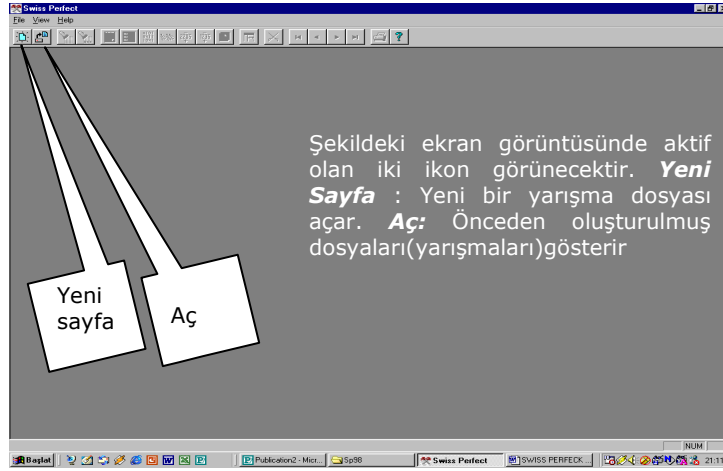


"SWISS PERFECK 98" SATRANÇ TURNUVALARI EŞLENDİRME PROGRAMI KULLANMA KILAVUZU EK BİLGİ KAYNAĞI - 5

GİRİŞ: Kılavuzun oluşturulmasındaki amaç kullanıcılara ipuçları vermesi yönündedir. İzlenen yöntem kullanıcıların tüm isteklerine yanıt verecek bir çalışma içermemektedir. Sadece bilgisayar kullanabilen ve kılavuz yardımıyla programı çalıştırabilen bir yapı kazandırma yeğlenmiştir. Kullanıcılar süreç içerisinde giremedikleri mönülerde çıkabilecek anlamları kendileri keşfedeceklerdir.

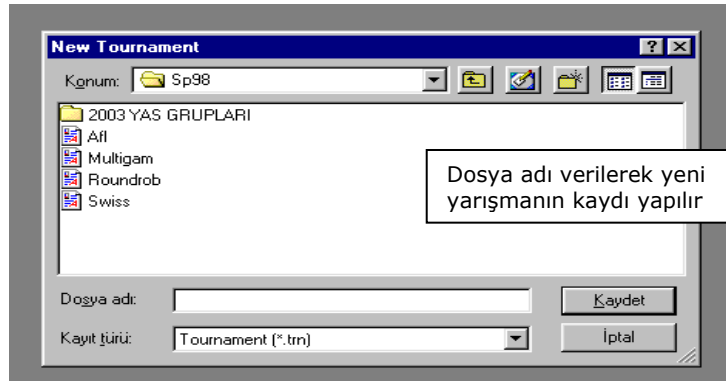
Program kurulumu tamamlandıktan sonra çalıştırılır. Ekranda şöyle bir görüntü olacaktır.(Görüntü 1)

GÖRÜNTÜ 1



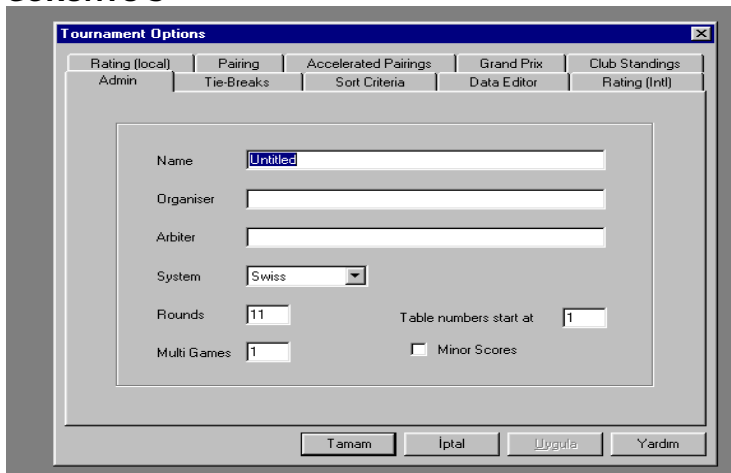
Yeni bir yarışma oluşturacağımızı düşündüğümüzden bu menüden devam edelim. Yeni ikonu tıklatılır. Ekrana gelen görüntüyü görelim.

GÖRÜNTÜ 2



Kayıt işlemi sonrası oluşturulan dosya açılacaktır. Karşımıza yeni bir mönü gelir. **Tournament Options:** Burada yarışmanın opsiyonları yani her yarışmaya göre değişecek seçenekler yer almaktadır. Öncelikle hakemlerimizin kullanabilecekleri alt mönüler tanıtılacaktır.

