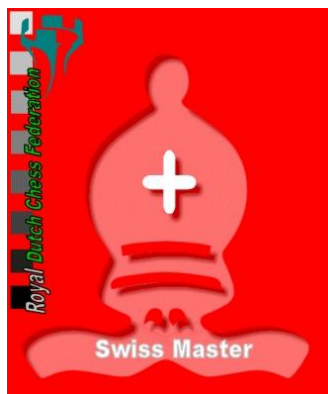


# WERKEN MET SWISSMASTER

Versie 5.5 (build 15 en 18)



*Frans Peeters*



# Voorwoord

De KNSB heeft voor toernooiorganisaties het gebruiksvriendelijke softwareprogramma SwissMaster (voor Windows) voor het indelen van schaaktoernooien beschikbaar.

SwissMaster 5 wordt voor het eenmalige bedrag van €40,= aan klanten binnen Nederland aangeboden. De prijs is gebaseerd op de ontwikkel- en onderhoudskosten. SwissMaster is te downloaden vanaf de **website** van de Koninklijke Nederlandse Schaakbond. Het programma kan gestart worden zonder registratiecode maar u kunt dan maximaal drie ronden indelen.

In de reader wordt er vanuit gegaan dat de gebruiker op de hoogte is van de verschillende manieren van paringen en van de verschillende mogelijkheden die er zijn bij gelijk eindigen. Ook ga ik er vanuit dat er een basisvaardigheid aanwezig is op het gebied van Windows, de verkenner en internet.

Alle overige programma's die genoemd worden en waar uitleg over is, zijn gratis te downloaden zonder dat u hoeft te registreren. Het betreft:

- IrfanView            programma om foto's in batch te bewerken
- Notepad++        code editor met veel meer mogelijkheden dan Kladblok
- Chess Theatre    programma op schaakpartijen in PGN af te spelen
- FileZilla            ftp-programma om bestanden op internet te plaatsen

Deze reader is zeker geen allesomvattend document op het gebied van SwissMaster. Zo staat er bijvoorbeeld niets in over het werken met Excel sjablonen. Als er onjuistheden in staan of er onduidelijkheden zijn, dan reken ik op een berichtje zodat ik dit document kan aanpassen. Als u een vraag hebt over SwissMaster, dan kunt u die gerust per e-mail sturen.

*Frans Peeters*

**[frans@depion.nl](mailto:frans@depion.nl)**

Roosendaal, september 2011



# Inhoudsopgave

File	1
File – Save As	1
Edit	1
Edit - Tournament Info	1
Tournament	1
Ranking Order	2
Forbidden Pairings	2
Absent Players	2
Edit - Players	2
Algemeen	2
Edit Players	3
Toernooi met enkel KNSB spelers	3
FIDE lijsten	3
Zelfgemaakte bestanden inlezen in SwissMaster	8
Pairing Numbers	11
Edit – Results	12
Edit – Pairings	13
Pairings – Force Pairing	13
Pairings – Default Results	14
Pairings – Table Numbers	14
Pairings	15
Pairings - Make New Pairing	15
Force Pairing	15
Default Results	15
Forbidden Pairings	15
Absent Players	15
Pairing Algorithm	15
Pairings – Clear Current Pairing	16
Pairings – Show Log	16
Pairings – Pairing Cards	16
Pairings – Export to PGN	17
View	17

## Werken met SwissMaster for Windows 5.5

---

Report .....	17
Report – Title Results .....	18
Report – Player Cards .....	19
Report – Cross Table .....	19
Report – KNSB .....	19
Report – New Fide Report .....	19
Tools .....	19
Tools – Options .....	19
Tools – Publish to Web .....	20
Path to Site en Stylesheet .....	20
Start Page .....	21
Menu Items .....	21
Pairings & Ranking .....	21
Player Cards .....	21
Pictures .....	21
SMWSite .....	21
Tussentijds uitslagen publiceren .....	22
Window .....	23
Help .....	23
Contents .....	23
Registration .....	23
About Swiss .....	23
Credits .....	23
Build .....	24
Build 15 .....	24
Build 18 .....	24
IrfanView .....	26
Foto's .....	26
Thumbnails en foto's .....	27
Notepad++ .....	31
Zoeken en vervangen .....	31
Geavanceerd zoeken en vervangen .....	32
Chess Theatre .....	33

# File

## File – Save As

Nog voor u begint met het invoeren van de gegevens van een nieuw toernooi kunt u het best het toernooi al opslaan. Kies een duidelijke naam en sla per ronde de gegevens op zodat u altijd terug kunt vallen op een eerdere versie. De startlijst van het HZ Toernooi heet dan bijvoorbeeld hz2011-r0, de eerste ronde hz2011-r1, enzovoorts. De overige menu-onderdelen van **File** spreken voor zich.

# Edit

## Edit - Tournament Info

### Tournament

Als u een nieuw toernooi start, moet u er voor zorgen dat de gegevens bij **Edit – Tournament Info – Tournament** keurig in orde zijn. De naam van het toernooi komt terug in het rapport dat u aanlevert bij de FIDE of de KNSB, maar het is ook de titel van de webpagina die u gaat genereren. Ook bij het aanmaken van de PGN komt die toernooinaam terug.

**Place** en **Country** spreken voor zich. **Bij Date from:** moet u opletten dat het datumformaat **dd.mm.jjjj** is.

**Number of players:** wordt automatisch aangepast zodra u spelers gaat invoeren, daar hoeft u dus niets te doen. Het aantal rondes moet u van tevoren vastleggen om een juiste indeling van de laatste ronde te krijgen. Bij de **laatste ronde** wordt namelijk het criterium van de kleur en de floats bij het indelen anders toegepast voor spelers met een score van meer dan 50%. Deze spelers kunnen bijvoorbeeld een kleursaldo krijgen van meer dan +2 of minder dan -2 en ze kunnen voor de derde achtereenvolgende keer dezelfde kleur krijgen.

Normaal gesproken heeft de eerste partij bord nummer 1 maar bij **First table number:** kunt u dat aanpassen. Als u een toernooi hebt met 60 deelnemers in de A-Groep, kunt u bijvoorbeeld bord 1 van de B-Groep laten beginnen met bord 31. U kunt indelen op rating of op Buchholz (WP) bij **Pairing Type**. Per ronde kunt u bepalen hoe u wilt indelen. Bij het NK Rapid voor de jeugd spelen we bijvoorbeeld negen rondes. De eerste drie rondes delen we in op rating en daarna wordt er ingedeeld op WP. Hiermee wordt waarschijnlijk voorkomen dat de beste spelers meteen in de eerste paar rondes tegen elkaar spelen. Zoals u ziet, is het ook mogelijk een **Teams** wedstrijd te organiseren met SwissMaster, dat is bijvoorbeeld heel handig voor het schoolschaken. Het is mogelijk met voetbalscores te werken. Bij **Score** geeft u dan 3, 1 en 0 aan in plaats van 1, 0.5 en 0.

Het is een goede gewoonte om te loten met de speler met de hoogste rating voor de kleur waarmee hij of zij zal spelen in de eerste ronde. Bij **First player** van de **First Round Options** bepaalt u die kleur.

Als u een toernooi speelt volgens Zwitsers op weerstandspunten, dan kunt u de

eerste ronde op twee manieren indelen. We noemen het aantal deelnemers **n**, zonodig verhoogd met 1 indien oneven. Indien het aantal deelnemers van tevoren exact bekend is, luidt de indeling dan 1 tegen n, 2 tegen n-1, 3 tegen n-2 enzovoorts. Indien het aantal deelnemers tevoren niet exact bekend is, luidt de indeling 1-2, 3-4, 5-6, enzovoorts.

### Ranking Order

Bepaal van tevoren hoe de eindstand bepaald wordt bij gelijk aantal punten. Dat kan bijvoorbeeld met **buchholz (wp)** en **sonneborn berger (sb)**. Waarschijnlijk krijgt u dan al geen spelers die precies gelijk eindigen. **Mutual result** (onderling resultaat) wordt alleen gebruikt als het om de eerste plaats gaat. Bij meerkampen heeft het geen zin **buchholz (wp)** als tiebreak te gebruiken, want op het eind zullen de spelers die gelijk geëindigd zijn altijd dezelfde tegenstanders hebben gehad en dus dezelfde weerstand hebben.

De **TPR Mixed** is een hele aardige optie om als laatste te gebruiken bij gelijk eindigen. Als u bijvoorbeeld een FIDE toernooi hebt en er doen verschillende spelers mee die geen FIDE rating hebben, dan kunt u een TPR tonen die gebaseerd is op een mix van FIDE rating en nationale rating. Het is voor spelers zonder FIDE rating vaak niet leuk dat ze geen TPR zien bij een FIDE toernooi in een tussenstand of een eindstand terwijl ze wel goed gespeeld hebben tegen spelers zonder FIDE rating. Door de **TPR Mixed** op te voeren als tiebreak krijgt u in de standen naast een kolom **TPR** ook een kolom **TPR Mixed**.

### Forbidden Pairings

Soms wilt u misschien inderdaad niet hebben dat bepaalde spelers tegen elkaar spelen. U kunt dan met **Forbidden Pairings** aangeven welke paringen niet mogen worden gemaakt. Het is ook leuk om te gebruiken bij een ludiek jeugdtoernooitje op uw eigen club: "Je mag één speler opgeven tegen wie je niet wil spelen!"

### Absent Players

Soms mag je bij een toernooi in de eerste paar rondes een bye opnemen in ruil voor een half punt. De administratie hiervan is een hele klus en het gaat wel eens mis met de byes. U kunt in SwissMaster van tevoren aangeven welke spelers in welke ronde absent zullen zijn, zodat ze in ieder geval in beeld komen bij de paring die u gaat maken. Op dat moment kunt u ze alsnog een bye geven en een halfje toekennen. Beschouw het als een soort beveiliging voor de indeling.

## Edit - Players

### Algemeen

Bij het aanmaken van een toernooi kunt u de deelnemers inlezen vanuit ratinglijsten die gepubliceerd worden door bonden of vanuit eigengemaakte Excel werkbladen. Het voorkomt fouten in de spelling van de namen en bij de overige gegevens van de spelers, zoals bijvoorbeeld de juiste rating. Vanuit **Edit – Players** komt u in het menu **Players Properties**.

## Edit Players

U hoeft spelers niet met de hand in te voeren maar het kan uiteraard wel en als een speler geen lid is van de FIDE, de KNSB of een andere bond, dan zult u wel moeten. Voer alle gegevens van een speler in en klik op **Add** om de speler toe te voegen. Het invoeren vanaf een lijst heeft de voorkeur omdat de schrijfwijze van de naam, de rating en de andere gegevens dan meestal wel juist zijn.

Spelers die lid zijn van de KNSB of van de FIDE zijn eenvoudig toe te voegen via bestanden waarin die spelers staan. Zo heeft de KNSB CSV bestanden die speciaal voor SwissMaster zijn gemaakt. De bestanden zijn te downloaden via [www.schaakbond.nl](http://www.schaakbond.nl) en de menukeuze **Rating**. Daar kunt u de volledige KNSB lijst en de jeugd-ratinglijst in CSV formaat downloaden en meteen gebruiken voor SwissMaster.

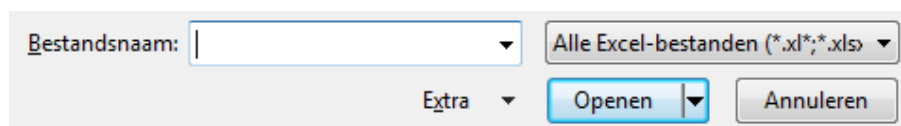
## Toernooi met enkel KNSB spelers

Klik bij **Stored Player List** op **Load** en kies de lijst die u hebt opgeslagen. Kies **Ratings Lists CSV (Comma delimited) (csv)** bij **Bestandstypen** om de KNSB lijsten in beeld te krijgen en open de lijst. Bij **Name** typt u de naam of een gedeelte van de naam in. Er verschijnen dan al heel snel namen die lijken op de speler die u zoekt. Blader met de pijltjes door de lijst heen tot u de speler ziet die u bedoelt. Om een speler toe te voegen aan de spelerslijst klikt u op **Add** om hem of haar toe te voegen. Laat het vinkje bij **Fide** gewoon bij iedereen staan, zodat de TPR steeds getoond wordt. We doen dus net alsof iedereen een FIDE rating heeft. Als u de vinkjes weghaalt bij **Fide**, wordt er geen TPR berekend.

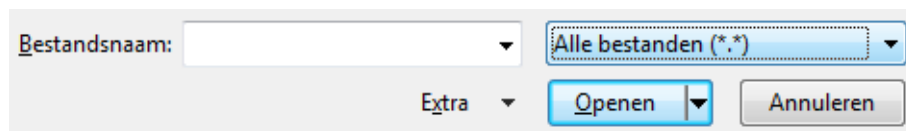
## FIDE lijsten

De wereldschaakbond FIDE publiceert elke twee maanden een nieuwe lijst (januari, maart, mei, juli, september en november). U kunt deze ratinglijsten downloaden vanaf de FIDE website via de link <http://ratings.fide.com/download.phtml>. Als u de lijst downloadt, krijgt u een zip bestand (ingepakt bestand) met als naam **players\_list.zip** van ongeveer 5MB groot (mei 2011). Als u het bestand uitpakt, krijgt u een txt bestand (tekstbestand) met als naam **players\_list.txt** van ongeveer 20 MB met momenteel ongeveer 65.500 records. U kunt het bestand openen met kladblok.

Het bestand is ook te openen met Excel. Ga in Excel naar *Bestand – Openen* en blader naar het bestand **players\_list.txt**.



Klik op het pijltje om "Alle Excel-bestanden" te veranderen in "Alle bestanden".



