

Swiss Perfect: Uma visão prática

1. Introdução

Este curso está baseado na premissa de que os leitores já estejam familiarizados com o ambiente Windows® assim como as regras de empareiramento manual dos sistemas Suíço e Schuring (Round-Robin).

Iremos tratar este texto de uma maneira bem prática, de forma que certos detalhes não serão tratados de maneira mais profunda, seja por serem características do ambiente Windows®, seja por não serem necessários na organização dos torneios em nosso País.

2. Iniciando um torneio

Primeiramente, de posse dos dados do torneio (Nome do torneio, Árbitros, Organizador, ficha de inscrição dos jogadores e outros detalhes), clique em *File/New*:

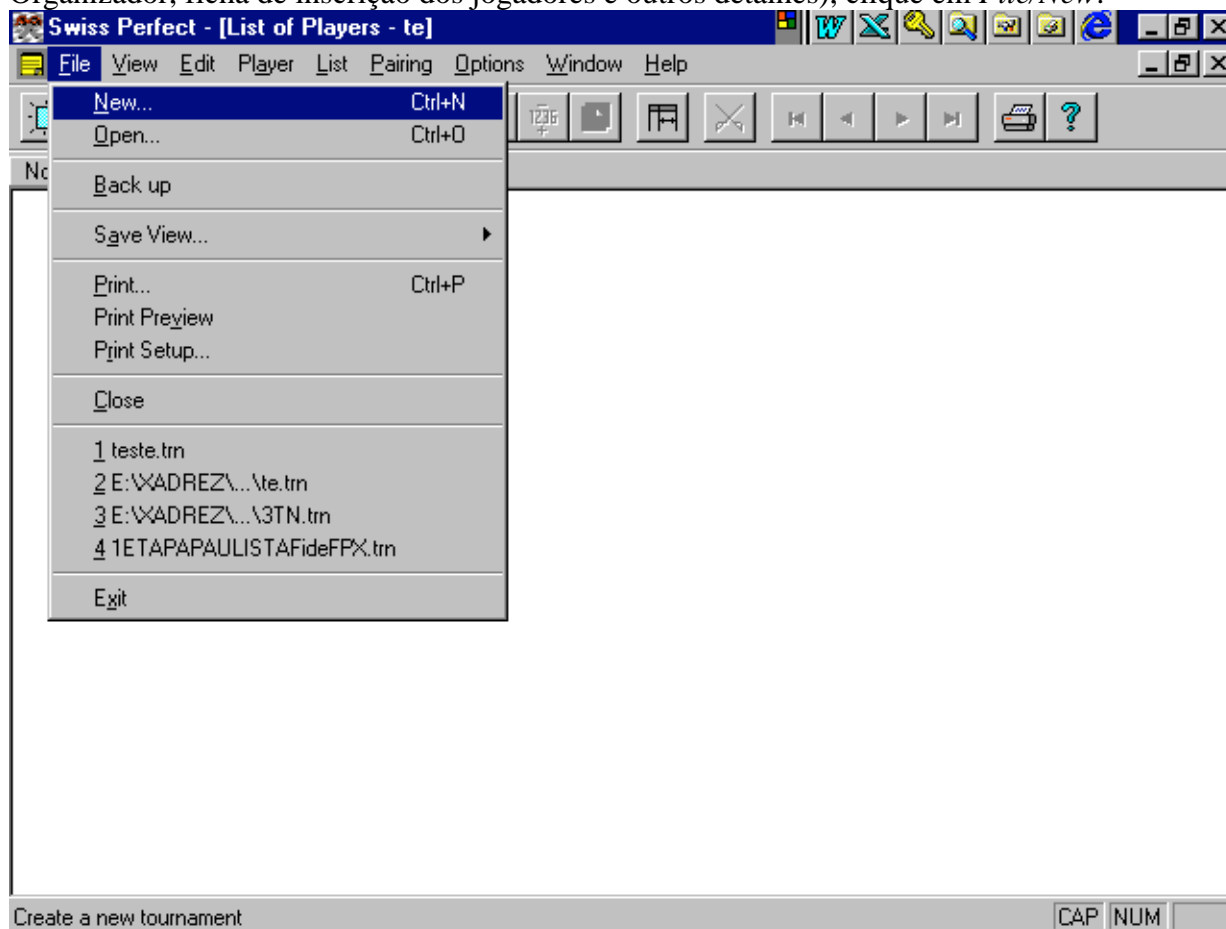


Figura 1

que fará surgir a seguinte janela:

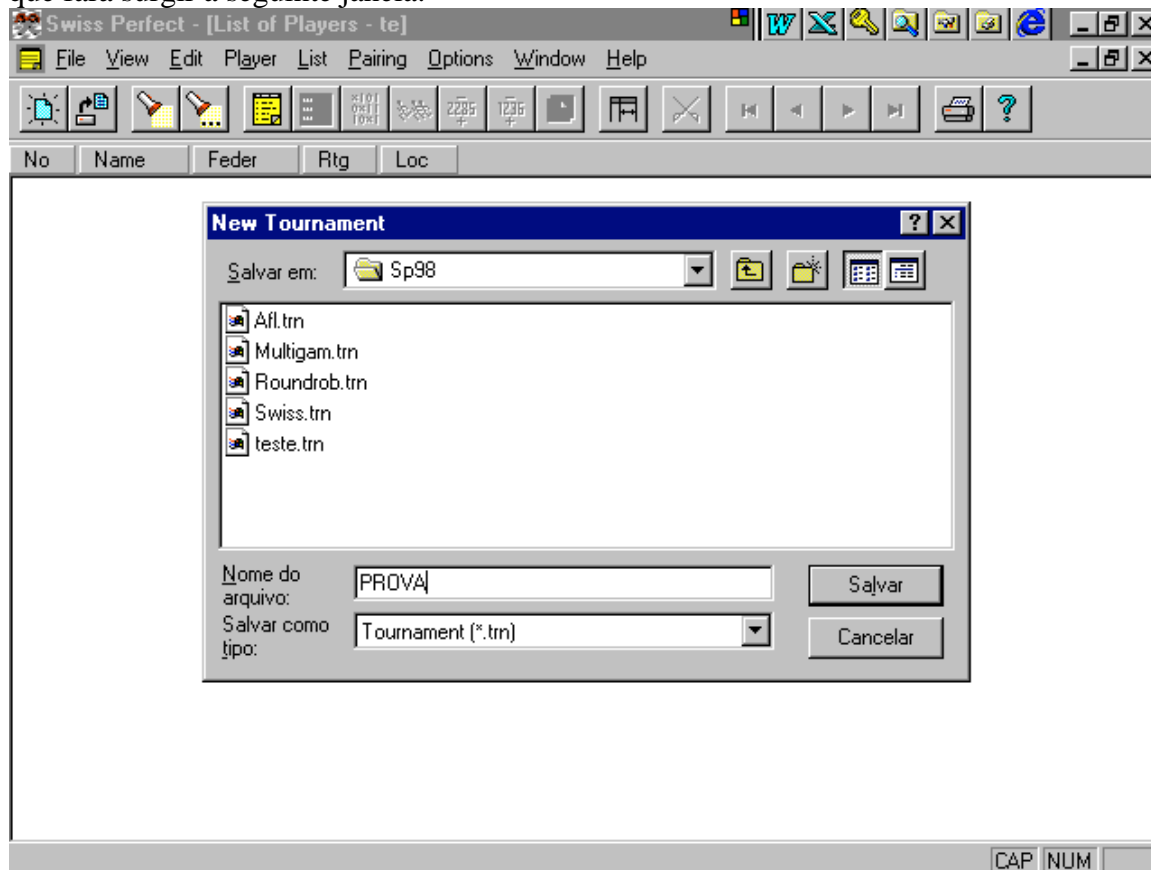


Figura 2

Escreva o nome do arquivo a ser criado (de preferência, o nome do torneio ou código) e escolha a Pasta e Diretório onde será gravado, clicando a seguir em *Salvar*.