GÖRÜNTÜ 3

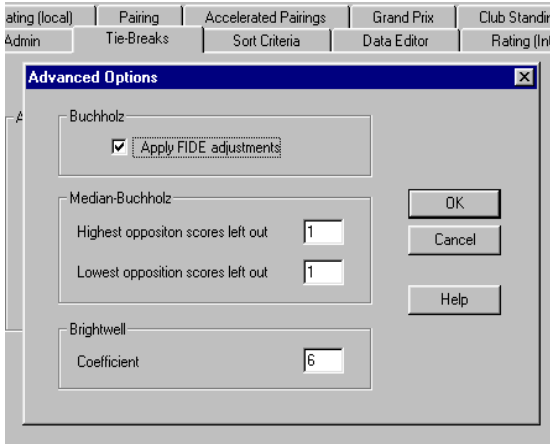
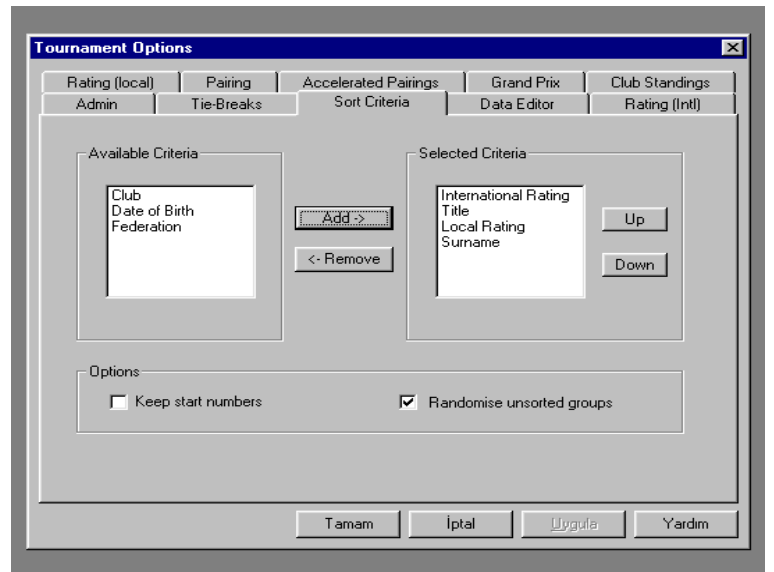
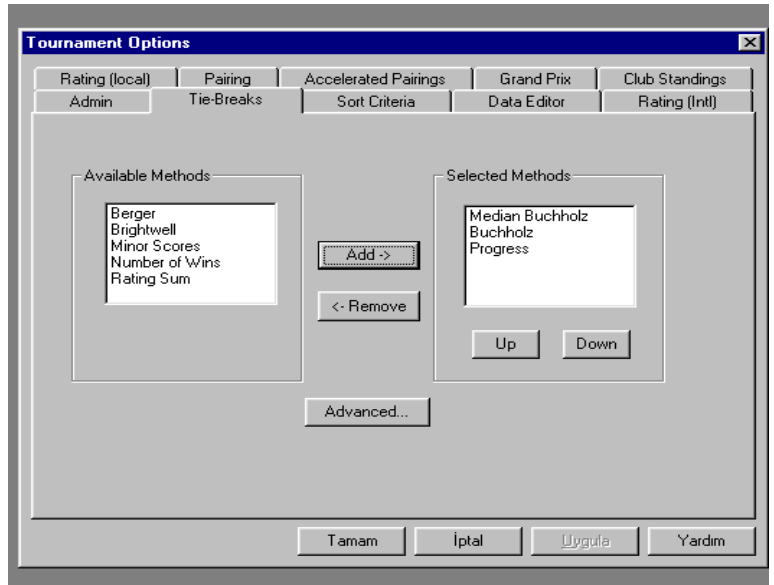


Admin: Yarışmanın kimliğinin yazıldığı bölümdür. 1. Satır Yarışmanın adı, 2. Satır Yarışmanın hangi kurum tarafından düzenlendiği, 3. Satır Yarışmanın Başhakemini belirtir. Bu girişler yapılır. Sistem tıklandığında yeni bir eşlendirme sistemi sorgulanır. (Döner sistem-Berger-) Biz burada Swiss sistemi kullanacağız. Raund yarışmanın kaç tur oynanacağını sorgular. Multi Games oyunların kaç maç üzerinden yapılacağını gösterir. (Örneğin takım yarışmalarında maçlarında kaç masa varsa o sayı klavyeden girilir. Sonuç yazılırken olayın farkına varacaksınız)