U kunt bij het openen een melding krijgen dat het bestand niet de indeling heeft die wordt aangegeven door de extensie. U kunt deze melding en eventueel andere meldingen negeren en gewoon verder gaan.

Het txt bestand werkt met kolommen van een vaste breedte.

Veld	Startpositie	Lengte
ID number	1	9
Name	10	34
Titl	44	4
Fed	48	5
Rating	53	6
Games	59	6
Born	64	5
Flag	70	

**Games** betreft het aantal verwerkte partijen sinds de vorige ratinglijst. **Flag** wordt bij de FIDE gebruikt voor w (woman) en i (inactive). In SwissMaster kunt u dit veld straks bijvoorbeeld gebruiken om jeugdspelers aan te duiden, om er de byes te noteren of om er de naam van de club neer te zetten. Het veld kan echter niet meer dan 15 karakters bevatten.

## Werken met SwissMaster for Windows 5.5

Wizard Tekst importeren - Stap 1 van 3

Het volgende gegevenstype is geconstateerd: Vaste breedte.

Als dit juist is, kiest u Volgende of kiest u het gegevenstype dat het beste overeenkomt met de gegevens.

Oorspronkelijk gegevenstype

Kies het bestandstype dat het beste overeenkomt met de gegevens:

Gescheiden - Tekens zoals puntkomma's of tabs vormen de scheidingstekens tussen de velden.

Vaste breedte - Velden worden uitgelijnd in kolommen met spaties tussen de velden.

Importeren starten bij rij:  Oorspronkelijk bestand:

Voorbeeld van bestand C:\data\#sminlezen\players\_list.txt

	ID number	Name	Titl	Fed	May11	GamesBorn	Flag
2	14613972	, Bye		SLO		1978	
3	14613808	, Bye		SLO		1999	
4	5700230	A B, Muhammad Yusop		MAS			
5	10207538	A E M, Doshtagir		BAN	1864	0	

Annuleren < Vorige **Volgende >** Voltooien

Bij **Oorspronkelijk bestand** kiest u Windows (ANSI). Klik op **Volgende** om naar het volgende scherm te gaan.

Wizard Tekst importeren - Stap 2 van 3

In dit venster kunt u de veldbreedten (kolomeinden) instellen.

Lijnen met pijlen geven een kolomeinde aan.

Als u een kolomeinde wilt maken, klikt u op de gewenste positie.

Als u een kolomeinde wilt wissen, dubbelklikt u op de lijn.

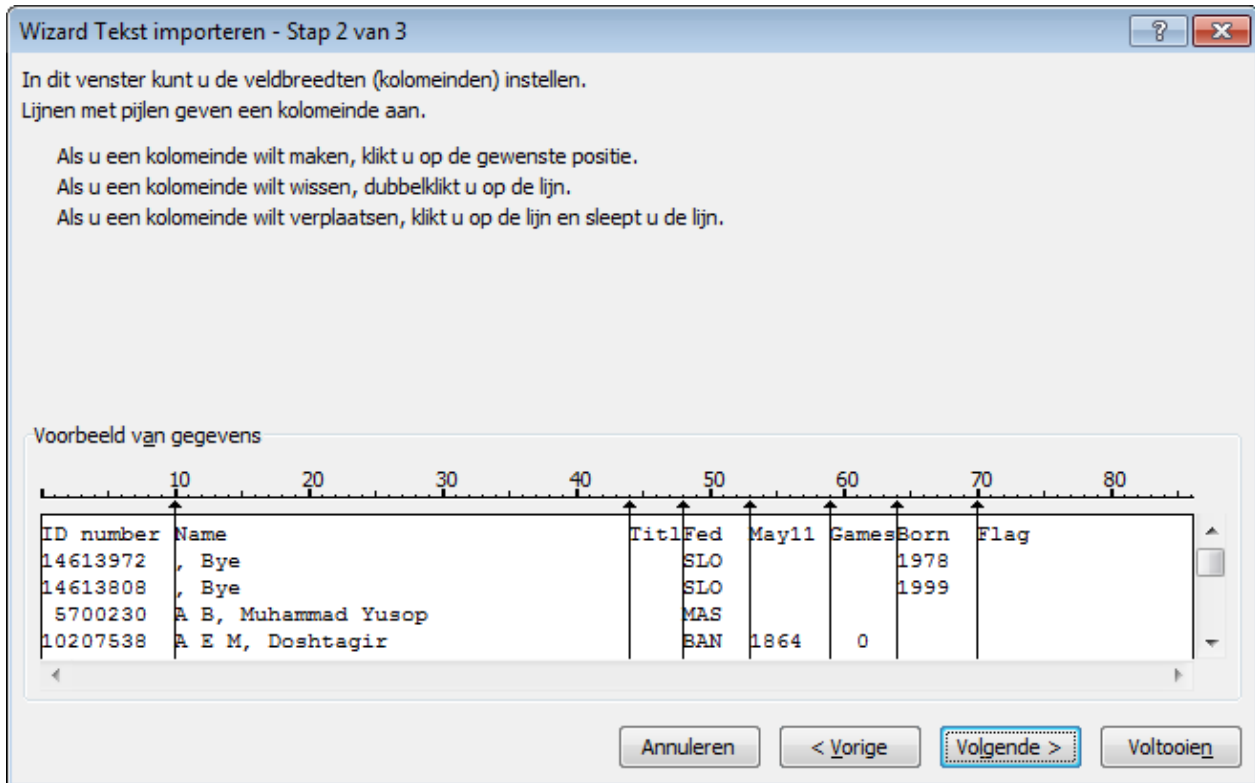
Als u een kolomeinde wilt verplaatsen, klikt u op de lijn en sleept u de lijn.

Voorbeeld van gegevens

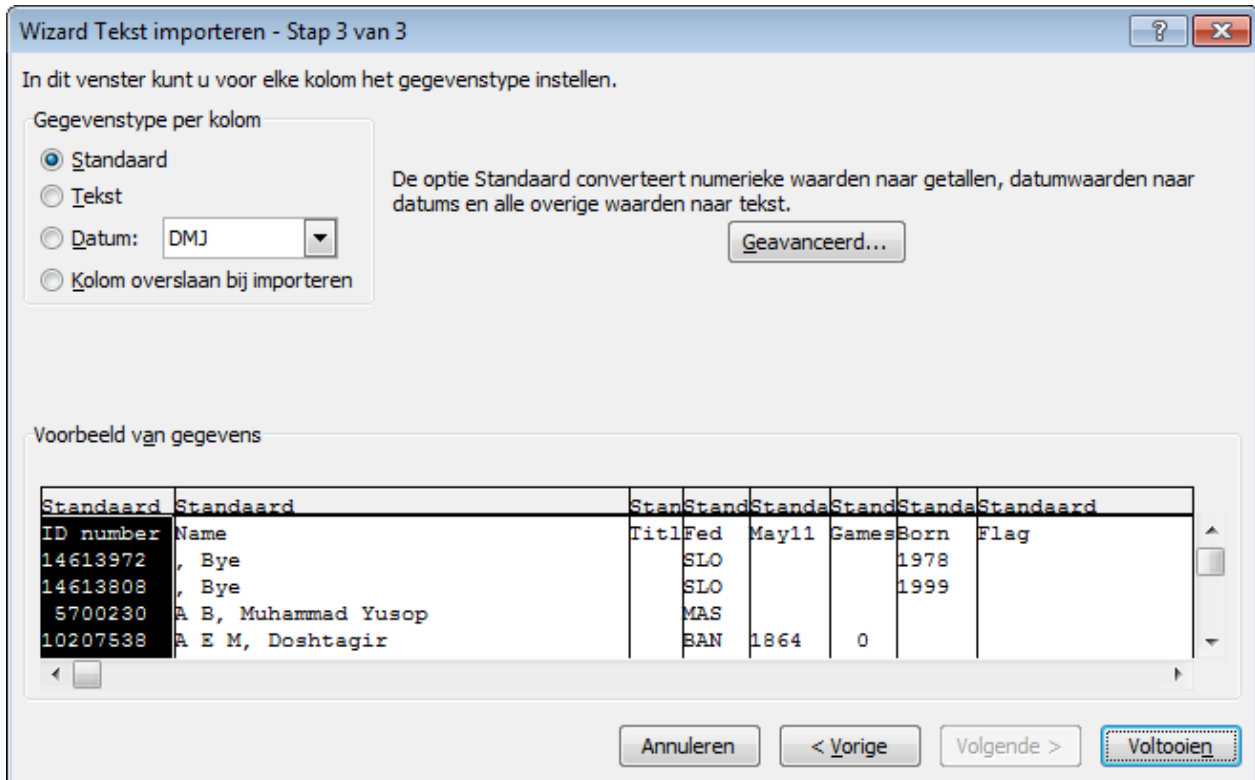
	ID number	Name	Titl	Fed	May11	GamesBorn	Flag
	14613972	, Bye		SLO		1978	
	14613808	, Bye		SLO		1999	
	5700230	A B, Muhammad Yusop		MAS			
	10207538	A E M, Doshtagir		BAN	1864	0	

Annuleren < Vorige **Volgende >** Voltooien

Excel probeert nu de scheidingen van de kolommen weer te geven. Als dat niet precies goed gaat (zoals in bovenstaande schermafbeelding), sleept u de lijn naar de juiste positie. Tussen **Titl** en **Fed** plaatst u zelf een lijn. Klik precies op de scheiding tussen de twee kolommen. De lijnen moeten komen zoals in onderstaande schermafbeelding.



Bij Stap 3 kunt u gewoon op **Voltooiën** klikken.



Als u in Excel alle kolommen op een zodanige breedte wil zetten dat u alle tekst kunt lezen, selecteert u alles en klikt u op een van de scheidingen van de kolomnamen. U kunt dit bestand opslaan zodat u alle gegevens in Excel hebt. Het zal een bestand zijn van ongeveer 7 MB (mei 2011).

In Excel kunt u vervolgens een selectie maken van de spelers die u wil inlezen voor het toernooi. Voeg bijvoorbeeld een kolom toe op het eind en plaats kruisjes bij de deelnemers. Sorteert vervolgens de lijst op de kolom met de kruisjes en kopieer deze lijst naar een apart bestand.

Als voorbeeld heb ik de lijst gesorteerd op **Fed** en alle Belgen in een apart Excel bestand opgeslagen.

Om dat bestand met SwissMaster in te kunnen lezen, slaat u het Excel werkblad op als csv (comma separated values). Geef het toernooi een passende naam en sla het bestand op. De meldingen die u krijgt over bestandstypen en functies die niet zouden werken kunt u negeren.

Bestandsnaam:	fide-bel-may2011.csv
Opslaan als:	CSV (gescheiden door lijtscheidingstekens) (*.csv)

## Zelfgemaakte bestanden inlezen in SwissMaster

Om eigen lijsten te kunnen inlezen in SwissMaster is het belangrijk dat de kolommen in de juiste volgorde staan. De bestanden zijn te maken met elk spreadsheet programma, bijvoorbeeld Excel.

De volgorde moet dus zijn:

ID number
Name
Titl
Fed
Rating
Games
Born
Flag

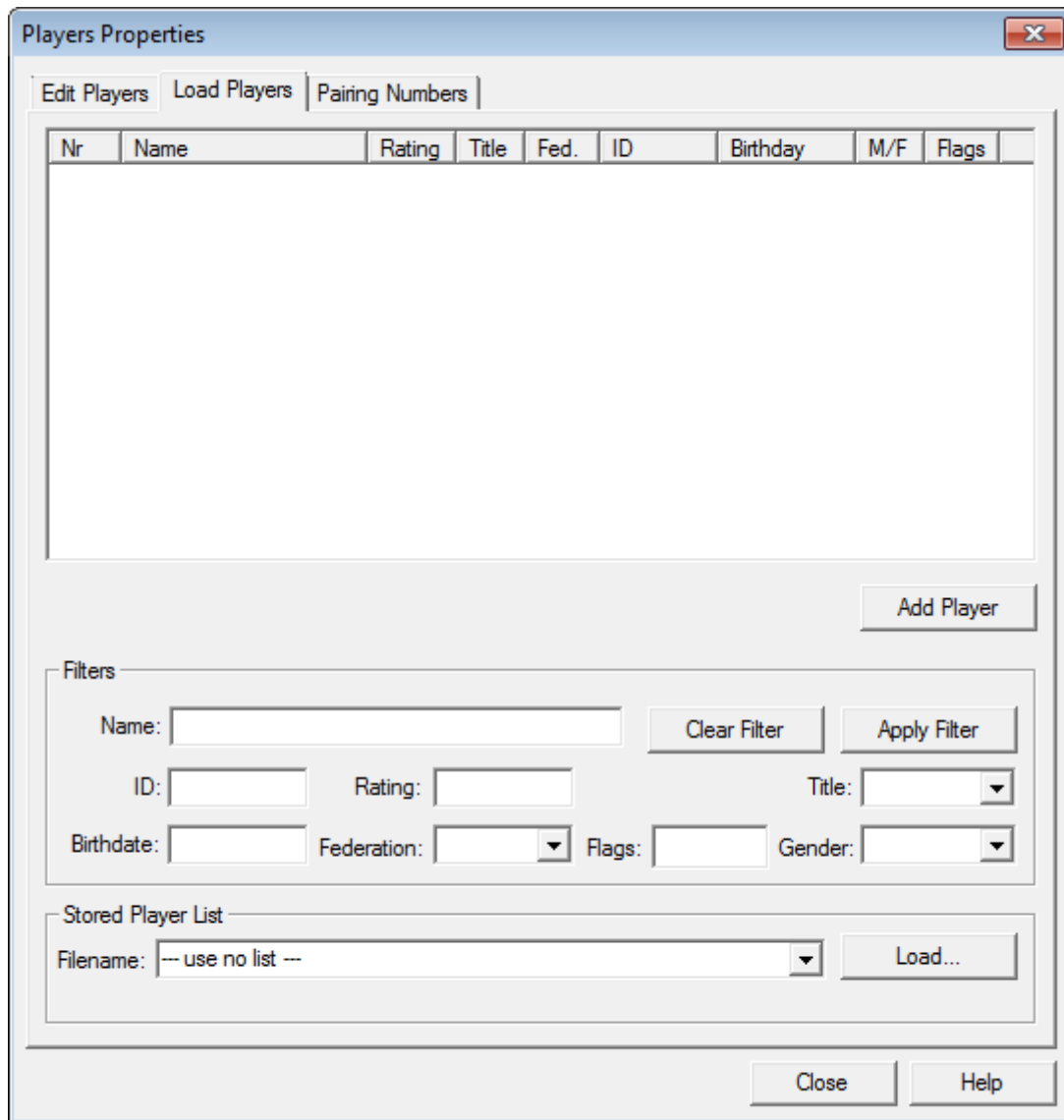
Bij **Flag** kunt u zelf bepalen welke informatie daar genoteerd wordt. Dat kan bijvoorbeeld zijn om jeugdspelers aan te duiden, om de byes te noteren of om de naam van de club te noteren. Het veld is gelimiteerd tot 15 karakters inclusief spaties. Bij de FIDE staat er bij **Flags** een **w** voor de vrouwen en een **i** voor inactieve spelers.