Surgirá a seguinte tela:

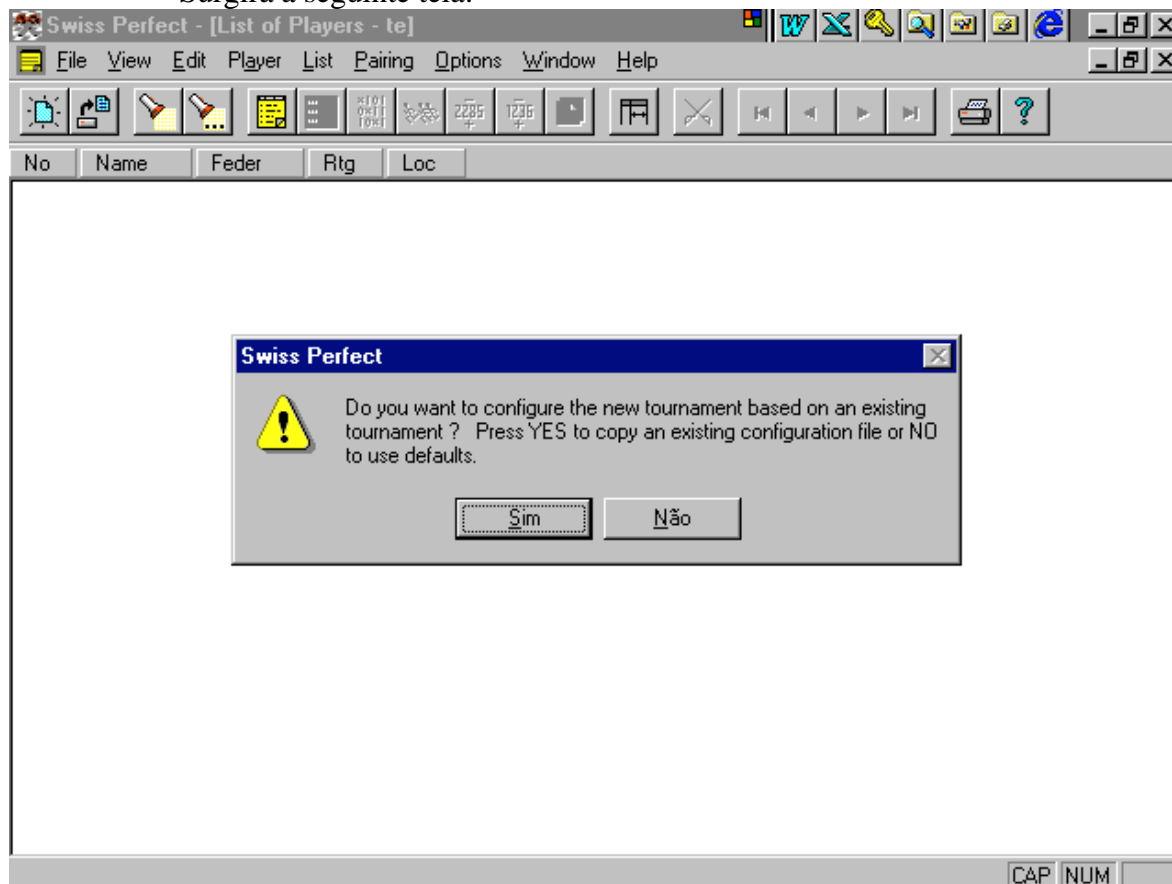


Figura 3

É recomendado clicar em *Não*, visto que cada torneio possui características próprias. Caso o torneio a ser criado seja parecido com algum outro já gravado, clique em *Sim*. Aparecerá então a tela abaixo, na qual se pode descrever e/ou alterar as configurações do torneio (esta tela está sempre a disposição no menu *Options/Tournament*, caso necessite efetuar alguma alteração.). Note que esta janela possui “fichas”, dentre as quais costuma-se alterar: *Admin.*, *Tie-Breaks* (na ordem, *Progress*, *Bulchhos e mediam Bulchhos*) e *sort critéria* (na ordem desejada, *Intl Rating*, *Local Rating*, *Title e Surname*). As demais “fichas” podem ser alteradas caso haja necessidade.