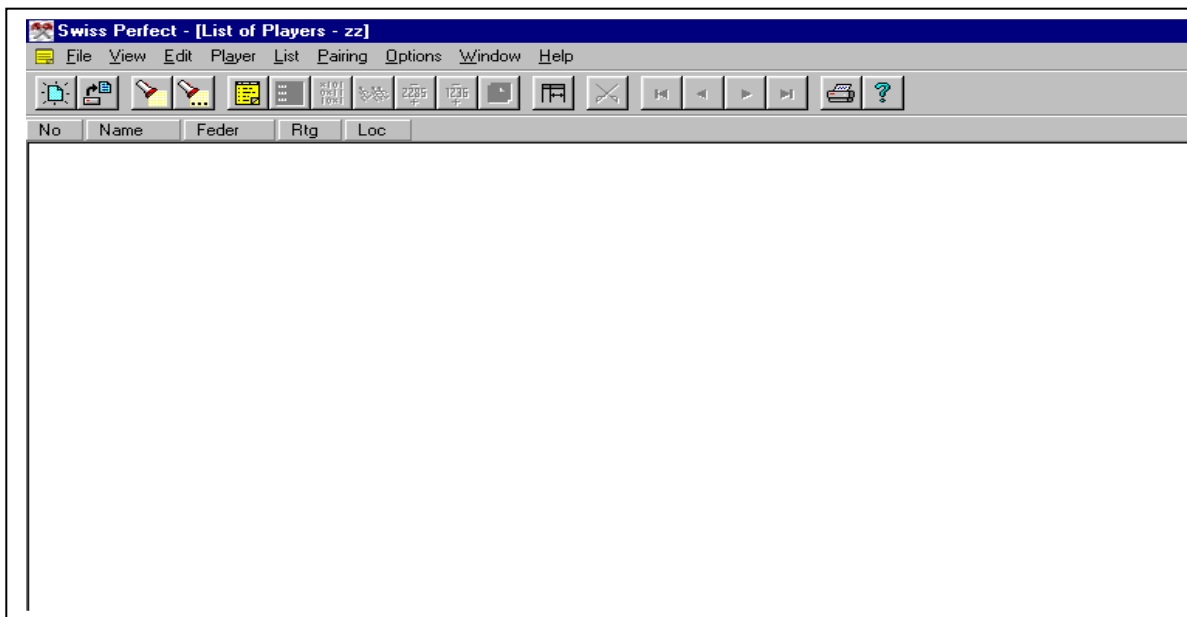
Tie-Breaks: Eşitlik bozma yöntemleri buradan seçilir. Available Methods Seçilebilecek yöntemleri, Selected Methods Seçilen yöntemleri gösterir. Add ve Remove butonları (dokunun ne görüyorsunuz?) ile seçilebilecek ve seçilen yöntemler kutular arasında yer değiştirir. Dikkat! Seçilen yöntemler arasında gereksiz yöntem bulunmasın. Up ve Down butonları seçilen yöntemlerin hangi sırada olacağını belirler. (dokun,dokun..) Advanced tıkladığında yeni bir alt menü görünür.

Advanced Options: Median ve Solkof eşitlik bozma yöntemlerine göre alttan ve üstten kaç ayarlanmış puanın silineceği klavyeden girilir. Boş bırakılmamalıdır. (gerekirse 0 - sıfır yazılacaktır)

Sort Criteria: Tie-Breaks de olduğu gibi seçilebilecek ve seçilen sıralama kriterleri burada görülür. Sporcuları hangi sırada dizileceği burada saptanır. Kullanım yine Tie-Breaks de olduğu gibidir. Options, sıralama seçiminin rastgele mi Yoksa verilen başlangıç numarasına göre mi olacağı sorgulanır. Hangisi çeklenirse o geçerlidir.



Ana Sayfa Menülerini ve ikonları tanıyalım. Önce Menüler.
GÖRÜNTÜ 4:



File: Bu Menü'nün alt menüleri Dosyaya ilişkin bilgileri içermektedir. Yazdırma ve ön görünüm, yedekleme seçenekleri gibi bilgiler yer almaktadır.

