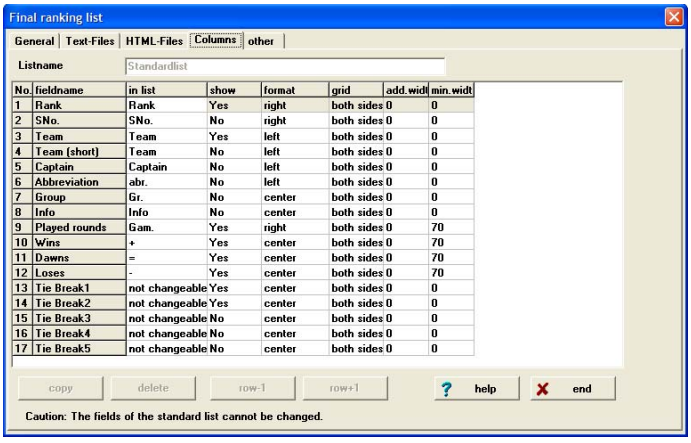

Figura 18.Personalización de listados

emita un emparejamiento que resulte prácticamente imposible de leer a más de 30 cm., en cuyo caso sí tendremos que hacer algún ajuste (eliminando, por ejemplo, el segundo apellido de esos jugadores en la lista que se obtiene al pulsar en el icono `SP`, de modo que no nos vuelvan a dar problemas en el resto del torneo).

Si en el menú de configuración de impresión hacemos clic en `Define new list`, accederemos a la pestaña `Columns` (figura 18). Aquí podremos configurar una nueva lista, eligiendo el formato de las columnas, su encabezamiento (podremos poner lo que queramos) y, lo que es más interesante, las columnas o datos que hayan de figurar en esa lista.

También cuenta el programa con la función de obtener, entre otras, las siguientes listas:

- Listas de emparejamientos ordenadas alfabéticamente o, mejor dicho, listados de jugadores ordenados alfabéticamente con el tablero y el color con el que juegan en esa ronda. Para ello accederemos a `Lists · Board`.
- Listas de chequeo de emparejamientos, en `Lists · Check` (figura 19). Aquí obtendremos todos los datos necesarios para calcular manualmente los emparejamientos de una ronda o para verificar los calculados por el programa.

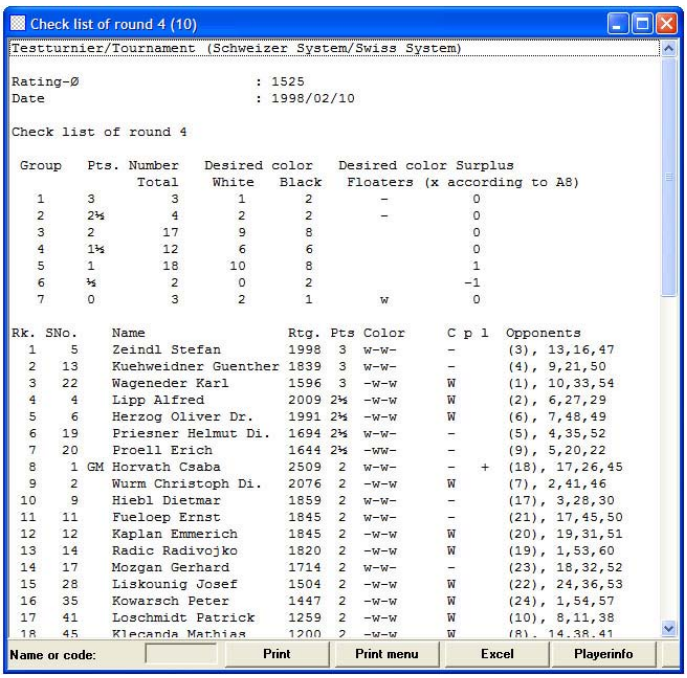

Figura 19.Verificación de emparejamientos

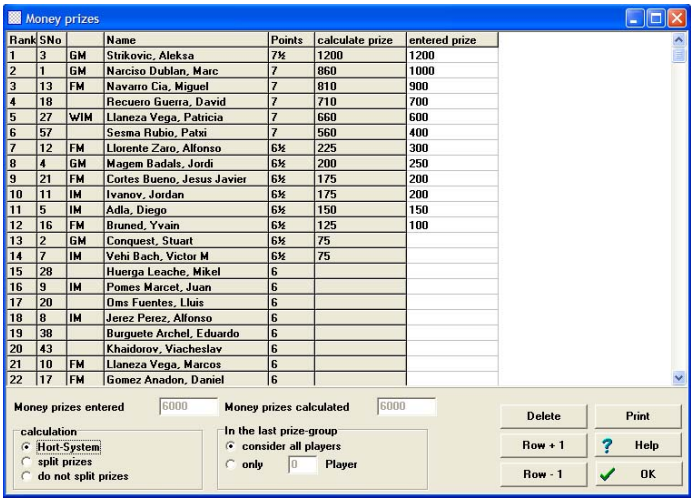

Figura 20.Reparto de premios

- Listas de premios económicos. En `Specials • Money Prizes` accedemos a la pantalla recogida en la figura 20. En la columna de la derecha introduciremos los premios correspondientes a cada puesto de la clasificación final según las bases del torneo y el programa calculará la cantidad que se llevará cada jugador según lo que hayamos especificado en los dos recuadros de la parte inferior:
  - `Hort-System`. En el caso de jugadores empatados a puntos, de la cantidad total destinada a cada puesto se hacen dos mitades: una se la embolsa el jugador que por desempate ocupe ese puesto y la otra pasa a formar una bolsa que se reparten a partes iguales todos los jugadores empatados a puntos.
  - `Split prizes`. Los premios de los jugadores empatados se reparten equitativamente.
  - `Do not split prizes`. Cada jugador se embolsa el 100% del premio correspondiente al puesto que ocupa.
  - En el caso de que se repartan los premios de los jugadores empatados, podremos establecer que sólo obtengan premios los jugadores que ocupen puestos de premios (`Only x players`, siendo x el valor configurable) o que lo hagan todos los empatados (`Consider all players`).
- Listas de premios por categorías. Entrando en `Lists • Category prizes` accederemos a la pestaña `Lists` del diálogo de configuración del torneo, desde la que podremos configurar e imprimir la lista correspondiente.