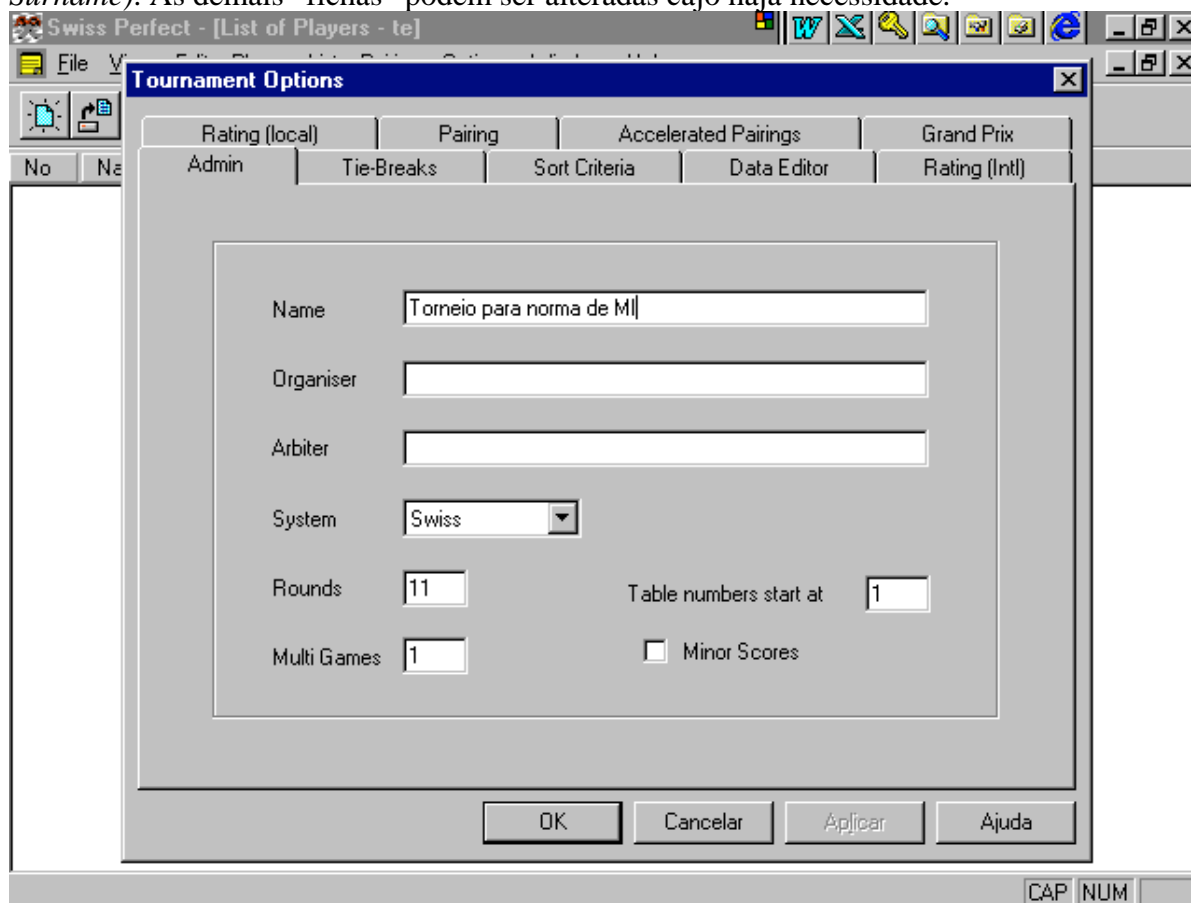


Figura 4

A “ficha” *Admin.* permite escolher entre sistema Suiço ou Schuring (Round-Robin) em *Sistem*, número de rodadas em *Rounds*, se o torneio é individual ou por equipes em *Multigames*, e o número do tabuleiro inicial, quando o torneio possui várias categorias, em *Table number start at*. Clique em *Ok* após completar todos os dados relevantes nas fichas. Neste instante aparecerá a tela para inclusão dos dados dos jogadores,

<i>Start No</i>	Número do jogador	<i>Bonus</i>	O jogador receberá # pontos
<i>Surname</i>	Sobrenome do jogador	<i>Bye</i>	O jogador ficará “bye” em # rodadas
<i>First Name</i>	Nome do jogador	<i>Late entry</i>	O jogador entrará a partir da rodada #
<i>Intl. Rtg</i>	Rating Internacional do jogador	<i>Withdraw</i>	O jogador será excluído do torneio a partir da rodada #
<i>ID</i>	Número de Identificação Internacional do jogador	<i>Ok</i>	Finaliza o acréscimo de jogadores
<i>Loc. Rat</i>	Rating Local (CBX ou FPX) do jogador	<i>Cancel</i>	Cancela o último acréscimo de jogador
<i>ID</i>	Número de Identificação(CBX ou FPX) do jogador	<i>Add new</i>	Adiciona um novo jogador
<i>Federation</i>	Confederação do jogador (Ex. BRA)	<i>Import new</i>	Importa um jogador de um banco de dados (vide Apêndice)
<i>Club</i>	Federação do jogador (Ex. SP)	<i>Delete</i>	Apaga um jogador do torneio
<i>Title</i>	Título do jogador	<i>Next</i>	Mostra os dados do próximo jogador inscrito
<i>Sex</i>	Sexo do jogador	<i>Previous</i>	Mostra os dados do jogador anterior

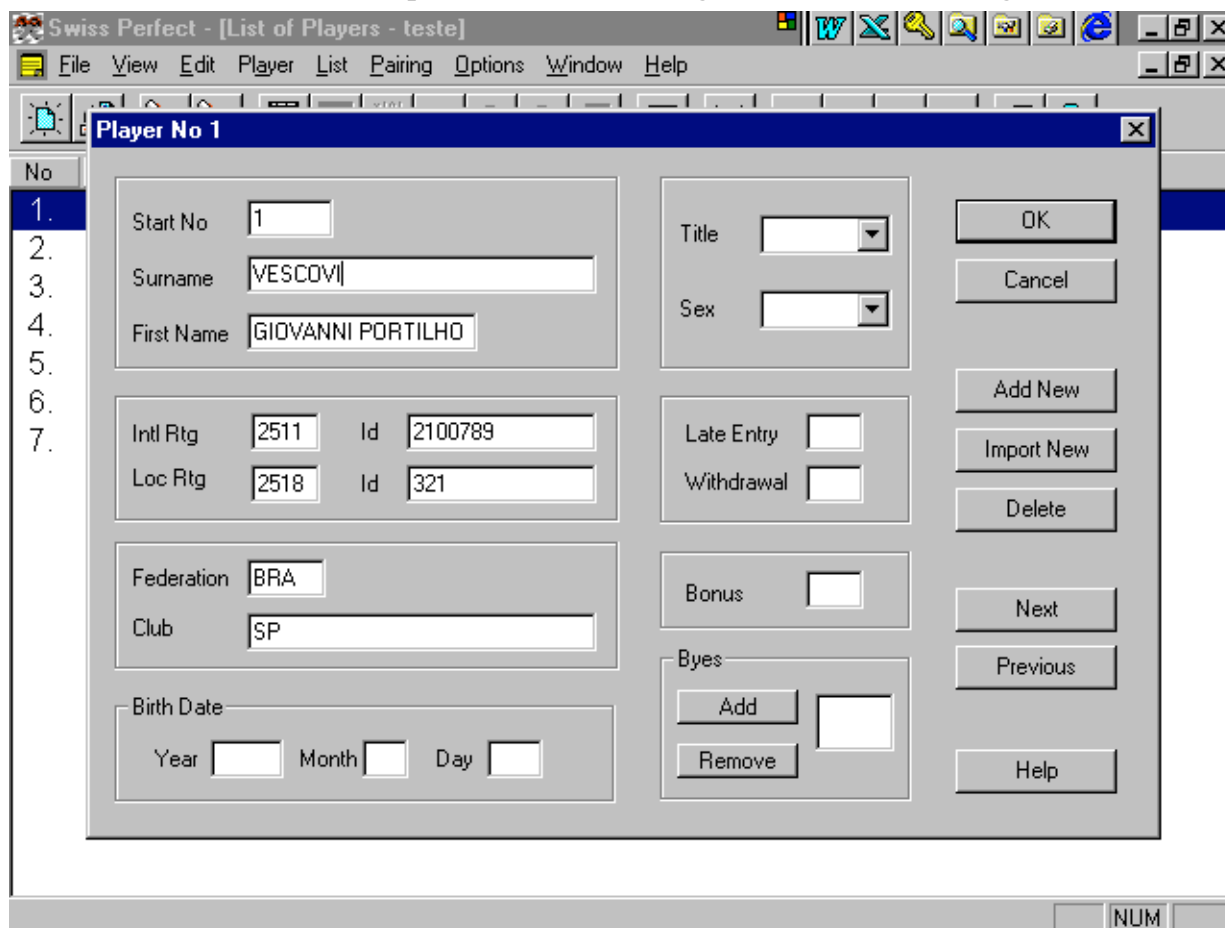


Figura 5

Esta janela aparece sempre que necessário no menu *Player/Update* (para alterar um jogador selecionado) ou *Player/Add New* (para adicionar um jogador).