View: Bu Menü'nün alt menüleri ikonların menülerini gösterir

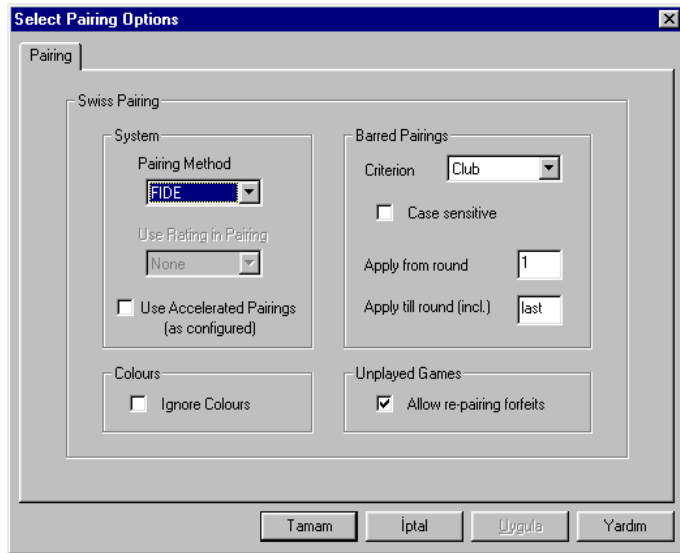
Edit: Bu menü'nün alt seçenekleri **Result** sonuç, **Pairing** eşlendirme, **Delete Pair** Mavi şerit ile seçili eşlendirmenin silinmesi, **Append Pair** yeni eşlendirme eklenme işini anlatır.

Player: Bu Menü'nün alt menüleri oyuncular ile ilgili bilgileri içerir. **Add New** yeni oyuncu eklemesi buradan yapılır. Açılan pencereye ilgili bilgiler klavyeden girilir. **Withdraw** Yarışmadan tamamen veya geçici silinecek oyuncular için kullanılır. Açılan pencereye sporcunun katılmayacağı tur girilir. Oyuncu geri dönecek ise Oyuncu listesinden o oyuncu bulunur Withdrawal kutucuğunda bulunan tur numarası silinir.

List: Oyuncu listesini gösterir ve sıralama ölçütlerine ulaştırır.

Pairing: Oyun ile ilgili (eşlendirme) bilgiler yer alır. **Automatic** eşlendirmenin otomatik olarak yapılacağı seçeneğidir. Tıklandığında seçenekler sunulur.

GÖRÜNTÜ 5:



Sistem: Oyun yöntemi seçeneği yani FIDE ulusal, bölgesel gibi seçenekleri içerir.

Barrent Pairing: Eşlendirme kısıtlamalarını içerir. Bağımsız, kulüp ve aynı federasyon oyuncularını eşlendirmez. Tamam tıklandığında: Yeni bir pencere açılır.

Colour For Top Seed: Bu pencereden 1 numaralı oyuncunun rengi seçilir. OK. tıklandığında 1. tur eşlendirmesi yapılırak ekrana gelir.

Ana mönüdeki Pairing Menü'sünün alt menülerine devam edelim.

Manuel: Bu seçenek ile eşlendirme el ile yapılır.

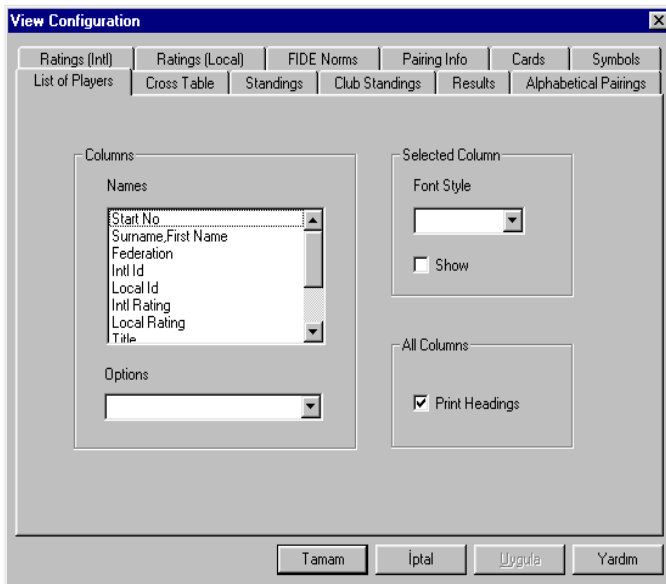
Unpair: Yapılan eşlendirmeyi siler.

Options: Seçenekler arasında değişkenleri saptamakta kullanılır. Alt menüleri bu seçenekleri sunar.

Tournament: Bu seçenek önceden de anlatılmıştı.