Sorteer de lijst alvast op rating van hoog naar laag. De kolom **Games** kan leeg gelaten worden maar hij moet er wel zijn, anders komen de geboortejaren op de verkeerde plaats.

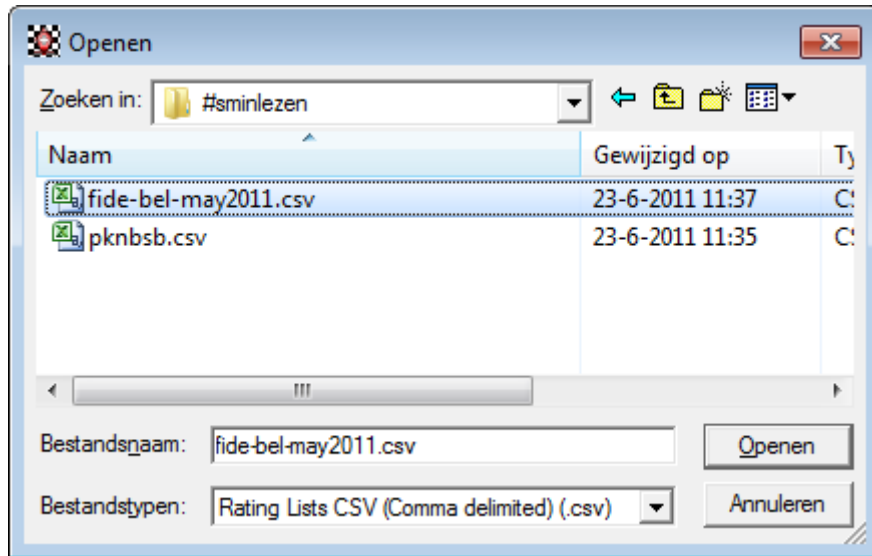
Sla de lijst op als csv bestand (comma separated values). Negeer de melding van de functies die niet compatibel zijn.

Bestandsnaam:	fide-bel-may2011.csv
Opslaan als:	CSV (gescheiden door lijtscheidingstekens) (*.csv)

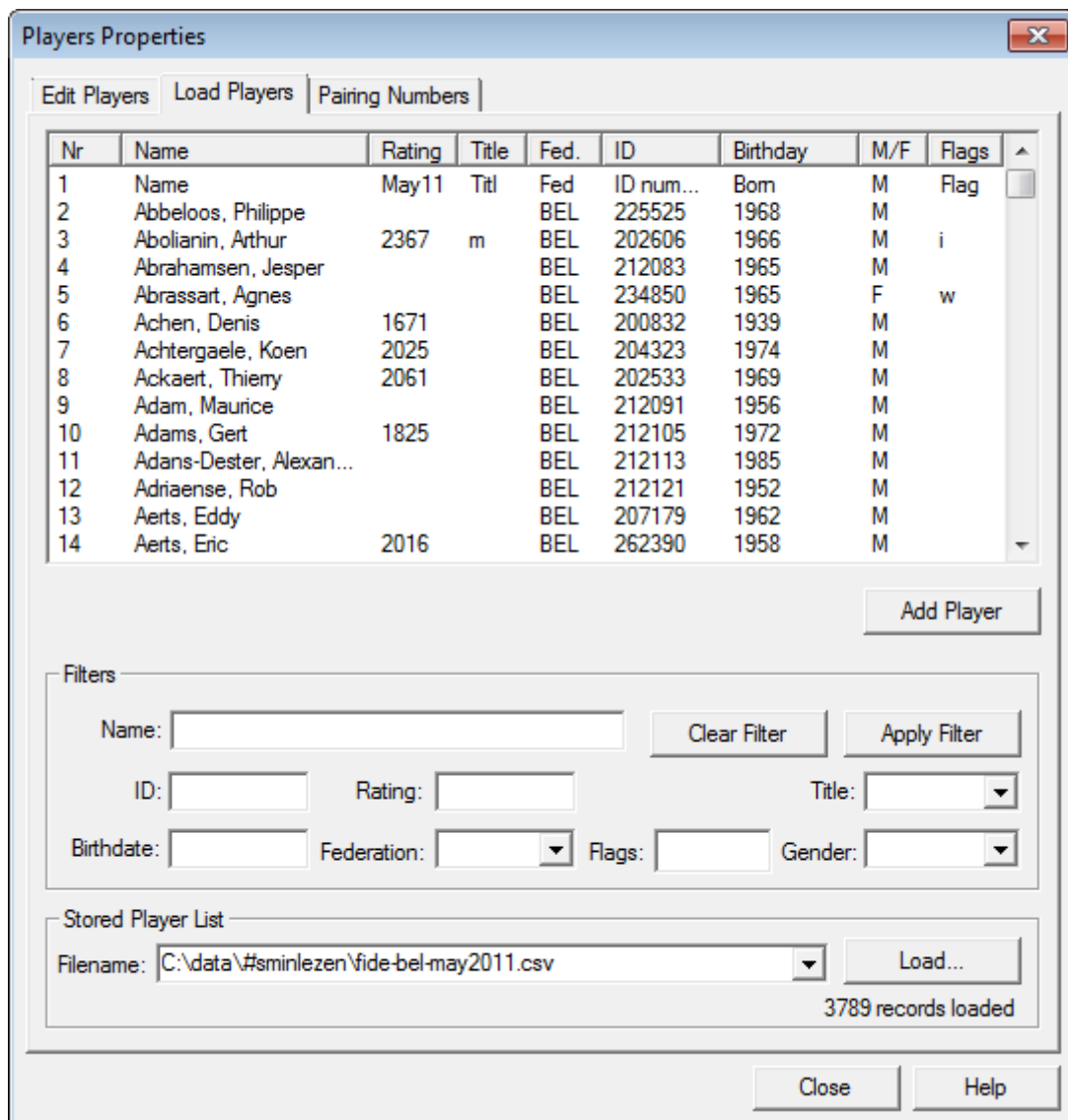
Ga in SwissMaster naar **Edit – Players**. U komt in het venster **Players Properties** en daar gaat u bovenaan naar **Load Players**.



Eerst gaan we een **Stored Player List** laden via **Load** helemaal onderaan.



Kies bij **Bestandstypen** voor csv om het bestand te kunnen zien. Blader naar het csv bestand dat u gemaakt hebt en klik op **Openen**. De lijst met spelers komt tevoorschijn. Op de bovenste regel staan voor het gemak de kolomnamen.



Nu kunt u spelers selecteren in combinatie met **Shift** zoals u dat gewend bent met Windows. Klik op de eerste speler, scroll naar beneden naar de laatste speler die toegevoegd moet worden, houd **Shift** ingedrukt en klik op die laatste speler.

Klik daarna op **Add Player** om de spelers toe te voegen.

Als u eenmaal een lijst hebt gebruikt in SwissMaster kunt u die snel oproepen door op het pijltje links van **Load** te klikken.

Als een Nederlandse speler niet voorkomt in de FIDE lijst, dan kunt u de KNSB lijst nemen of de KNSB Jeugd-ratinglijst. Bij deze spelers haalt u het vinkje bij **Fide** weg en u vult een KNSB rating in. Bij buitenlandse spelers die niet met een rating op de FIDE ratinglijst staan, kijkt u eerst of ze misschien een Nederlandse rating hebben. Dat geldt bijvoorbeeld voor Belgen of Duitsers die in de Nederlandse competitie spelen. Als ze niet op de KNSB lijst staan, probeert u de nationale rating te achterhalen van het land van herkomst. Voor de Belgische ratings kijkt u bijvoorbeeld op: [www.frbe-kbsb.be/GestionFICHES/FRBE\\_Fiche.php](http://www.frbe-kbsb.be/GestionFICHES/FRBE_Fiche.php).

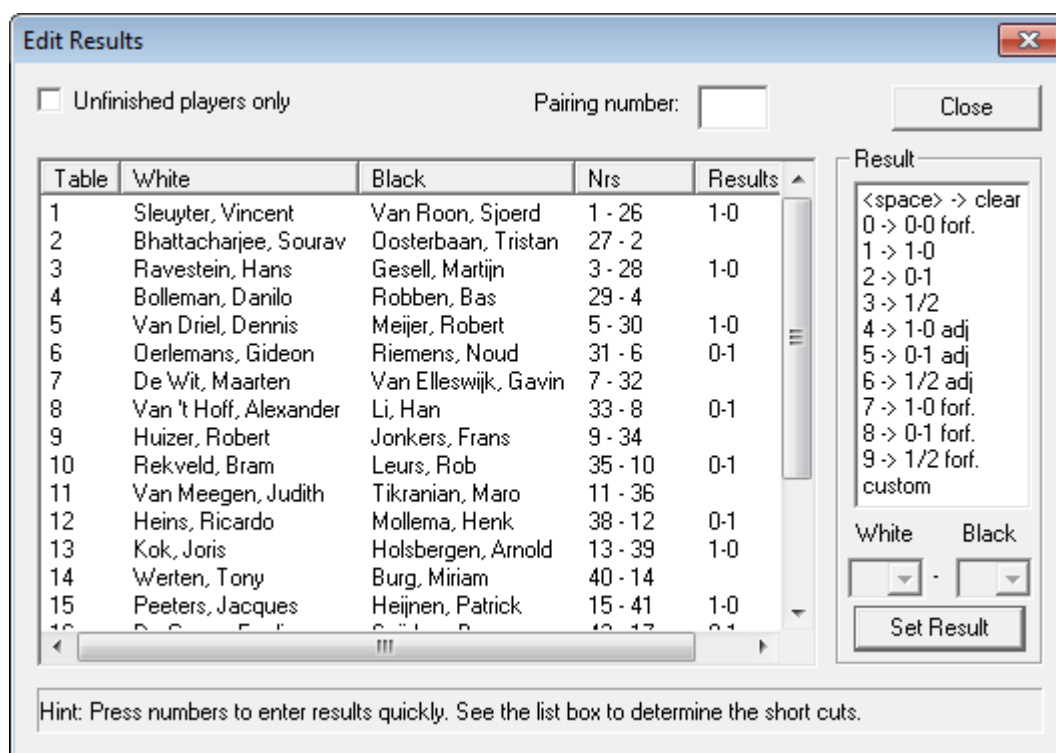
Als van iemand geen betrouwbare rating bekend is, dient de wedstrijdleider deze voor het begin zo nauwkeurig mogelijk te schatten. Dat is zo vastgelegd in artikel A1 van het Reglement Zwitsers op Rating.

## Pairing Numbers

Het is van belang de ingevoerde spelers te sorteren op rating voor u gaat paren op rating. Kies bij **Order** voor **By Rating, Title, Alfabet** en klik achtereenvolgens op **Go** en **Reassign**. Hiermee zorgt u er voor dat de spelers op de juiste volgorde staan voor u een paring maakt. Als ze op rating gesorteerd staan van hoog naar laag worden de juiste paringsnummers toegekend. Als u niet opnieuw met **Reassign** paringsnummers maakt na een wijziging in de spelerslijst, zal er wel juist ingedeeld worden maar zijn de paringsnummers niet precies goed. Dit is overigens het enige scherm waar u zowel **PNo** als **Nr** ziet staan. In alle andere schermen ziet u alleen maar **PNo** (pairing number). Vooral als er spelers wegvallen of toegevoegd worden voor het toernooi is begonnen, moet u hier erg op letten en altijd even opnieuw paringsnummers toekennen.

Met **Random** plaatst u de spelers in een willekeurige volgorde. Vink **Random** aan en klik op **Go**. Daarna zet u de spelers netjes op lotingsvolgorde via **Reassign**. Met **Manual** kunt u handmatig lotingsnummers toekennen. Bij een tienkamp kunt u bijvoorbeeld alvast de spelers toevoegen en zodra de loting is geweest, kunt u dan de lotingsnummers aanpassen. Als u een aantal spelers invoert en het aantal rondes neemt van (aantalspelers-1) dan maakt SwissMaster daar automatisch Round Robin van. Dus voor een tienkamp voert u tien spelers in en geeft u negen rondes op. SwissMaster zal dan alle rondes volgens de Berger Tabel tonen.