Feito isto, aparecerá a lista de jogadores na tela:

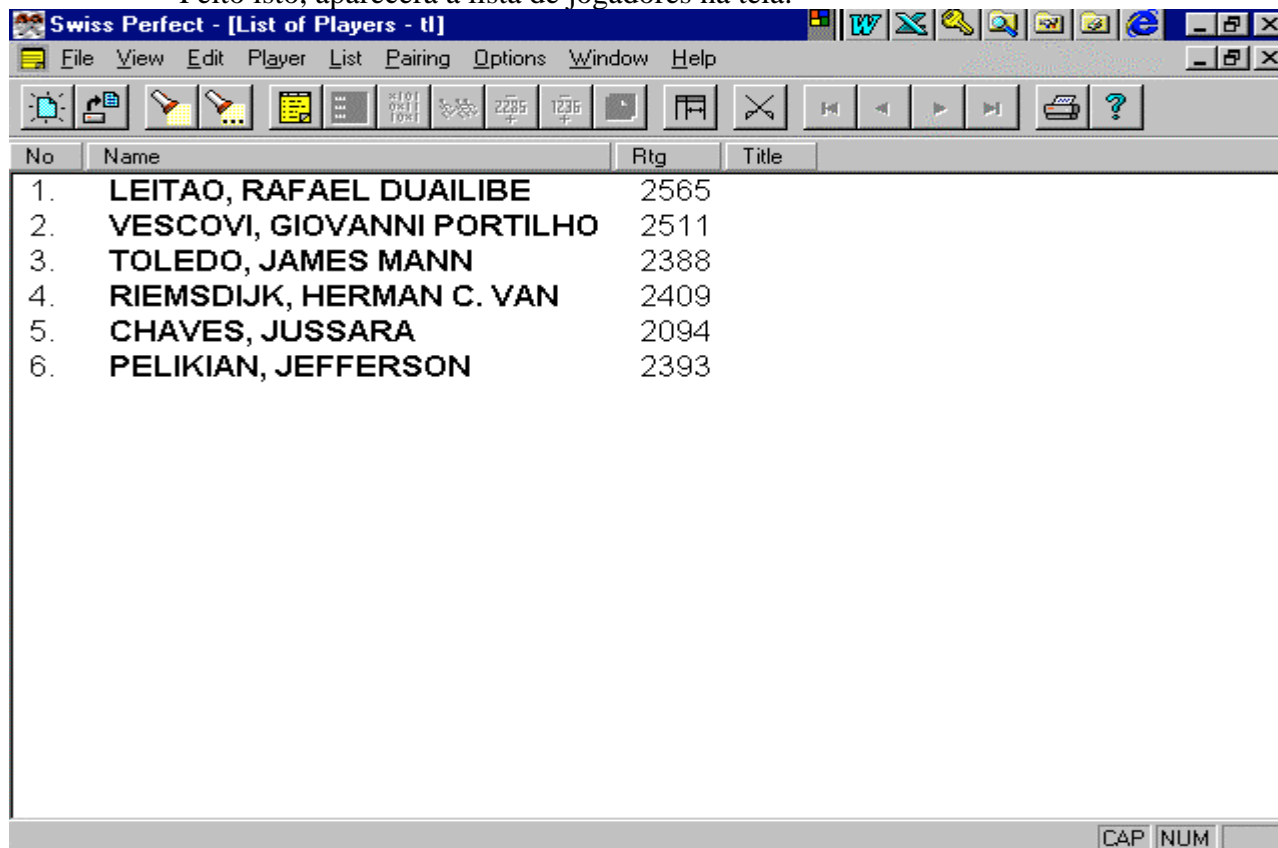


Figura 6

Caso queira alterar um cabecário (*display*), clique em *Options/Display* que surgirá a seguinte tela:

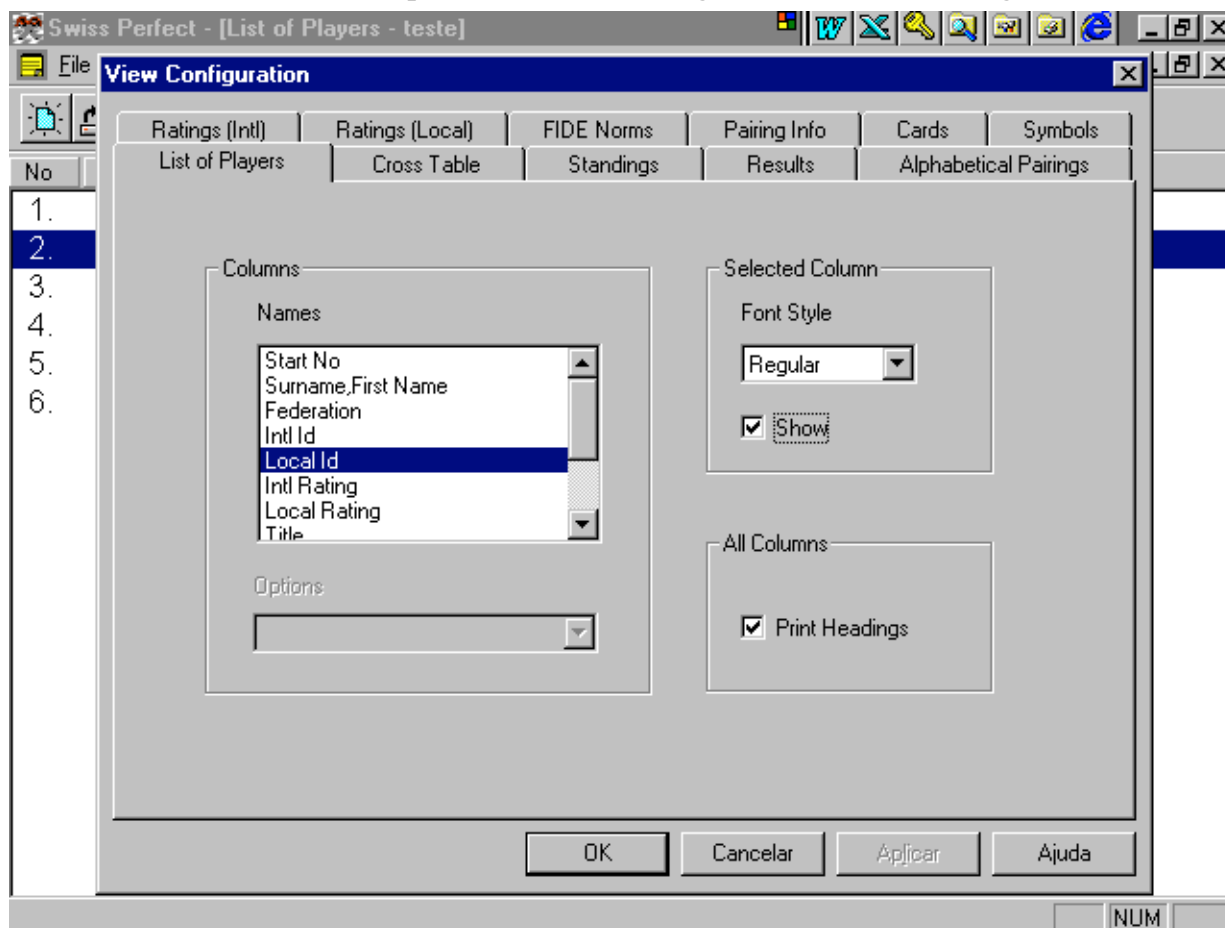


Figura 7

bastando escolher a “ficha” em que se deseja fazer a mudança e, em seguida, clicar na(s) coluna(s) que se deseja incluir (selecionado em azul) e acionar a opção *Show*, obtendo o cabeçário desejado,