Display: Bu seçenek menüsü derecelendirme, yarışma tablosu, Eşlendirme kartları, oyuncu listesi ve benzeri çıktılar ile ekran görüntülerini biçimlendirir. (View Configuration)

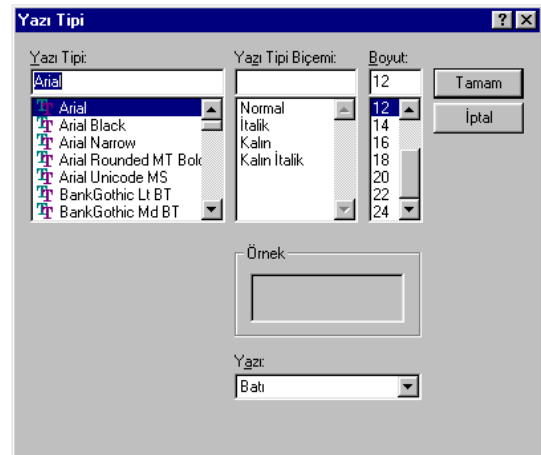
GÖRÜNTÜ 6:



Font: Yazı Tipi penceresi açılır. Gerekli seçenekler işaretlenir. Dikkat edilecek bir konu **View Configuration** menüsündeki her seçim için ayrı ayrı font ayarı yapılmalıdır. Bir kez yapılan seçimler aksi durumda kalıcı olacaktır. **Yazı** seçildiğinde Türkçe tercih edilirse yazılanlar Türkçe'ye uygun olur.

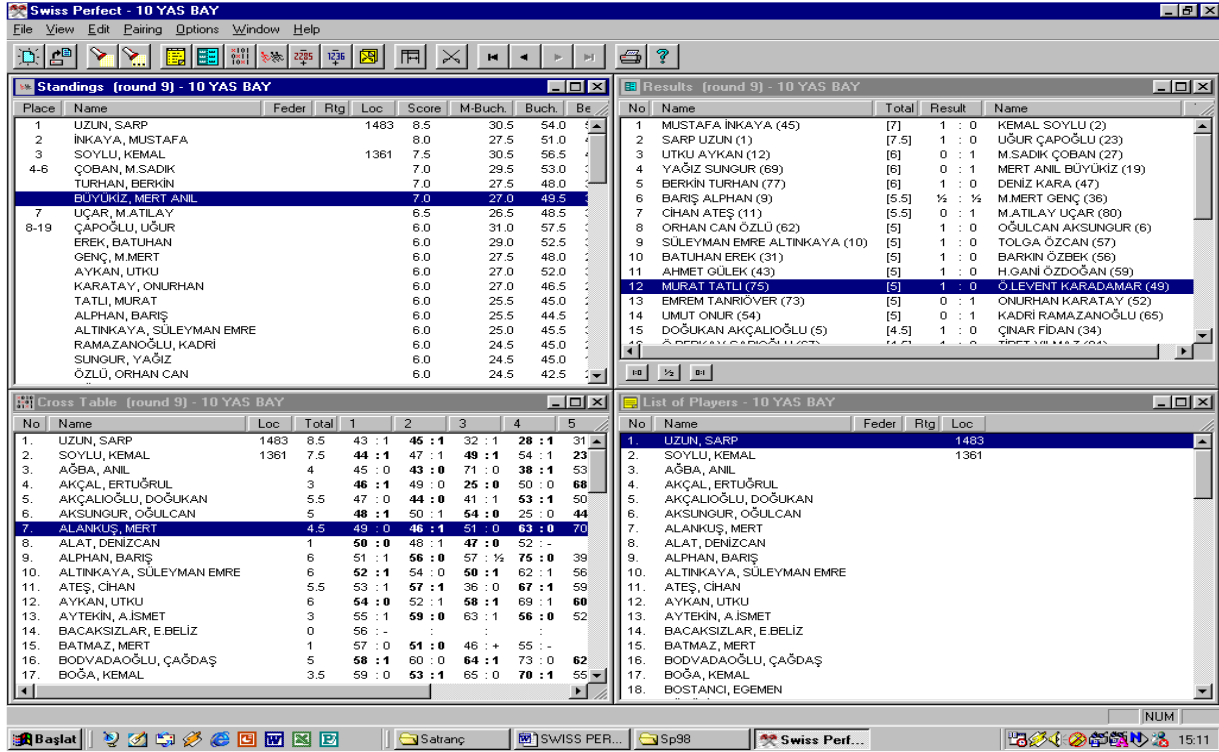
Söz konusu çıktı ekran görüntüsü isimleri tıklandığında o menüde yer alan başlıklar **Columns** kutucuğunda yer alır. Tıklandığında **Show** kutucuğu çeklenir. Bu durumda çeklenen seçenekler çıktıda ve ekran görüntüsünde yer alır. **Font Style** seçili show olan bilgilerin yazı biçimini gösterir uygun olan seçilir.