## Edit – Results



In dit scherm kunt u de uitslagen noteren. U kunt aan de rechterkant bij **Result** op een uitslag klikken en vervolgens **Set Result** kiezen. Een snelle manier om uitslagen in te voeren is via de numerieke toetsen 0 tot en met 9. Normale uitslagen zoals remise, 1-0 en 0-1 kunt u heel snel invoeren met de toetsen 0, 1 en 2.

Een **forfeit** uitslag is een reglementaire uitslag. De wedstrijd wordt beschouwd als niet gespeeld en de paring kan in een volgende ronde terugkomen. Dit komt bijvoorbeeld voor als één van de twee spelers niet komt opdagen. Nadat u de reglementaire uitslag hebt ingevoerd, krijgt u uitleg en de vraag of dit echt is wat u bedoelt. Klik op **Ja** om de reglementaire uitslag te bevestigen of keer terug naar de uitslagen door op **Nee** te klikken.

Een **adjourned** uitslag is een uitgestelde uitslag. Dat stamt nog uit de tijd van de afgebroken partijen, maar dat komt tegenwoordig niet meer voor.

Met de spatiebalk (**space**) kunt u een uitslag verwijderen en met **custom** kunt u zelfs een uitslag op maat invoeren, bijvoorbeeld 1-1 of 1/2-0.

Links bovenaan kunt u **Unfinished players only** aanvinken. U krijgt dan enkel de wedstrijden te zien waarvan nog geen uitslag is ingevoerd. Dat is erg handig bij grote toernooien. U weet dan precies hoeveel partijen er nog bezig zijn. Als u het paringsnummer van een speler kent, kunt u snel zoeken door in het veld **Pairing number** dit nummer in te voeren. U hoeft hierbij niet op <Enter> te drukken. Als u een 2 typt, springt het programma naar paringsnummer 2. Typt u 2 en daarna een 4, dan springt het programma van paringsnummer 2 naar 24.

Met **Close** sluit u dit venster.

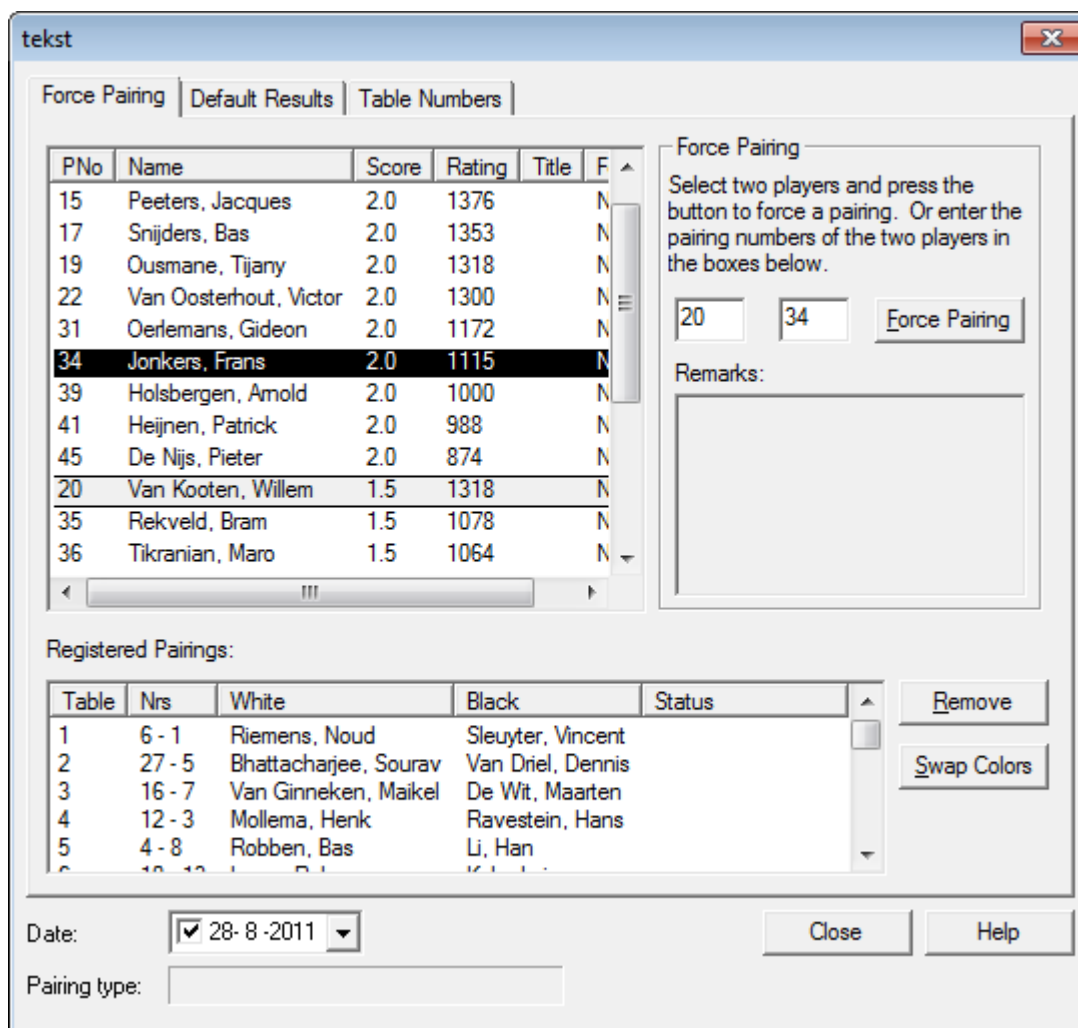
## Edit – Pairings

### Pairings – Force Pairing

Het aanpassen van paringen die SwissMaster voorstelt is niet aan te bevelen als het een officieel toernooi betreft. Zeker als er FIDE normresultaten gescoord kunnen worden, kunt u beter niets veranderen aan de paringen. Als blijkt dat er handmatig een indeling is aangepast en die indeling niet precies volgens de regels van het Zwitsers is gemaakt, wordt het hele toernooi ongeldig verklaard voor de normresultaten. U zult dus perfect op de hoogte moeten zijn van de regels van het Zwitsers om handmatig de paringen zodanig aan te passen dat het nog steeds een geldige paring is. Als het geen officieel toernooi is en de paringen verder niet van invloed zullen zijn op de eindstand, kunt u eventueel paringen aanpassen. Het is raadzaam enkel paringen aan te passen binnen dezelfde puntengroep. Ook moet u beslist proberen het kleursaldo op orde te houden.

Begin met de paringen te selecteren die u wilt aanpassen in het venster **Registered Pairings**. Met **Shift Click** en **Ctrl Click** kunt u meerdere paringen tegelijk selecteren, zoals u dat gewend bent in Windows. Nadat u ze geselecteerd hebt, klikt u op **Remove** en kunt u opnieuw gaan paren.

SwissMaster helpt u wel, want in het venster **Remarks** krijgt u meldingen over de nieuw te vormen paringen als deze onjuist blijken te zijn. Als u bijvoorbeeld handmatig twee spelers tegen elkaar indeelt die al een keer tegen elkaar gespeeld hebben, dan komt daar in het rood een vermelding van met een verwijzing naar het juiste artikel in het reglement van het Zwitsers. Ook als een speler per se een bepaalde kleur moet hebben en u hier van afwijkt, komt er een melding. Desondanks kunt u toch afwijken van de regel en de paring forceren.



In bovenstaand voorbeeld laten we de paring van de topborden intact maar passen we onder in het klassement de paringen enigszins aan. Er is een speler die aangegeven heeft dat hij liever niet meer tegen een jeugdspeler speelt en er zijn enkele clubgenoten die tegen elkaar ingedeeld zijn en dat hebben we ook liever niet. Klik twee spelers aan en u ziet dat de speler met wit een lichtgrijze kleur krijgt en de speler met zwart met witte letters op een zwarte balk staat. Klik nu op **Force Pairing** om de paring te forceren. De paring zal verschijnen bij de **Registered Pairings** waar u altijd nog de kleuren kunt verwisselen via **Swap Colors**.

### Pairings – Default Results

Hier kunt u spelers alsnog een default result geven, dus een reglementaire 0, ½ of 1. Als u meer dan één default result toewijst, krijgt u een waarschuwing.

### Pairings – Table Numbers

Met **Pairings – Table Numbers** kunt u de tafelnummers wijzigen van de wedstrijden. Klik een partij aan en met **Move Up** en **Move Down** kunt u de partij verplaatsen. Misschien is er bijvoorbeeld een speler in een rolstoel met een vast bord. In dat geval klikt u zijn of haar wedstrijd aan, voert u bij **Move to table** het juiste nummer in en klikt u op **Go**.

# Pairings

## Pairings - Make New Pairing

Allereerst krijgt u de vraag of u de lotingsnummers juist hebt toegewezen en de opmerking hoe er ingedeeld gaat worden en wat de kleur van de hoogstgeplaatste speler op het eerste bord zal zijn. Klik op **OK** om verder te gaan.

Onderaan het scherm staat een datumveld bij **Date**. Als u een paring maakt en er pas de volgende dag gespeeld gaat worden, moet u niet vergeten even de datum naar de volgende dag te zetten. Soms gaat dit mis bij weekendtoernooien wanneer de paring net voor middernacht wordt gemaakt en er pas de volgende dag gespeeld wordt. Er komt dan een verkeerde datum bij de ronde. U kunt het vinkje ook weghalen. Er komt dan geen datum te staan bij de paring, ook niet op de html pagina's. In Build 18 wordt hier trouwens het verkeerde datumformaat gebruikt. U krijgt dan een verkeerde datum in de html pagina's.

## Force Pairing

Met Force Pairing kunt u handmatig één paring of meerdere paringen forceren. Klik op twee namen en klik daarna op Force Pairing. De eerstgenoemde heeft wit maar met **Swap Colors** kunt u de kleuren wijzigen.

## Default Results

Met **Default Results** kunt u spelers nog voor de ronde is gespeeld een default result geven. Dit wordt bijvoorbeeld toegepast bij toernooien waar een bye opgenomen kan worden voor een default 1/2.

## Forbidden Pairings

Het is mogelijk te voorkomen dat bepaalde spelers tegen elkaar worden ingedeeld. Klik op de namen van de twee spelers en klik op **Forbid Pairing**. De verboden paring kan per ronde worden ingesteld en weggehaald.

## Absent Players

Een speler kan als afwezig worden genoteerd voor een ronde of een aantal ronden. Klik een speler aan, kies voor **Current round only** (enkel huidige ronde), **All rounds** (alle ronden) of geef aan welke ronden het betreft. Klik daarna nog een keer op **Absent Player**. Met 5-9 geeft u bijvoorbeeld aan dat de speler van ronde 5 tot en met 9 afwezig is. Onderaan kunt u bij een volgende paring een afwezige speler weghalen met **Remove**.

## Pairing Algorithm

SwissMaster kan volgens twee verschillende algoritmes gebruikt worden. Standaard wordt in de eerste ronde "Branch and Bound" gebruikt en in de overige ronden "Weighted matching". U hoeft niets aan deze instelling te veranderen. Meer informatie over deze twee verschillende algoritmen kunt u vinden op het internet.

## Pairings – Clear Current Pairing

Het is mogelijk een paring ongedaan te maken via **Clear Current Pairing** (verwijder huidige paring).

Als alle **Default Results**, de **Forbidden Pairings** en de **Absent Players** in orde zijn, kunt u op **Do Pairing** klikken. Links onderaan verschijnt de paring. U kunt ook via **Report – Pairing** de paring bekijken en die vanuit dat scherm printen door rechts te klikken. Als u dit soort schermen op internet wilt publiceren, kunt u het best de tekst tussen `<pre>` en `</pre>` zetten. Als u niet tevreden bent over de paringen kunt u deze aanpassen via **Edit – Pairings**.

## Pairings – Show Log

Via **Pairings – Show Log** is in te zien hoe de computer de paring gemaakt heeft en welke kleurfouten er zijn gemaakt. De nummer 18 heeft in dit geval een bye opgenomen en nummer 34 heeft een bye toegewezen gekregen.

```

Pairing of round 1
      B1a+B2 B4 B5 B6
[ 0  .. 0 ]  1 - 18
[ 0  .. 0 ] 19 -  2
[ 0  .. 0 ]  3 - 20
[ 0  .. 0 ] 21 -  4
[ 0  .. 0 ]  5 - 22
[ 0  .. 0 ] 23 -  6
[ 0  .. 0 ]  7 - 24
[ 0  .. 0 ] 25 -  8
[ 0  .. 0 ]  9 - 26
[ 0  .. 0 ] 27 - 10
[ 0  .. 0 ] 11 - 28
[ 0  .. 0 ] 29 - 12
[ 0  .. 0 ] 13 - 30
[ 0  .. 0 ] 31 - 14
[ 0  .. 0 ] 15 - 32
[ 0  .. 0 ] 33 - 16
[ 0  .. 0 ] 17 - 34

Pairing of round 2
      B1a+B2 B4 B5 B6
[ 1  .. 1 ] 10 -  1
[ 1  .. 1 ]  2 - 11
[ 1  .. 1 ] 12 -  3
[ 1  .. 1 ]  4 - 15
[ 1  .. 1 ] 16 -  5
[ 1  .. 1 ] 17 -  7      W
[ 1  .. 1 ]  8 - 23
[ 0.5 .. 0.5] 35 - 13
[ 0.5 .. 0.5] 30 - 31
[ 0.5 .. 0 ] 14 -  6      B
[ 0  .. 0 ] 26 - 19
[ 0  .. 0 ] 20 - 28      B
[ 0  .. 0 ] 32 - 21
[ 0  .. 0 ] 22 - 29
[ 0  .. 0 ] 24 - 33
Bye 18 34

```

Met de **W** en de **B** geeft de computer aan welke kleurfouten er gemaakt zijn. In de tweede ronde heeft 17 wit en die had in de eerste ronde ook wit. Nummers 6 en 28 hebben in de tweede ronde zwart en die hadden de eerste ronde ook zwart.