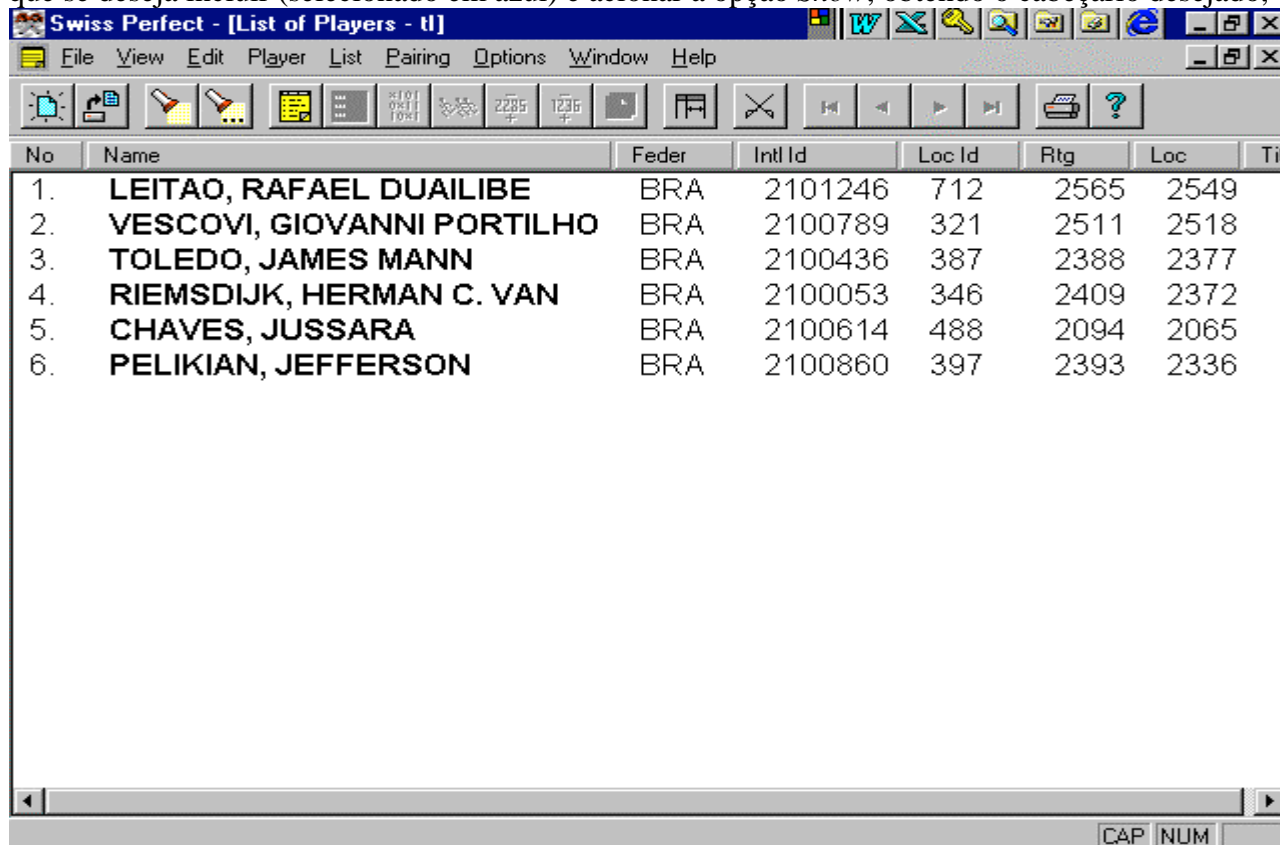


Figura 8

Confira os dados. Necessitando de qualquer alteração, selecione um jogador a ter seus dados alterados e clique em *Player/Update*, fazendo todas as mudanças conforme mostra a figura 5.

Com os dados verificados, faça o reagrupamento conforme os critérios estabelecidos, clicando em *List/Sort*:

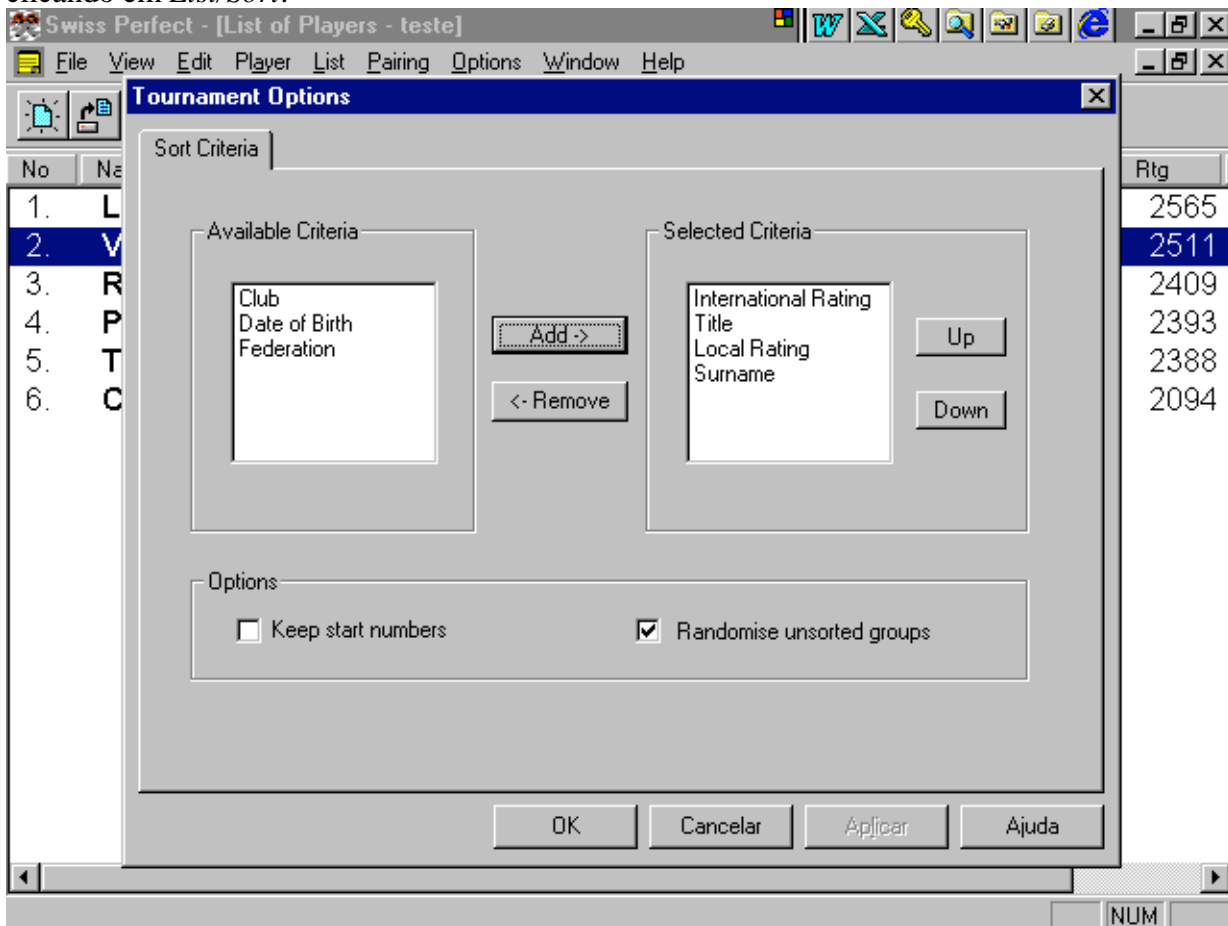


Figura 9

Caso não tenha ainda estabelecido os critérios, faça-o agora e clique em *Ok*.