GÖRÜNTÜ 7:



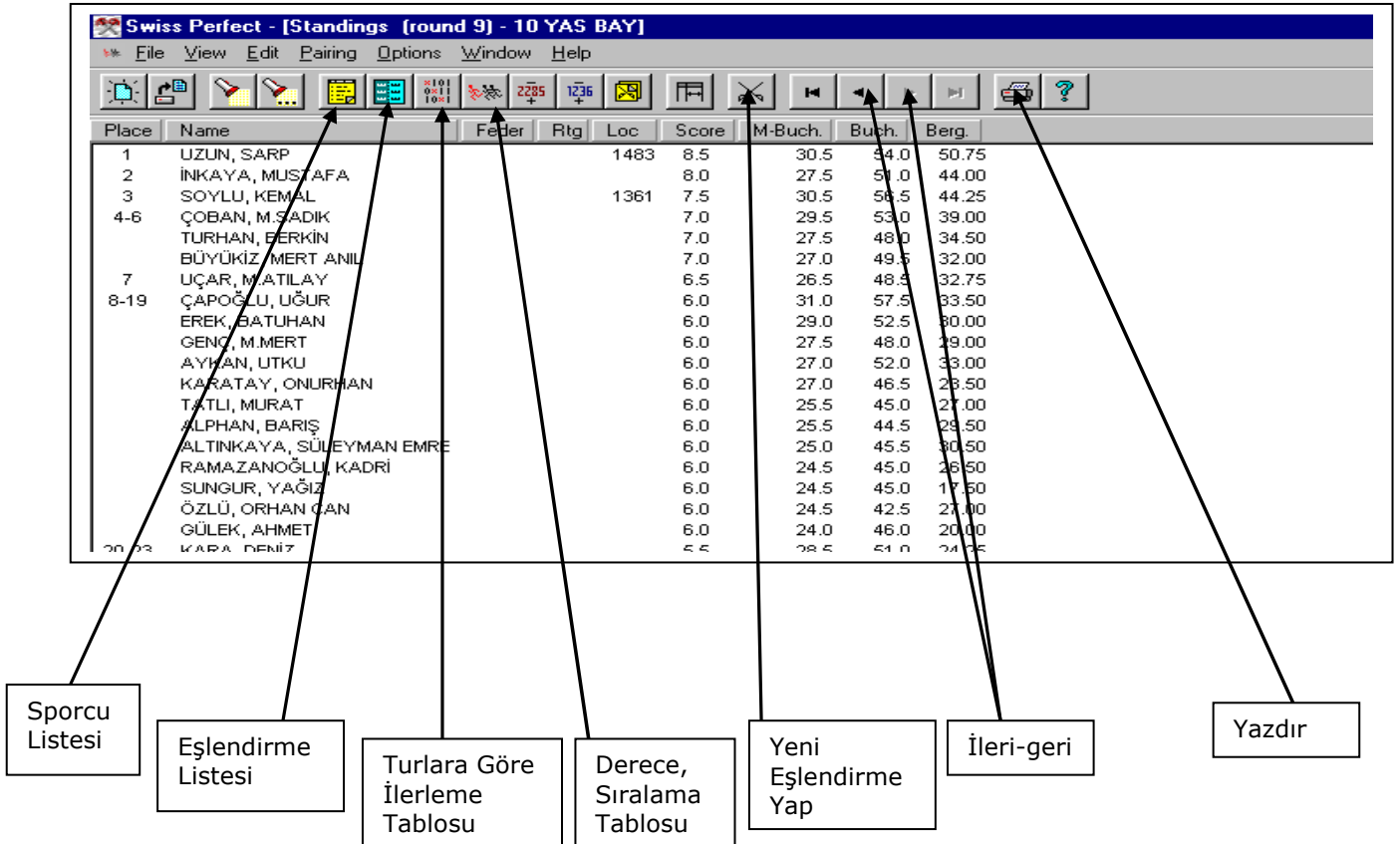
Window: Pencere anlamına gelir. Açılmış dosyaları bulmada kaynaklık eder. Burada güzel ve kullanılabilir alt seçenekler vardır. Tıklayarak görünüz. Bir örnek: **Tile Horizontally** o yarışma için açılmış dosyaları aynı ekranda görüntüler.

GÖRÜNTÜ 8:



Şimdi de İkonları görelim.

GÖRÜNTÜ 9:



Görüldüğü gibi bu ikonları kullanarak programa yön vermek daha kolay

Buraya kadar anlatılan bilgiler yardımıyla artık, bir yarışmanın hazırlanması kullanıcılar için çok kolay olsa gerek. Artık bir turnuvayı hazır kabul edelim. Tüm bilgi girişlerini yapalım. Sporcuların kayıtlarını yazalım. Listeyi sıralayalım. Eşlendirmeyi de hazırlayalım. Tur başlasın. Tur bitti. Sonuçlar yazılacak. Tura ilişkin eşlendirme ekranda yer aldıktan sonra iki türlü sonuç girilebilir. Birinci yol: **Edit** menüsünde bulunan **Result** seçeneği tıkladığında açılan alt menü sonuç girmek için kullanılır. Dikkat edilecek tek şey sonuç girme işine 1. masadan başlanacaktır. Bunun için Edit ve Result açılmadan önce eşlendirme sayfasında 1.masanın üstüne tıklanarak mavi şeritin görünmesi sağlanmalıdır.