GENERACIÓN DE INFORMES

Para la generación de informes contamos con variadas y completas opciones:

- Tablas cruzadas: `Lists • Table/starting rank` o `Lists • Table/Tie-breaks` según esté ordenada por clasificación inicial o por clasificación final.
- Estadísticas de *rating* de todos los jugadores: `Info • Rating statistics`.
- Estadísticas de *rating* de un jugador concreto. Al hacer clic en `Info • Player rating statistics` aparecerá una lista alfabética de todos los jugadores de la que elegiremos al que nos interesa. Si quisiéramos imprimir las fichas de más de un jugador haríamos clic en `Print menu` y en el recuadro `players/lines` elegiremos lo que más nos convenga.
- También podemos generar los archivos para, entre otros, los administradores de *rating* de la FIDE y de la FEDA (en `specials`, eligiendo `Rtg. admin. file FIDE` y `Rtg. admin. file FEDA`, respectivamente).
- Entrando en `Specials • FIDE-Data-Export` obtendremos un archivo de exportación de datos FIDE en el formato recientemente aprobado por ésta.

Una opción realmente conseguida es la del seguimiento de normas de títulos. Para saber qué jugadores han conseguido norma accederemos a la pestaña `Fide-title` (figura 4) del diálogo de configuración de torneo. En la parte inferior de esta pestaña contamos con tres opciones:

- Haciendo clic en `Output FIDE-Title-Norm list` obtendremos una lista como la de la figura 21, en la que se nos proporciona toda la información pertinente.
- Haciendo clic en `Create Fide-title Excel-File` obtendremos un archivo Excel con todos los certificados de norma conseguidos en el torneo y sólo tendremos más que firmarlos.
- Si, por cualquier razón, estimamos que un jugador ha obtenido norma pero el programa no lo entiende así, podremos de todas formas imprimir el certificado. Para ello haremos clic en `Fide Title confirmation for one player` y elegiremos de la lista el jugador en cuestión.

Creación de archivos de rating nacionales y autonómicos

El programador de Swiss Manager, actualiza su página con cada listado de rating FIDE, que publica en un formato propietario del propio programa. Así mismo, y desde hace unos meses, existe la posibilidad de importar al programa diferentes listados de rating, siempre que los tengamos en formato Excel y

Figura 21. Listado de seguimiento de normas

el archivo cumpla ciertos requisitos.

Tanto el rating FEDA como otros autonómicos (como el vasco o el catalán por ejemplo), se publican con un programa de consulta, pero si nos fijamos bien, junto con el programa, distribuyen un archivo con extensión DBF, que contiene la base de datos de jugadores (llamado JUGAD2.DBF en el caso de la FEDA). Podemos abrir ese archivo con Excel y guardarlo posteriormente en formato Excel con extensión xls y utilizarlo para importarlo al Swiss Manager.

Una vez que tengamos el archivo en formato Excel, deberemos modificar el nombre de las columnas que viene en la primera fila del archivo, adecuándola al formato que necesita Swiss Manager y que está documentado en su página web (http://swiss-manager.at/unload/NationalRatings.xls) y en la siguiente tabla de referencia.

ID_No	Código Nacional
Name	Nombre y apellidos
ó	
Last Name	Apellido
First Name	Nombre
Sex	f: mujer
Fed	País
ClubNo	Número de club
Club	Nombre del Club
Birthday	Fecha de nacimiento
	(da igual el formato)
Rtg_Nat	Rating nacional
FIDE_ID	Código FIDE
Fide_Rtg	Rating FIDE
Title	Título FIDE

Tabla 1: Nombres de campos para importación de ratings nacionales

Para el rating FEDA se puede importar el código FEDA, el rating FEDA, el nombre y la fecha de nacimiento.

Así mismo, al generar, por ejemplo, el archivo con el rating vasco, y dado que el programa no tiene 3 columnas para 3 ratings diferentes, se pueden restar 1000 puntos al rating vasco para importarlo al SM y ordenar a los que solo tienen rating vasco tras los que tienen rating FEDA. Así mismo, y de acuerdo con el administrador de rating autonómico correspondiente, se puede utilizar el campo club para el código de ese rating, así el administrador puede utilizar los archivos de SM para la variación de rating, sin tener que crear otro informe o utilizar otro programa.

Publicación en Wiener Zeitung

El *Wiener Zeitung* es una página web del programador del SM, que permite la visualización de todos los datos del torneo que estemos llevando con SM en Internet.

Desde hace unos meses, SM incluye una opción por la que el propio programa se encarga de subir el archivo del torneo al servidor correspondiente de Internet y publicar allí todos los datos del mismo.

Para ello, una vez hayamos creado el torneo e introducido los datos del mismo, podemos acudir al menú `Internet · Automatic upload to the Wiener-Zeitung`. Nos saldrá un cuadro de diálogo que indicará el progreso de la carga del archivo. Posteriormente, para saber la dirección en la que se ha publicado el torneo, utilizaremos la opción `Internet · Show Tournament in the Wiener – Zeitung` lo que hará que se nos abra el navegador de Internet con la dirección de la página web en la que se publicarán todos los datos del torneo.