## Pairings – Pairing Cards

Bij een serieus toernooi is het erg handig de paring cards te printen. Een snij-apparaatje of een schaar is dan onmisbaar voor je toernooi. De lijstjes waarlangs gesneden of geknipt moet worden staan er al. Beide spelers moeten de uitslag ondertekenen voor akkoord. De laatste controle van de uitslagen in de computer gaat altijd vanaf de pairing cards, het liefst met twee personen. Op de pairing cards staat in ieder geval (of hoogstwaarschijnlijk) de juiste uitslag. Op lijsten kan een verkeerde uitslag opgenomen zijn.

Snijd of knip eerst de lange zijde. Leg de twee stroken op elkaar en snijd of knip vervolgens in de breedte. De pairing cards zullen dan precies op volgorde komen te liggen!

## Pairings – Export to PGN

Vaak worden er partijen gepubliceerd van toernooien. Het invoeren van deze partijen is een tijdrovende zaak en SwissMaster kan je hier goed helpen. Nadat de ronde is ingedeeld, kunt u een export maken naar PGN. U krijgt dan een PGN waar alle informatie al is ingevoerd behalve de zetten en de uitslag. De personen die de partijen invoeren hoeven zich geen zorgen te maken om de toernooigegevens, de namen van de spelers, de ratings en dergelijke. Al die informatie komt dan al mee in de PGN en dat bespaart u een hoop werk. Ook worden de toernooigegevens consistent ingevoerd op deze manier. Als de partijen met meerdere personen worden ingevoerd kunnen verschillende PGN's samengevoegd worden tot één PGN. Dat kan op eenvoudige wijze met Kladblok of Notepad++, want PGN's zijn eenvoudige tekstbestanden.

De export van de PGN kan ook heel goed gebruikt worden als er digitale borden worden ingezet voor live verslaggeving. Binnen de software van de digitale borden kan de PGN worden ingelezen zodat u alle namen meteen goed hebt voor de live borden. Als er weinig tijd is tussen de rondes, moet de indeler zo snel mogelijk een PGN aanleveren aan het team dat de live borden in de lucht houdt.

Build 18 levert een probleem om bij de export naar PGN omdat het datumformaat niet juist verwerkt wordt. Als het geen FIDE toernooi betreft, kunt u beter Build 15 gebruiken.

## View

Met **View** kunt u allerlei lijsten bekijken. Door één keer op de titelbalk te klikken sorteert u de lijst in de omgekeerde volgorde. De breedte van de kolommen kunt u ook aanpassen zoals u dat in Windows gewend bent. Ga op de scheiding van twee kolomkoppen staan en sleep de scheiding naar links of rechts. Door te dubbelklikken op zo'n scheiding neemt de kolom automatisch de optimale breedte aan.

## Report

Via **Report** kunt u heel snel overzichten printen. Over het algemeen kunt u hier het best de prints maken van de indelingen en de standen. Dat gaat via **Report – Ranking** en **Report – Pairing**. Klik rechts met de muis in deze schermen en kies **Print List** om te printen. U kunt op deze manier ook kopiëren naar het klembord of exporteren naar een txt bestand. Alles kan uiteraard ook geprint worden met Excel templates. Lijsten kunnen ook eenvoudig opgenomen worden in HTML pagina's. Kopieer naar het klembord, plak alles in de HTML pagina en zet de code tussen `<pre>` en `</pre>`.

## Report – Title Results

Via **Report – Title Results** kunt u heel snel en efficiënt controleren hoe het er voor staat met eventuele titelresultaten. In de voorlaatste ronde kunt u bijvoorbeeld precies zien wie er nog in aanmerking komen voor een titelresultaat. Deze spelers verschijnen bovenaan in beeld met de eventuele norm en de status (*invalid* of *valid*). Zaken die nog niet in orde zijn voor de norm worden in het rood weergegeven. Bij **Remarks** wordt precies verwezen naar de reglementen van de FIDE op de punten waar het mis gaat.

Als er al een indeling bekend is van de laatste ronde kunt u uitslagen invullen en zo onderzoeken bij welke resultaten er nog normen gescoord kunnen worden.

Aan de rechterkant van het scherm ziet u nog meer informatie die u goed kunt gebruiken voor de rapportage naar de FIDE. U kunt een lijst met normen en de individuele normrapporten exporteren naar Excel.

Build 15 berekent de normresultaten niet goed en hier moet u dus echt Build 18 gebruiken. Build 15 hoogt bijvoorbeeld nog steeds twee normen op in plaats van één voor normresultaten. Let dus op de kolom **Rat.Adjust.**

Export norm(s) to Excel:

Titles

GM	2	FM	2
IM	1	WFM	0
WGM	0		
WIM	1	total	6

Federations

Host federation	<input type="checkbox"/>
Players Federation	NED
Federations, incl. player	3
Home fed. players, incl. player	0
Foreign Players	3

Where applying 1.43e

Federations	15
Rated players not from host federation	188
Players not from host fed. holding Fide Title	29

Norm Results based on TPR Norm sought

PNr	Name	Rating	Title	Nat	Rating Id	Avg	TPR	Norm?	Status
83	Brookes, Christopher	2056		NED	4669355	2276	2417	IM	invalid
25	Kuipers, Stefan	2365	FM	NED	1018400	2300	2458	IM	invalid
14	Burg, Twan	2450	IM	NED	1010697	2333	2526		
1	Naiditsch, Arkadij	2706	GM	GER	4650891	2429	2680		
2	Seirawan, Yasser	2635	GM	USA	2000032	2353	2604		

Name   
 Gender

Rating

Avg. Rating (RC)	2351
Rated opponents	8
Rating floor	2200

TPR & Score

Required	2600	6.5
Achieved	2544	6
Number of games	8	

Remarks:  
 Rule 1.48 : TPR too low.; Rule 1.41a : Not enough games played.

Opponents

Rnd	PNr	Name	Rating Id	Nat	Rating	Title	Rat.Adjust.	Result
1	134	Peeters, Bart	1020048	NED	1908		2200	1
2	78	Bottema, Martin	1011006	NED	2062			1
3	46	Hamelink, Desiree	1006258	NED	2220	WIM		1
4	28	Vishnu Prasanna, V	5030692	IND	2340	IM		1
5	1	Naiditsch, Arkadij	4650891	GER	2706	GM		0
6	33	Van Dooren, Dirk	1015761	NED	2290	FM		1
7	25	Kuipers, Stefan	1018400	NED	2365	FM		1
8	3	Landa, Konstantin	4101685	RUS	2628	GM		0

## Report – Player Cards

Via **Report – Player Cards** kunt u per speler bekijken tegen wie hij gespeeld heeft, wat zijn resultaten waren met welke kleur en of hij een downfloat of upfloat heeft gehad. De weerstandspunten staan ook per ronde genoteerd. Het kan bijvoorbeeld handig zijn om vanaf een bepaalde ronde zelf met de hand een paring te controleren. Maak paringkaartjes en neem de informatie over en maak de paring met de hand. Vergelijk vervolgens de paring van u met die van de computer.

## Report – Cross Table

Het maken van een kruistabel is vooral handig bij de organisatie van een meerkamp.

## Report – KNSB

Deze optie was bedoeld om ratingrapportages aan te leveren voor de KNSB. Tegenwoordig kunt u voor het aanleveren van de resultaten bij de ratingcommissaris gebruik maken van het FIDE rapport. De KNSB kan rapporten inlezen met FIDE ID's. U hoeft dus niet de KNSB ID's te zoeken bij de spelers met een FIDE ID.

## Report – New Fide Report

In Build 15 heet dit onderdeel **New Fide Report**. In Build 18 heet het **Fide Report**. Voor het verwerken van de rating kunt u dit rapport insturen. FIDE rapportages worden verwerkt door Koos Stolk ([kstolk@schaakbond.nl](mailto:kstolk@schaakbond.nl)) en KNSB rapportages kunt u sturen naar Micha Jans ([mwfjans@home.nl](mailto:mwfjans@home.nl)).

Bij **Build 18** moet u er rekening mee houden dat de datums bovenaan de ronden het verkeerde formaat krijgen. Ook de toernooivorm op regel 9 komt verkeerd door bij een Zwitsers toernooi. U moet die met de hand met een teksteditor zoals Kladblok aanpassen.

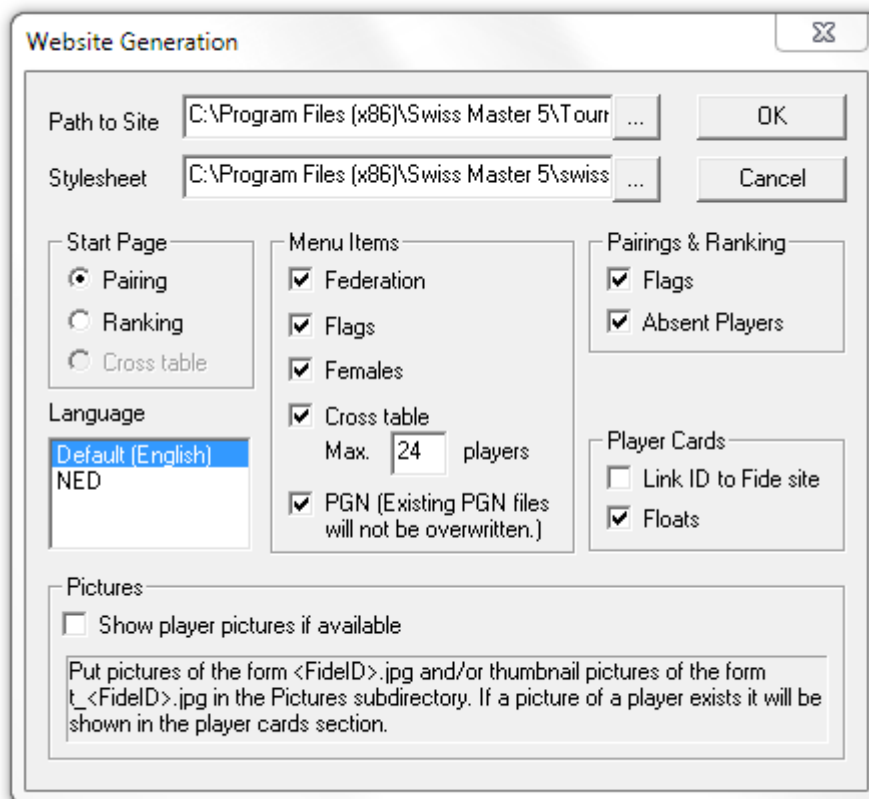
# Tools

## Tools – Options

Het is handig om aan te geven waar u de toernooibestanden wil bewaren. Dat kan een andere map zijn dan de standaard map. Klik op het tabblad **Default File Locations** het File Type **Tournament files** aan en kies voor **Modify** (aanpassen). Hetzelfde geldt voor de ratinglijsten en de Excel templates. Op het tabblad **Excel Templates** kunt u van zes templates opgeven waar ze staan.

## Tools – Publish to Web

### Path to Site en Stylesheet



Bovenaan kunt u bij **Path to Site** aangeven waar de website moet komen. Bij **Stylesheet** kunt u aangeven of u misschien een andere stylesheet wil gebruiken dan de standaard stylesheet. Een stylesheet is een bestand waarin allerlei instellingen bewaard worden wat betreft de opmaak. Dus bijvoorbeeld welke kleuren er gebruikt worden en welk lettertype. In de kop van de webpagina's staat een verwijzing naar die stylesheet.

Stel bijvoorbeeld dat u ergens op internet een SwissMaster toernooi hebt gezien met andere kleuren dan de standaard kleuren. Dan kunt u dat opmaak bestand kopiëren en gebruiken. Het opmaakbestand heet altijd **swiss.css** en het staat in de root map van de SMWSite. Stel dat u de kleuren van de website van het NK vrouwen 2009 mooi vindt:

[www.schaakbond.nl/data/nk2009/nkv/index.html](http://www.schaakbond.nl/data/nk2009/nkv/index.html)

Dan staat de opmaak in:

[www.schaakbond.nl/data/nk2009/nkv/swiss.css](http://www.schaakbond.nl/data/nk2009/nkv/swiss.css)

U kunt dat bestand downloaden en gebruiken voor uw eigen SMWSite.

Bij **Path to Site** kunt u bijvoorbeeld gewoon C: noteren. Er komt dan straks een website in C:\SMWSite.

## Start Page

Gedurende het toernooi zal de startpagina van de website de indeling van de nieuwe ronde zijn. Dan laat u dus de radio button op **Pairing** staan. Na de laatste ronde van het toernooi moet u echter niet vergeten de radio button op **Ranking** te zetten want na afloop van het toernooi wilt u immers meteen de eindstand zien en niet de uitslagen van de laatste ronde.

## Menu Items

Als u een internationaal toernooi hebt, laat u het vinkje bij **Federations** staan, maar als het allemaal Nederlandse spelers zijn, laat u dat uiteraard weg. De **Flags** in het menu toont u liever niet, wel bij **Pairings & Ranking** maar niet op deze plaats. Als het belangrijk is dat er getoond wordt welke vrouwen of meisjes meespelen dan laat u **Females** aangevinkt. De **Cross table** vinken we niet aan als bovenin de spelers niet veel tegen elkaar gespeeld hebben. Als u de partijen hier wil publiceren, kunt u **PGN** aanvinken. De PGN kan enkel per ronde gepubliceerd worden met SwissMaster. De PGN van de eerste ronde heet **rnd\_01.pgn** en staat in de map van de eerste ronde, dus **rnd01**. Vaak is te zien dat de partijen met andere tools worden gepubliceerd. Verderop in deze reader kunt u zien hoe u op eenvoudige wijze partijen op de toernooisite kunt publiceren met ChessTheatre.