GÖRÜNTÜ 10:

The screenshot shows the Swiss Perfect software interface. The main window displays a list of players and their results. A dialog box titled "Pair No 1" is open, allowing the user to enter the result for a specific pair. The dialog box contains fields for player names and scores, and buttons for "Next", "Previous", "OK", "Cancel", and "Help".

No	Name	Total	Result	Name	Total
1	MUSTAFA İNKAYA (45)	[7]	1 : 0	KEMAL SOYLU (2)	[7.5]
2	SARP UZUN (1)	[7.5]	1 : 0	UGUR ÇAPOĞLU (23)	[6]
3	UTKU AYKAN (12)	[6]	0 : 1	M.SADIK ÇOBAN (27)	[6]
4	YAĞIZ SUNGUR (69)	[6]	0 : 1	MERT ANIL BÜYÜKİZ (19)	[6]
5	BERKİN TURHAN (77)	[6]	1 : 0	DENİZ KARA (47)	[5.5]
6	BARİŞ ALPHAN (9)	[5.5]	½ : ½	M.MERT GENÇ (36)	[5.5]
7	ÇİHAN ATEŞ (11)	[5.5]	0 : 1	M.ATILAY UÇAR (80)	[5.5]
8	ORHAN CAN ÖZLÜ (62)	[5]			
9	SÜLEYMAN EMRE ALTINKAYA (10)	[5]			
10	BATUHAN EREK (31)	[5]			
11	AHMET GÜLEK (43)	[5]			
12	MURAT TATLI (75)	[5]			
13	EMREM TANRIÖVER (73)	[5]			
14	UMUT ONUR (54)	[5]			
15	DOĞUKAN AKÇALIOĞLU (5)	[4.5]			
16	Ö.BERKAY SARIOĞLU (67)	[4.5]			
17	MERT ALANKUŞ (7)	[4]			
18	TANVER TALAS (71)	[4]			
19	EGEMEN BOSTANCI (18)	[4]			
20	ERDOĞAN RAMAZANOĞLU (64)	[4]			
21	AYHAN TÜTENGİL (79)	[4]			
22	M.ALİ DEĞİRMENCI (29)	[4]			
23	MEHMET ÖZER (60)	[4]			
24	TARİK İNCEKİR (44)	[3.5]			
25	KAMİL ÇİFTÇİ (25)	[3.5]			
26	İETHEM ÜZELER (83)	[3.5]			
27	TUNAHAN GÖRMÜŞ (40)	[3.5]			
28	F.EMRE TOPLAR (76)	[3.5]			
29	RAGİP UYSAL (82)	[3]			
30	M.MAZLUM GÖL (38)	[3]			
31	BERKE GENÇ (35)	[2.5]	1 : 0	ULUÇ ÖZYENEN (63)	[3]
32	E.MURATHAN GÖRHAN (39)	[2.5]	½ : ½	ERTUĞRUL AKÇAL (4)	[2.5]
33	İBRAHİM ORKUNKILLI (55)	[2]	1 : 0	BORA DEMİR (30)	[2]
	AYMAN (68)	[2]	1 : 0	BERKAY KARAÇOR (48)	[2]
	ÜRK (78)	[2]	- : +	OĞUZ ŞENBAYRAK (70)	[1.5]

Result yardımı ile sonuç girilirken tanıtım şöyle olacaktır. 1-0 beyaz kazandı, 0-1 siyah kazandı, =:= beraberlik, +:- Beyaz hükmen kazandı, -:+ siyah hükmen kazandı, -:- siyah beyaz hükmen kaybetti, 0:0 siyah ve beyaz kaybetti, 0:= beyaz kayıp siyah yarım, =:0 Beyaz yarım siyah kayıp. Clear butonu yanlış yazılan sonuçları siler. Next butonu sonraki eşlendirmeye, Previous butonu önceki eşlendirmeyi getirir.

İkinci Yol: Ekranın sol alt köşesindeki otomatik sonuç giriş yeri.

Sp98 programını kullanabilmek çok da zor değil. Bu kılavuz ile basitçe kullanma becerisi kazandırılmaya çalışıldı. Süreç içerisinde burada anlatılmayan bazı seçeneklerin de ne işe yaradığını öğrenebileceksiniz.