3. Fazendo os Emparceiramentos

Podemos realizar o emparceiramento da 1ª rodada, clicando em *Pairing/Automatic*:

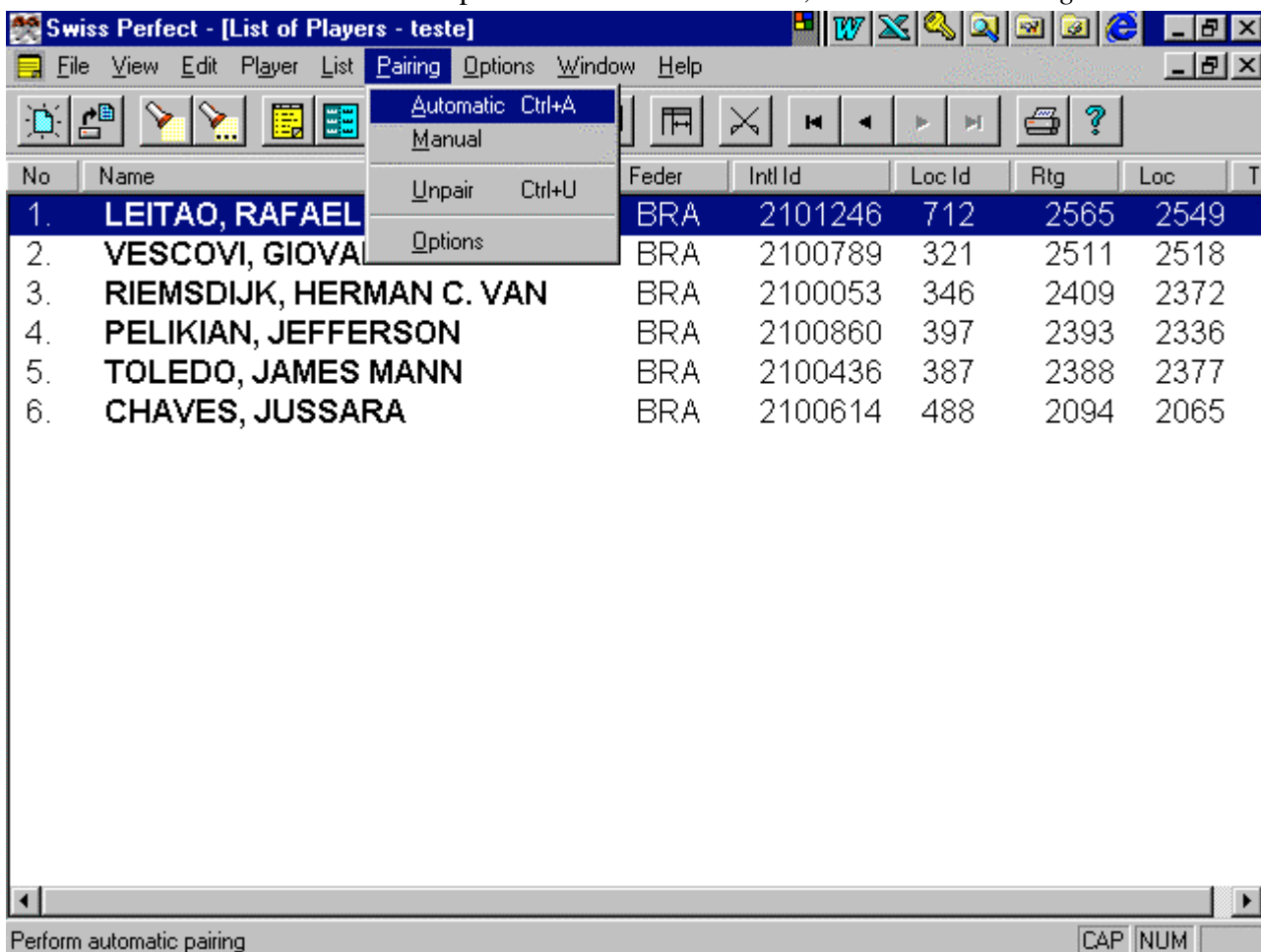


Figura 10

e aparecerá a tela solicitando os critérios de emparceiramento(se já tiver preenchido, clique em *Ok*),