## Pairings & Ranking

Hier zetten we de **Flags** wel aan als we bijvoorbeeld gebruik willen maken van de naam van de vereniging die bij de **Flag** is ingevuld. De **Absent Players** (afwezige spelers) kunt u wel of niet tonen op de website.

## Player Cards

Bij de pagina's van de spelers wordt het FIDE ID getoond. U kunt er voor kiezen dat het ID een hyperlink wordt. Als u er op klikt, gaat de browser naar de FIDE website om de informatie van deze speler te tonen. Als u KNSB nummers hebt staan bij dit ID, dan krijgt de bezoeker uiteraard een melding dat de pagina niet wordt gevonden en in dat geval laat u zeker het vinkje weg. De **Floats** zijn altijd leuk om te tonen.

## Pictures

Als u foto's wil tonen bij de spelers, dan moet in ieder geval deze optie aangevinkt worden. Foto's van alle spelers maken is vaak een hele klus maar het maakt de website wel extra aantrekkelijk. Zorg dat iemand van alle spelers een foto maakt. Er wordt in een **apart hoofdstuk** aangegeven hoe u op gemakkelijke wijze foto's kunt verkleinen en van naam kunt veranderen met IrfanView.

## SMWSite

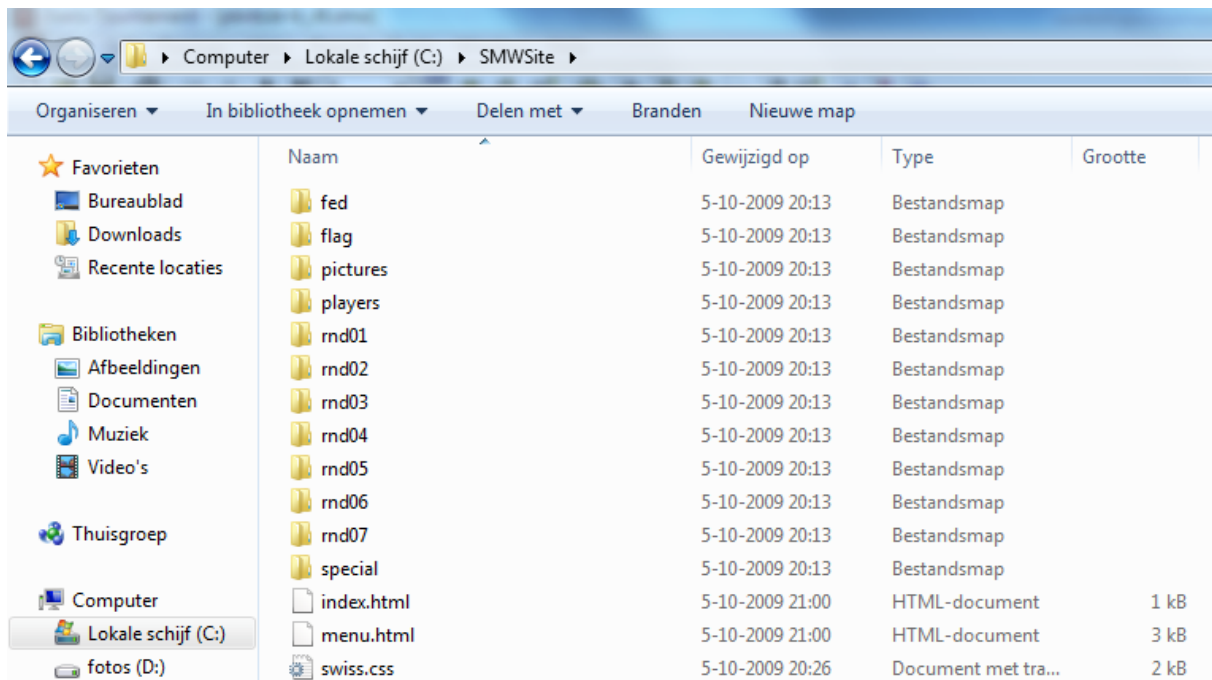
Als alles vinkjes goed staan, klikt u op OK en dan wordt de website gemaakt. Er wordt een map SMWSite aangemaakt met daarachter een aantal mappen die voor zichzelf spreken. De website is een frames pagina met twee frames en in elk frame komt een pagina. Bovenin komt de pagina **menu.html** en onderin een **ranking.html** of een **pairing.html** afhankelijk van wat u hebt gekozen. De twee frames worden bij elkaar gehouden in **index.html**.

**menu.html**

**rnd01/pairings.html**  
*of*  
**rnd01/ranking.html**

De twee pagina's worden gescheiden door een frameborder, dat is de horizontale lijn die u ziet. Met bijvoorbeeld Kladblok of Notepad++ kunt u in index.html een kleine aanpassing doen zodat de frameborder niet zichtbaar wordt.

Vervang in **index.html** op twee plaatsen frameborder="1" in frameborder="0". Sla de pagina op en ververs de pagina om te zien of de border verdwijnt. Wat is er nu eigenlijk gebeurd onder de motorkap?



Er is een map **SMWSite** aangemaakt met daarin de drie bestanden index.html, menu.html en swiss.css. Achter die map staat een aantal mappen, afhankelijk van het aantal rondes. In **fed** staan de nationaliteiten, in **flag** de flags, in **pictures** moeten alle foto's komen van de spelers en in de map **players** staat van elke speler een html pagina. Vervolgens krijgt u daaronder per ronde één map en een extra map voor de eindstand. In de map **special** staan de vrouwen en de kruistabel.

## Tussentijds uitslagen publiceren

Als u tussentijds uitslagen wilt publiceren, dan komt een html editor zoals Dreamweaver of FrontPage goed van pas. U kunt dan de uitslagen invullen in het bestand **pairings.html** van de betreffende ronde en steeds die ene pagina uploaden.

## Window

Via deze optie kunt u verschillende indelingen voor uw scherm kiezen. Vensters kunnen horizontaal, verticaal of gestapeld getoond worden maar in de praktijk komt dat in alle drie de gevallen op hetzelfde neer. U kunt de frames van uw vensters groter en kleiner maken door de randen te verslepen, zoals u dat gewend bent in Windows.

## Help

### Contents

Via **Help – Contents** krijgt u de Engelstalige hulp in een nieuw venster.

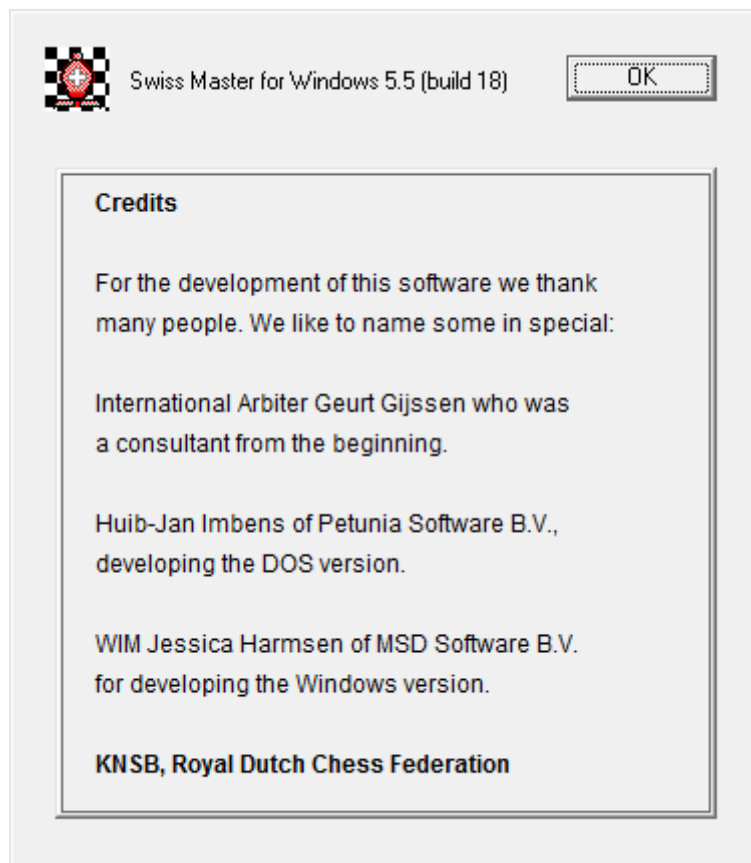
### Registration

Bij **Help – Registration** kunt u uw versie van SwissMaster registreren. Zonder registratienummer kunt u slechts drie ronden indelen.

### About Swiss

Bij **Help – About Swiss** kunt u controleren welke versie en **Build** van SwissMaster u gebruikt en op wiens naam de registratie staat.

### Credits



# Build

## Build 15

SwissMaster werkt met versies en met zogenaamde **Builds**. Als u momenteel (september 2011) SwissMaster downloadt en installeert, dan gebruikt u Build 15. Deze **Build** werkt prima, behalve bij het bepalen van de TPR en de normresultaten. Als u een FIDE toernooi organiseert waar normresultaten gescoord kunnen worden, is de optie **Report – Title Results** niet betrouwbaar met deze **Build**. Sinds 1 juli 2009 zijn onderstaande wijzigingen voor normresultaten namelijk van toepassing. De belangrijkste wijziging is vet gemaakt. Voor de TPR mag maar van één speler de rating opgehoogd worden.

*The performance requirements are changed to even numbers 2600, 2400, 2450 and 2250. The requirements of the average rating of the opponents are also changed to even numbers 2380, 2180, 2230 and 2030.*

*The number of the opponents having the applied title is increased from three to 1/3 opponents with a minimum of three. For other than GM title, conversion coefficients for higher titles are used, for example, for an IM title, 1/3 of the opponents must be IMs, a GM opponent will count as 1.5 IM.*

***The protection against unrated or low rated opponents is limited to only one**, and the floor value is decreased to performance requirement - 400, for example, for a GM application, only one opponent may be raised to  $2600-400=2200$ .*

*Unrated title players are treated as having a rating as follows: GM 2400, IM 2200, WGM 2100, WIM 2000, FM 2100 and WFM 1800.*

*Even if the competition is longer than 13 rounds, and a title norm is achieved based on more than 13 games, the norm counts only as a 13 game norm. Even with overscoring the maximum is 13 games.*

*One title result must be with normal foreigner and federation requirements met. It is that not all norms are achieved in national championships without the foreigner and federation requirements met, nor without foreigner and federation requirements met in tournaments where the total number of foreigners and foreign GM, WGM, IM and WIM players would allow the have title norm without foreigner and federation requirements met.*

## Build 18

**Build 18** past de wijzigingen per 1 juli 2009 wel juist toe, maar helaas is er in deze **Build** een aantal storende fouten geslopen. Zo is het bij deze **Build** mogelijk dat dezelfde speler meer dan één keer een bye toegewezen krijgt. Als u Build 18 gebruikt en er byes zijn vanwege een oneven aantal moet u hier goed op letten! Het formaat van de datum wordt in deze Build verkeerd toegepast. Als u gebruik maakt van **Pairings – Export to PGN**, dan komt in de PGN de verkeerde datum.

Ook in het FIDE rapport dat u maakt met **Report – Fide Report** komt de verkeerde datum te staan bij de rondes. Dit moet u dan met de hand aanpassen met een teksteditor. Ook bij de export naar HTML krijgt u overal de verkeerde datum. Verder staat op de negende regel van het toernooirapport de verkeerde toernooivorm. Ook bij een Zwitsers toernooi komt daar **Individual: round robin** te staan. Ook dat moet u handmatig aanpassen in **Individual: Swiss**. Voor het juist bepalen van normresultaten hebt u echter deze **Build 18** echt nodig.

- Ga naar [www.schaakbond.nl](http://www.schaakbond.nl).
- Klik links in het menu op SwissMaster.
- Klik daar op **SwissMaster 5**.
- Klik op [this executable](#).

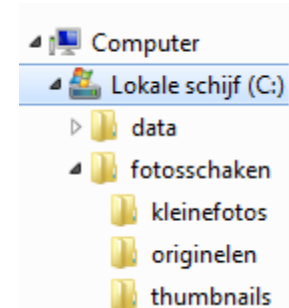
U downloadt een bestand **Swiss.exe** en dat kunt u over het bestaande bestand heen zetten in de **Swiss Master 5** map van **Program Files**. SwissMaster moet wel afgesloten zijn.

# IrfanView

## Foto's

Het is mogelijk op de spelerspagina's een foto te plaatsen van de betreffende speler. De foto's die aangeleverd worden zijn veel te groot voor gebruik op het internet en de benaming van de foto's moet in orde gemaakt worden.

Zorg dat u drie mapjes op uw computer hebt met duidelijke benamingen zodat u weet welke foto's waar moeten komen. Maak bijvoorbeeld de map **fotosschaken** aan met daarachter drie mappen, namelijk **kleinefotos**, **originelen** en **thumbnails**.