UKD HESAPLAMALARI İÇİN SP98 GENEL BİLGİLERİ

Bu bölümde sp98'in UKD hesaplamalarına uygun nasıl kullanılacağına ulaşacaksınız. Görüntü 2 ve Görüntü 3 de anlatılan uygulamada yarışmanın adının tam ve doğru girilmesi gerekiyor.

1. **Admin** bilindiği gibi yarışmanın kimliği ile ilgili bilgilerin yer aldığı bölümdü. **Name:** Yarışmanın adıdır. Ör: "Adana_5_Ocak_Kurtulus_Kupası" Sözcükler birbirinden (altçizgi) konularak ayrılmalıdır. İl adı mutlaka yer almalıdır. Kısaltmalar yapılacaksa eğer anlamlı kısaltmalar olmalıdır.
2. Ulusal yarışmalar için yarışma adının yanında yıl bulunmalıdır. Ör: "2003_Türkiye_Birinciligi"
3. Dosya (yarışma) isimleri yazılırken İ,i,Ğ,ğ,Ş,ş harfleri bulunmamalıdır. Bunların yerine I,i,G,g,S,s kullanılmalıdır.
4. **Player: Add New** sporcuların bilgi girişleri buradan yapılıyordu.

GÖRÜNTÜ 11:

Player No 6

Start No: 6

Surname: KIR

First Name: Hakan

Title: [Dropdown]

Sex: [Dropdown]

Intl Rtg: [Field]

Loc Rtg: 1854

Id: 06-035000425

Federation: [Field]

Club: ANKARA

Birth Date: Year [Field] Month [Field] Day [Field]

Late Entry: [Checkbox]

Withdrawal: [Checkbox]

Bonus: [Field]

Byes: [Field]

Buttons: OK, Cancel, Add New, Import New, Delete, Next, Previous, Help

Start No her yeni kayıt sonrası kendiliğinden gelmektedir. **Surname** sporcunun soyadıdır. Mutlaka Büyük harflerle yazılmalıdır. **İntl Rtg** sporcunun ELO puanının yazıldığı yerdir. **Loc Rtg** UKD bilgisi girilir. İntl Rtg karşısındaki **id** bölümüne lisans numarasını, Loc Rtg karşısındaki **id** bölümüne de TSF no larının girilmesi gerekir. **Federation** sporcunun bağlı bulunduğu federasyonun yazılacağı bölüm olup ulusal her türlü yarışmada yazılması çok gerekli değildir. Yabancı uyruklu sporcular için yazılacaktır. (ROU-Romanya, GRE-Yunanistan, TUR-Türkiye gibi) Club sporcunun ili veya kulübünün yazıldığı bölümdür. Diğer bilgileri girmek çok gerekli değildir. **Title** unvan (GM, WGM, FM gibi)

Sex sporcunun cinsiyetinin yazıldığı bölümdür. Sağ taraftaki butonlar yukarıdan aşağıya: Tamam, vazgeç, sonraki sporcu kaydı, import New (şu anda gerekli değil), sil, sonraki kayıt, önceki kayıt ve yardım. Sporcu bilgilerinin girilmesinde Ç,ç,İ,i,Ğ,ğ,Ö,ö,Ş,ş,Ü,ü gibi harfler kullanılabilir. Sporcunun birden çok ismi varsa tamamı kullanılmalıdır. (M.Ali. Yanlış. Mehmet Ali. Doğru) İsimlerde, ilk harfler büyük, sonrakiler küçük harf olmalıdır.

5. Görüntü 6 da **View Configuration** anlatılmıştı. Burada **symbols** sembol tanımlanacaktır. Görüntü 12 kayıtlarına dikkat ediniz. Bu düzen sağlanmalıdır. (Draw ½ alt+171 ile yazılmalı)

GÖRÜNTÜ 12:

View Configuration

Score characters:

Win: [Field]

Draw: ½

Loss: 0

Bye: Bye

Symbol: Draw: ½

Usage:

Use draw symbol

Use score characters

Show "0"

Buttons: Tamam, İptal, Uygula, Yardım

6. Cross Table seçildiğinde Local id Local Rating ve Clup seçildiğinde show modu oluşturulmalıdır.

7. Yarışma tamamlandığında sonuçlar UKD hesaplamaları için bildirilecektir. Bunun için sp98 dosyaları (*.ini, *.sco, *.trn) sıkıştırılmış olarak bir dosya içerisinde elektronik ortamdan yararlanarak gönderilmelidir. (Adana_5_Ocak_Kurtulus_Kupası.zip)