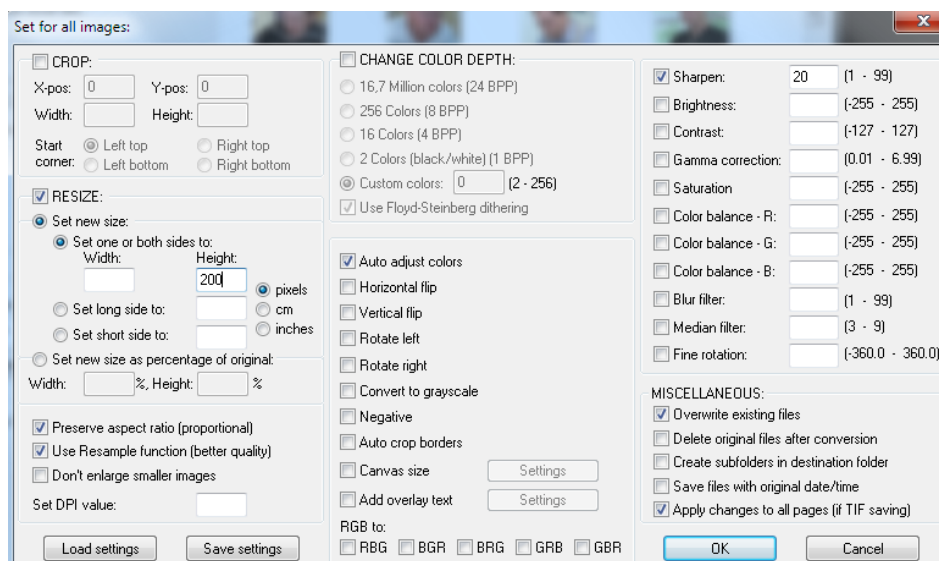
Plaats de originele foto's die u van de fotograaf hebt gekregen in de map originelen. De foto's moeten nu een andere naam krijgen en wel het nummer van het id van de speler. Dat kan het FIDE ID of het KNSB ID zijn, u kunt ze zelfs door elkaar heen gebruiken. Print een lijst met alle namen van alle spelers op alfabet met daarachter het ID van de speler zoals ze in SwissMaster staan. De foto van de speler Johan Goorden krijgt bijvoorbeeld als naam 6882557 want zijn KNSB nummer is 6882557. Dat kan eenvoudig door een bestandsnaam aan te klikken en op F2 te drukken, of door rechts te klikken op een foto en **Naam wijzigen** te kiezen.

Als u helemaal geen nummer hebt van een speler, kunt u gewoon een andere naam zetten bij het ID, bijvoorbeeld de voornaam van de speler.

Als u alle foto's met de juiste naam hebt, moeten de foto's eerst verkleind worden want ze zijn veel te groot om op internet te gebruiken. Hiervoor kunt u heel goed IrfanView gebruiken. Dat is een gratis programma dat u kunt downloaden vanaf [www.irfanview.com](http://www.irfanview.com). Met IrfanView kun u acties loslaten op een batch (groep) foto's en dat scheelt u heel veel werk.

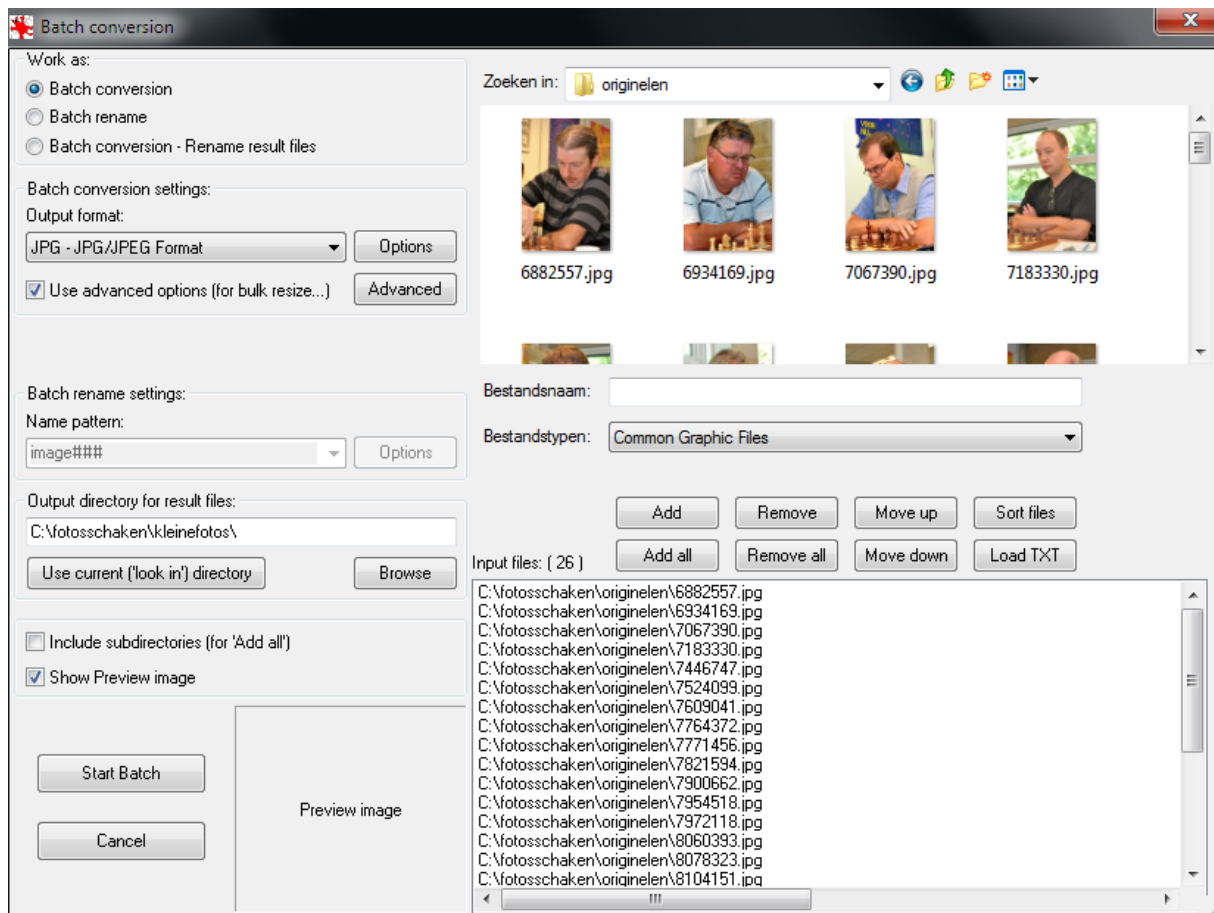
Start IrfanView en kies **File – Batch Conversion/Rename...**

Vink **Use advanced options** aan en klik op **Advanced**.



We gaan de afbeeldingen aanpassen met **RESIZE** naar 200 pixels hoog. De breedte wordt automatisch bepaald dankzij het vinkje bij **Preserve aspect ratio**. We vinken ook **Use Resample function** aan voor een beter resultaat. En zo ook **Auto adjust colors** en we passen een **Sharpen** toe van 20. Klik op **OK** als alles goed staat.

Blader bij **Zoeken in** naar de map originele en kies **Add all**. Klik op **Browse** en stel de map **kleinefotos** in.



Als alles goed staat zoals bij bovenstaande afbeelding klikt u op **Start Batch**. IrfanView gaat nu van alle originele foto's in de map **originelen** een kleine foto maken en die plaatsen in de map **kleinefotos**. Als IrfanView klaar is, kopieert u alle foto's van de map **kleinefotos** naar de map **c:\SMWSite\pictures**. Ga naar SwissMaster en genereer opnieuw de website met een vinkje vóór **Show player pictures if available**.

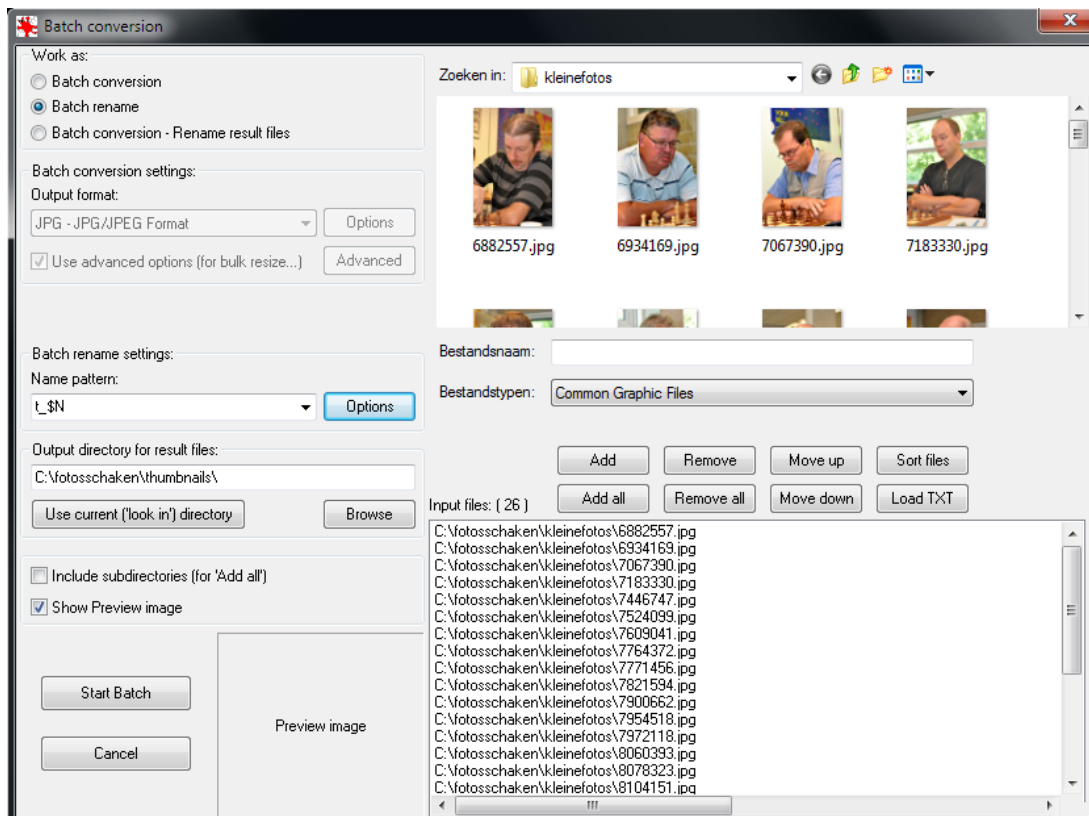
## Thumbnails en foto's

Het is zelfs mogelijk een thumbnail te plaatsen van een speler en als u dan op de thumbnail klikt, krijgt u een grotere foto te zien. Een voorbeeld hiervan is te bekijken op: [www.depion.nl/pknbsb/2009/a/players/p002.html](http://www.depion.nl/pknbsb/2009/a/players/p002.html).

U hebt dan twee foto's nodig van elke speler, namelijk een kleinere foto van het origineel en een thumbnail. De thumbnail hebben we in principe al gemaakt bij de vorige paragraaf. Zowel de thumbnails als de foto's moeten in de map **pictures**

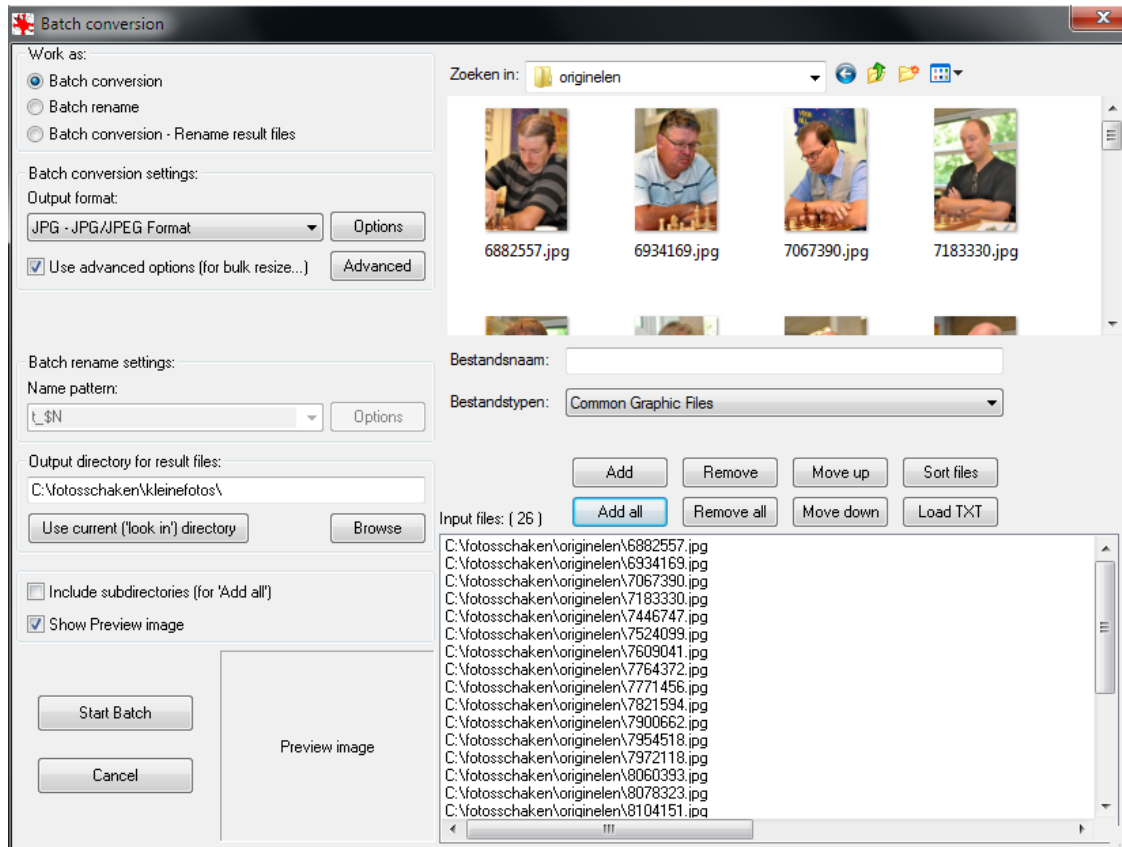
komen. De thumbnails moeten voorafgegaan worden door **t\_** gevolgd door het ID van de speler en de wat grotere foto's moeten weer gewoon als naam het ID van de speler krijgen. Eerst gaan we de foto's die we al hadden een andere naam geven.

Start IrfanView en kies wederom voor **File – Batch Conversion/Rename...** Kies voor **Add all** bij de map **kleinefotos**. Bij **Options** stelt u in dat de bestandsnaam **t\_ \$N** moet worden. Dat betekent dat er een **t\_** voor de originele bestandsnaam geplaatst moet worden, dus de letter **t** gevolgd door een underscore. Bij **Browse** moet u bladeren naar de map **thumbnails**. Kies voor **Start Batch** als alles goed staat.

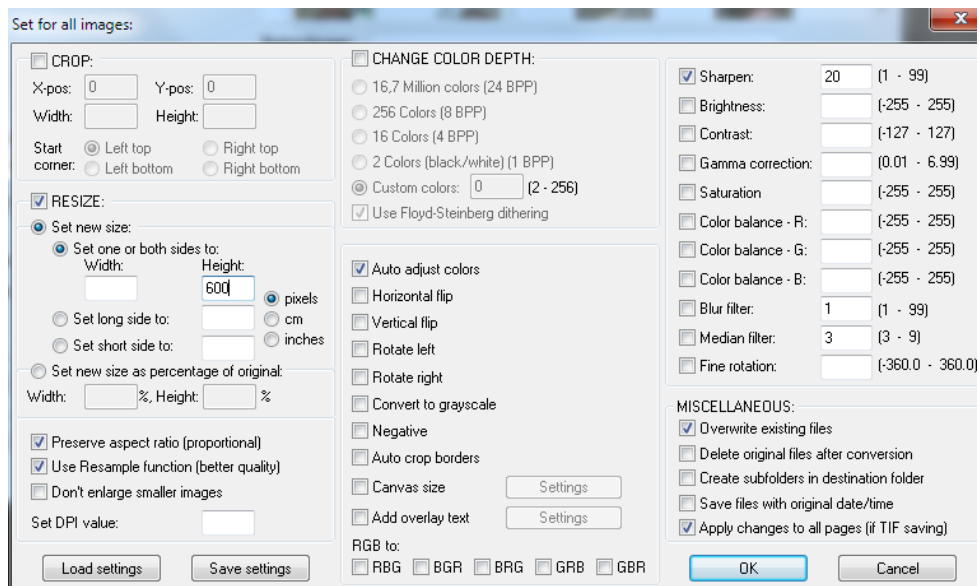


Kopieer de thumbnails in de map **fotoschaken/thumbnails** naar de map **pictures** van de SMWSite. Nu hebben we de thumbnails en nu moeten we de foto's nog in een iets groter formaat plaatsen. We gaan de originele foto's hiervoor weer gebruiken en die kleiner maken.

Start IrfanView en kies voor **File – Batch Conversion/Rename...** Stel alles in volgens onderstaande afbeelding. We gaan dus de foto's gebruiken uit de map originelen en de **Output directory for result files** wordt de map **kleinefotos**.



Vink **Use advanced options** aan en klik op **Advanced**. De **Height** wordt nu 600 pixels. Klik op **OK** als alle instellingen juist overgenomen zijn. Zorg dat **Overwrite existing files** aangevinkt staat!



Nu kunt u de foto's van de map **kleinefotos** wederom kopiëren naar de map **pictures** van de SMWSite. Daarna moet u opnieuw de website genereren. Er komt nu een paarse rand rondom de thumbnails op de spelers pagina's. Dit geeft aan dat het een link is. Als u op de foto klikt, verschijnt de grote foto.

De paarse rand rondom de foto is niet mooi en dat kunnen we oplossen met een kleine toevoeging in het bestand **swiss.css** waar de opmaak staat.

Open **swiss.css** in Kladblok of in Notepad++ en voeg de volgende tekst toe:

```
img  
{  
border:none;  
}
```

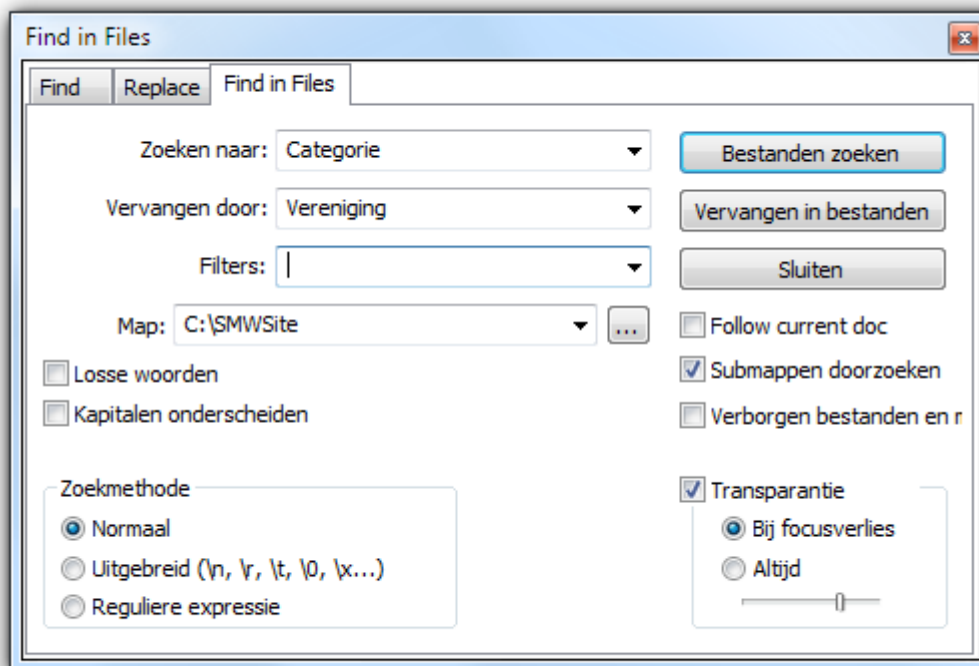
Het betekent dat images (afbeeldingen) geen rand moeten hebben.

# Notepad++

## Zoeken en vervangen

Notepad++ is een krachtige editor waarmee u door mappen heen zoek- en vervangfuncties kunt toepassen. Als **flag** hadden we de vereniging gebruikt, maar bovenaan die kolom komt bij alle standen te staan **Categorie**. Als u daar liever **Vereniging** wilt hebben staan, dan kunt u in één klap in alle bestanden in een map en de submappen daarvan dat woord **Categorie** vervangen door **Vereniging**. Start Notepad++ en ga naar **Zoeken – Zoeken in bestanden**. Vul bij **Map**: de juiste startmap in waar met zoeken moet worden begonnen.

Klik op **Vervangen in bestanden** om overal **Categorie** door **Vereniging** te vervangen. Op dezelfde manier kunt u bijvoorbeeld **ID** vervangen door **KNSB-no** op de spelerspagina's.



## Geavanceerd zoeken en vervangen

Op de spelers pagina's kunt u een tekst plaatsen "Klik hier voor vergroting." Eerst moet u met zoeken en vervangen **style="height:100%"** bij de afbeelding op de spelerspagina's vervangen door niets. Dan wordt op alle pagina's die optie weggehaald.

Vervolgens kunt u

```
.jpg">  
</a>
```

Vervangen door bijvoorbeeld onderstaande tekst. Zet alles achter elkaar op één regel.

```
.jpg"></a><br clear="all"><i><font size="2">  
Klik op foto voor vergroting.  
</font></i>
```

Als het lukt, krijgt u ongeveer hetzelfde resultaat als op:  
[www.depion.nl/pknbsb/2009/a/players/p002.html](http://www.depion.nl/pknbsb/2009/a/players/p002.html)

## Chess Theatre

Er zijn verschillende mogelijkheden om partijen te publiceren op het internet. Het kan met de ChessBase producten of met gratis PGN players die op het internet te vinden zijn. DGT Products biedt gratis een programma aan met de naam **Chess Theatre** waarmee op heel eenvoudige wijze partijen op fraaie wijze gepubliceerd kunnen worden. Chess Theatre is tevens een prachtig alternatief om PGN's te bekijken als u niet de beschikking hebt over producten zoals ChessBase, Fritz of Rybka.

Ga naar [www.dgtproducts.com](http://www.dgtproducts.com) om de gratis software te downloaden. Het programma werkt met Flash en het kan zijn dat dit nog geïnstalleerd moet worden op het systeem waarop u werkt, maar dat gebeurt automatisch.

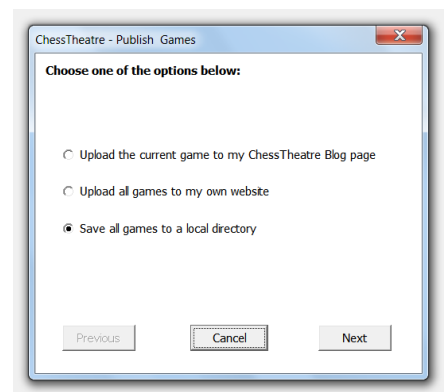
Als u het programma voor de eerste keer opent, zult u zien dat er een voorbeeld PGN wordt geopend. Deze heet **default.pgn** en staat in de **Program Files** map waar Chess Theatre is geïnstalleerd. Het is handig de PGN bestanden die u wilt gaan gebruiken in een vaste map te bewaren, zoals bijvoorbeeld c:\pgn. Als u de voorbeeld PGN wil blijven gebruiken, kopieert u dat bestand naar die map.

Met **Open PGN** kunt u nu het PGN bestand openen met de partijen die u wilt bekijken. Als u een ander PGN bestand wilt openen, kiest u opnieuw **Open PGN**. Als u Chess Theatre afsluit en later opnieuw opent, wordt de laatst geopende PGN getoond.

Na installatie van het programma, kunt u met luttele klikken partijen publiceren en die op uw lokale computer bekijken. Als u het programma start, ziet u een voorbeeld van enkele toernooien. Die toernooien staan in één PGN, in dit geval in **default.pgn**.

Open een PGN en klik op de knop **Publish**. Kies de onderste optie **Save all games to a local directory** en klik op **Next**. Kies als directory **c:\pgn** om de bestanden in op te slaan en ga

verder met **Save**. U kunt nu een toernooi en ronde kiezen en een partij aanklikken en de partij naspelen. U kunt ook gewoon midden in een partij op een zet klikken zodat de bereikte stelling na die zet getoond wordt. Een pijltje op het bord geeft de laatst gespeelde zet aan. Dat pijltje kunt u overigens uitzetten bovenaan in het menu.

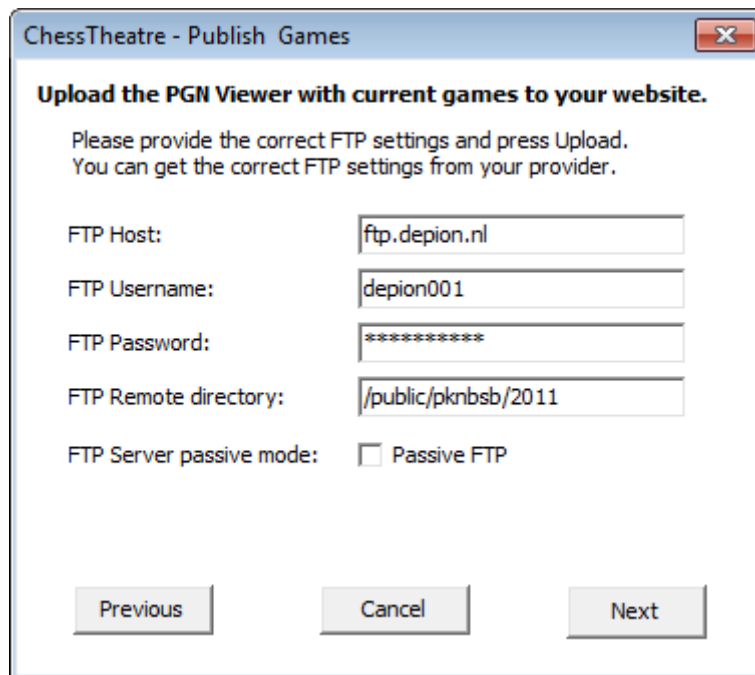


Wat is er gebeurd na die klik op **Save**?

- Er is een Flash bestand in **c:\pgn** geplaatst met als naam **chesstheatre\_gui.swf**.
- Er is een html bestand in **c:\pgn** geplaatst met als naam **dgt\_chesstheatre.htm**.
- Er is een map aangemaakt in **c:\pgn** genaamd **dgt\_chesstheatre\_games**.
- In de map **c:\pgn\dgt\_chesstheatre\_games** zijn xml bestanden geplaatst.

Lokaal op je computer partijen naspelen is leuk maar het is de bedoeling dat de partijen op internet komen zodat de bezoekers van de toernooisite die partijen kunnen naspelen.

Om te kunnen publiceren op het internet moet u de beschikking hebben over de ftp-gegevens van de website waar u gaat publiceren. Zorg dat u die gegevens te pakken krijgt als u ze nog niet hebt.



ChessTheatre - Publish Games

**Upload the PGN Viewer with current games to your website.**

Please provide the correct FTP settings and press Upload.  
You can get the correct FTP settings from your provider.

FTP Host:

FTP Username:

FTP Password:

FTP Remote directory:

FTP Server passive mode:  Passive FTP

Klik op **Next** om de partijen te uploaden. In bovenstaand voorbeeld komen de partijen dan te staan op:

[http://www.depion.nl/pknbsb/2011/dgt\\_chesstheatre.htm](http://www.depion.nl/pknbsb/2011/dgt_chesstheatre.htm).

De startmap van de website van De Pion is dus **/public** en de partijen komen in een map pknbsb/2011 te staan.