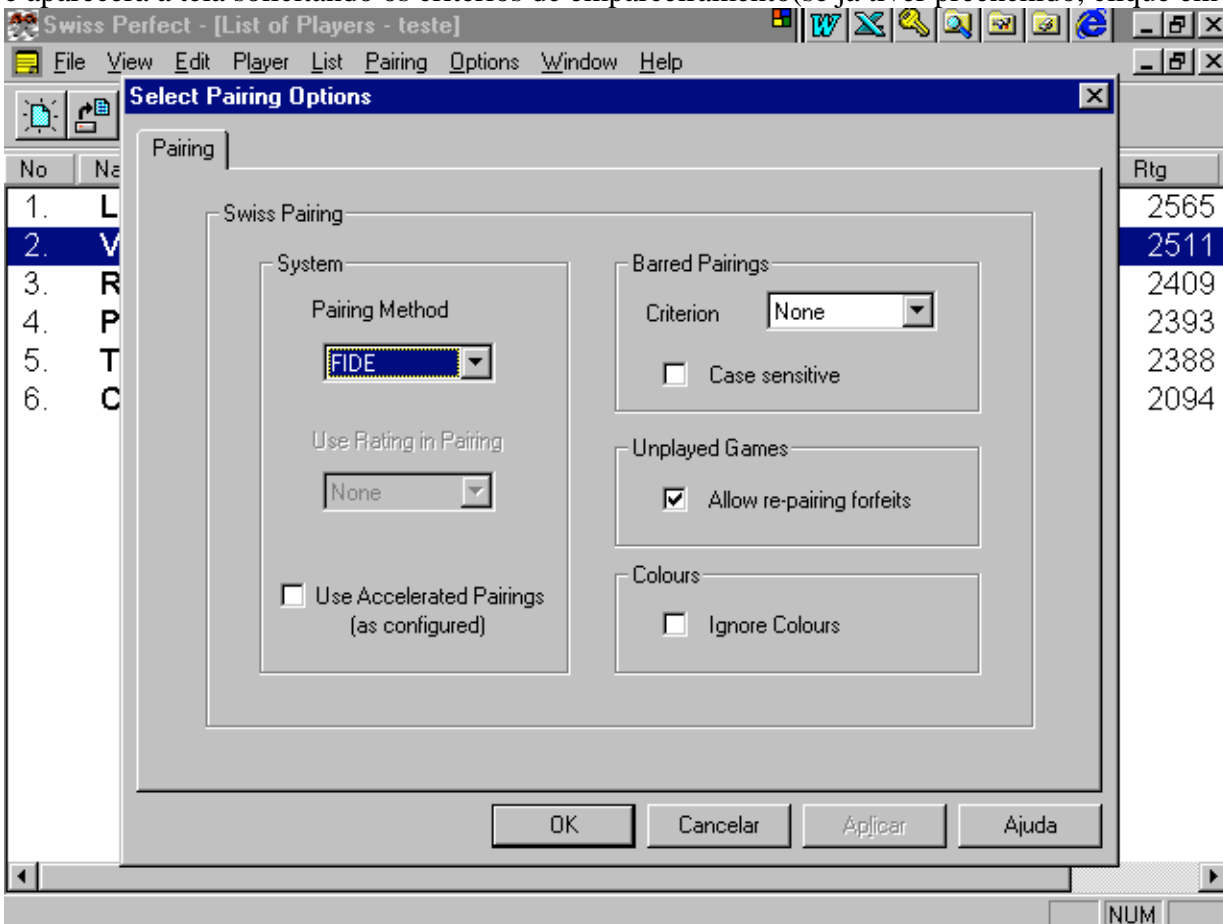


Figura 11

E a cor das peças do jogador número 1

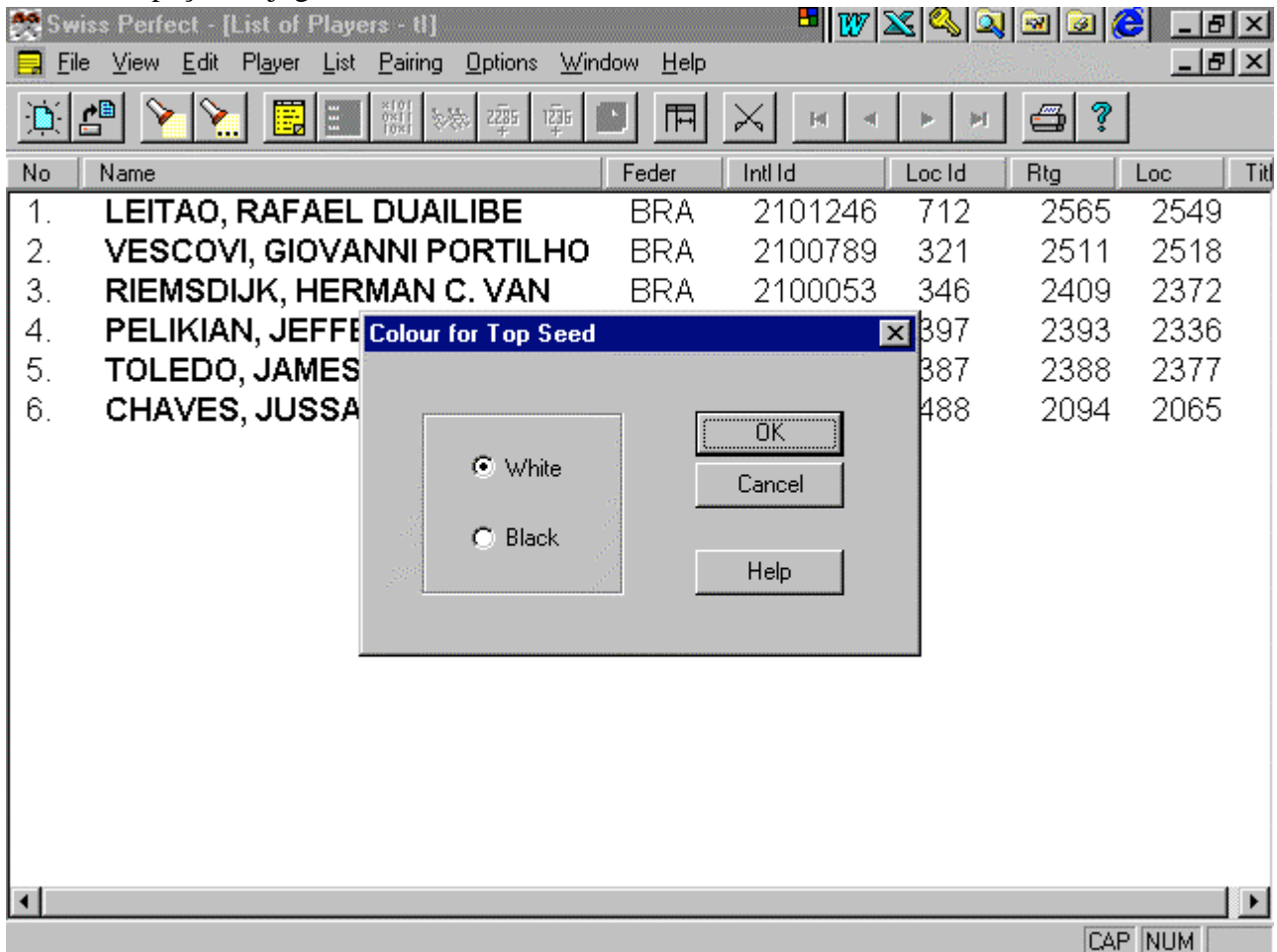


Figura 12

Feito isto temos a 1ª rodada. Caso queira, em qualquer rodada, “forçar” o empareiramento:

- Visualize as fichas através do menu *View/Cards/Large* e as imprima (*File/Print*) uma a uma (use as setas que se encontram na parte inferior da tela) conforme a figura abaixo

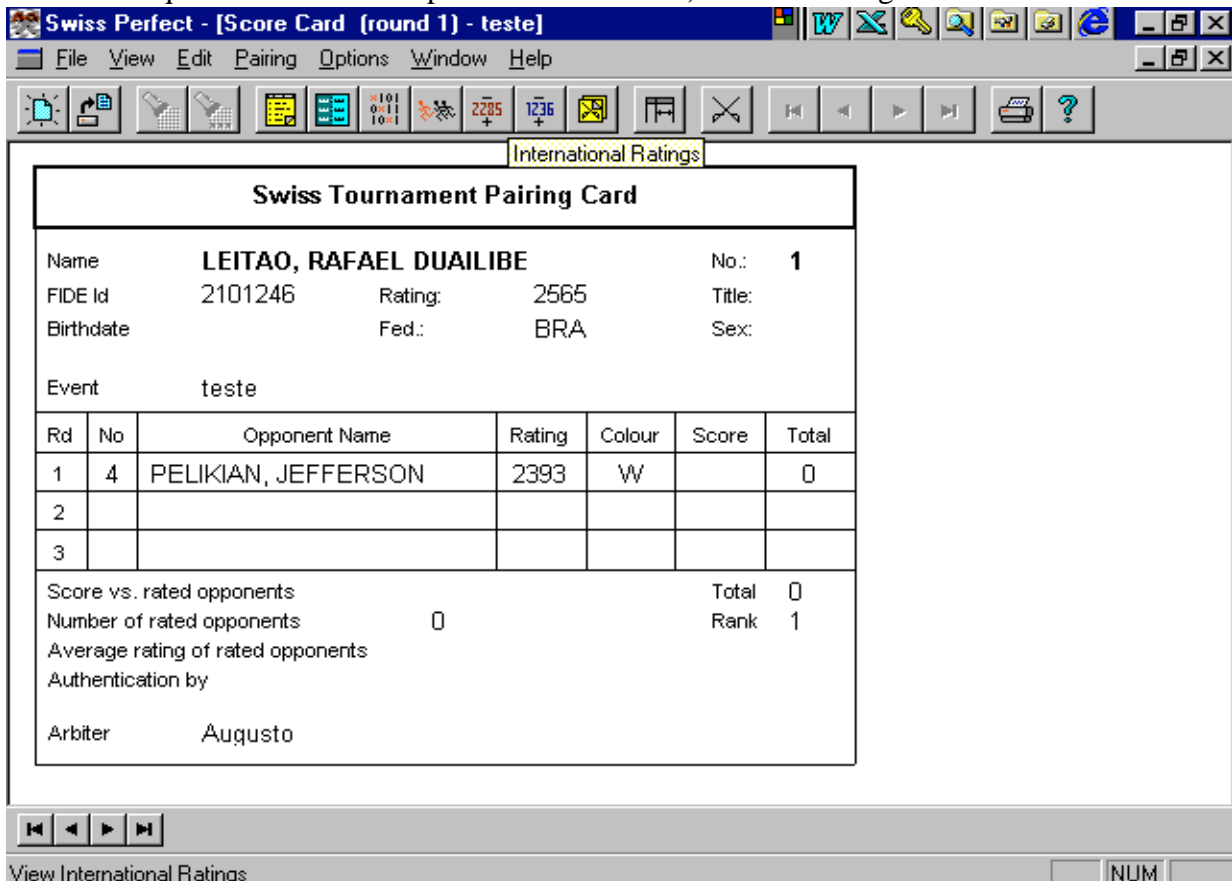


Figura 13

- Faça o empareiramento manualmente;
- Clique em *Pairing/Manual*, onde aparecerá a tela:

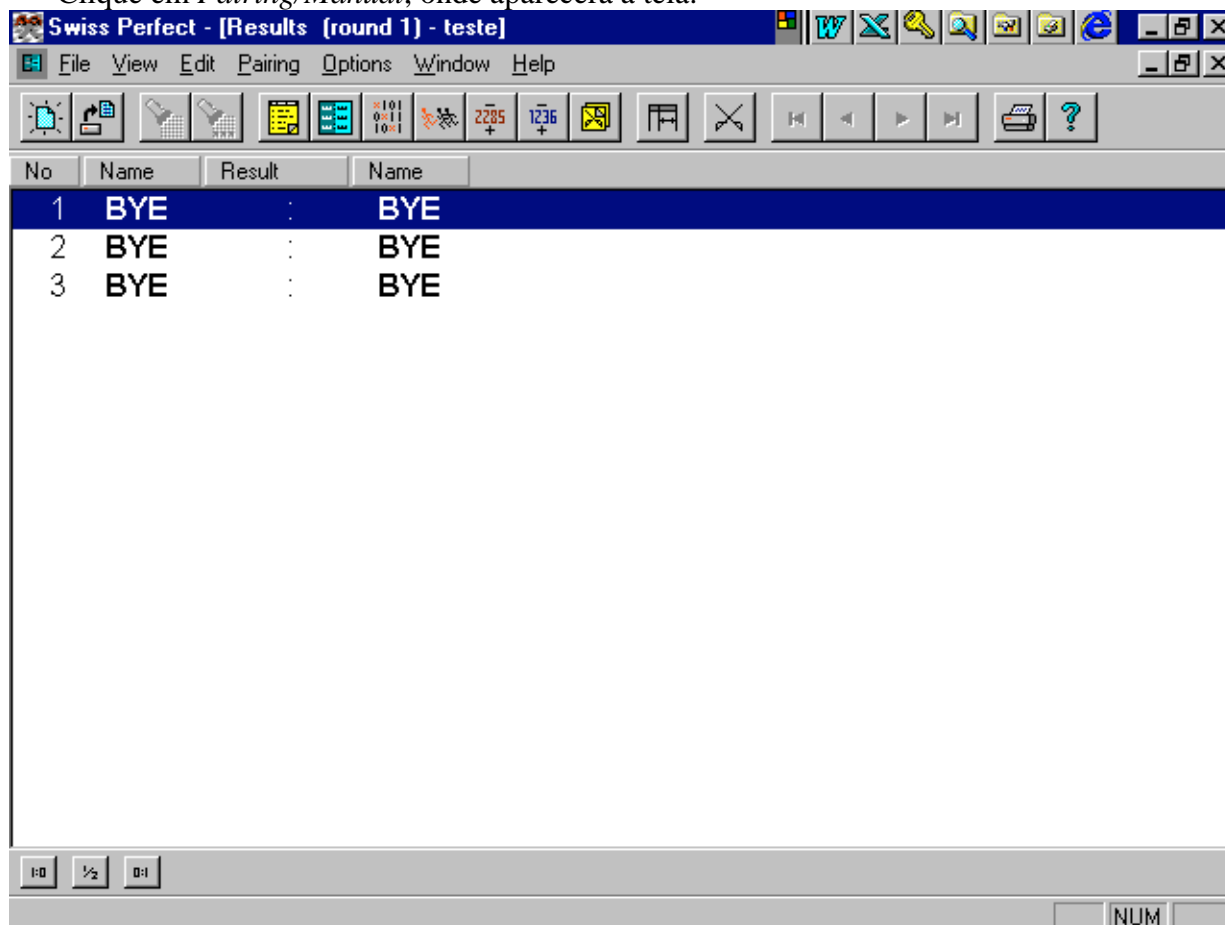


Figura 14

- Clique em *Edit/Pairing* e teremos a seguinte tela:

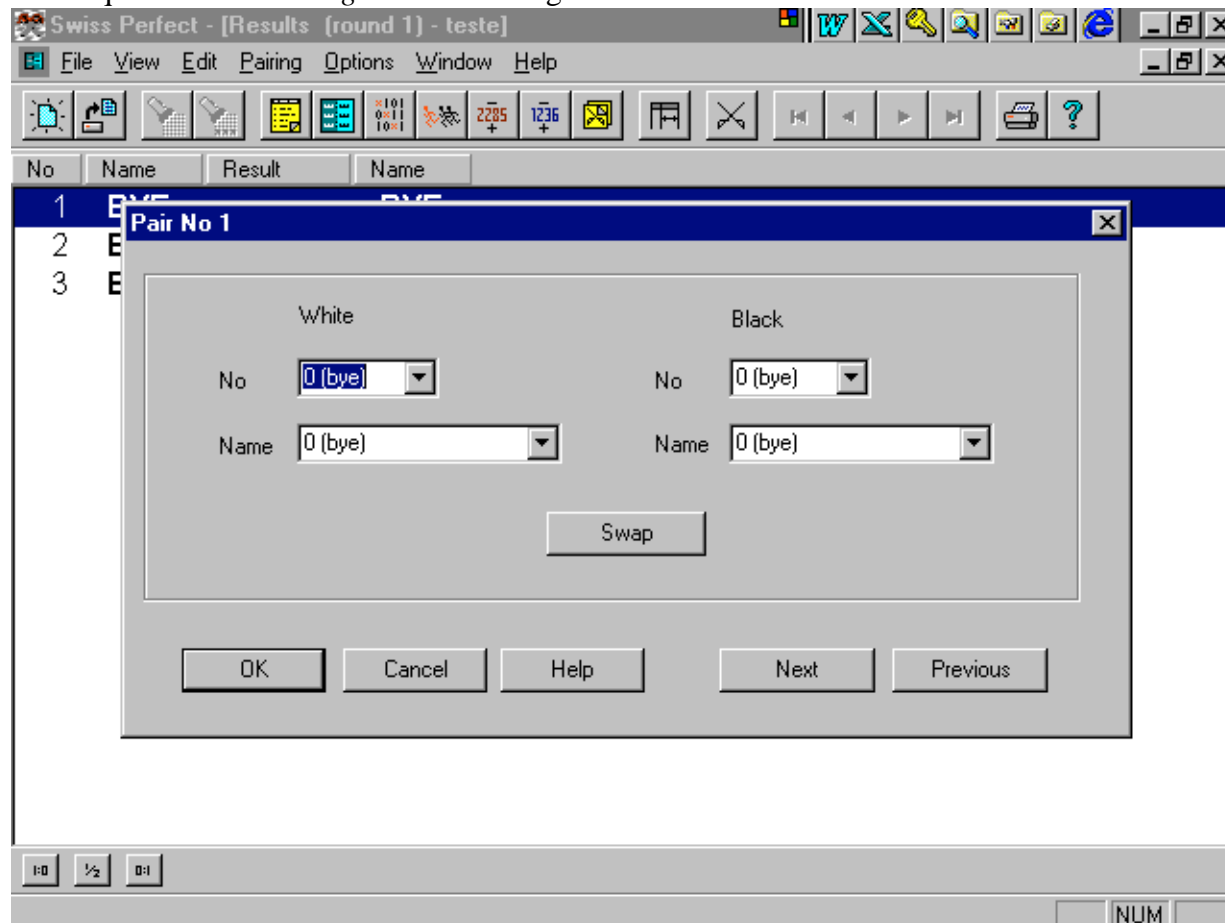


Figura 15

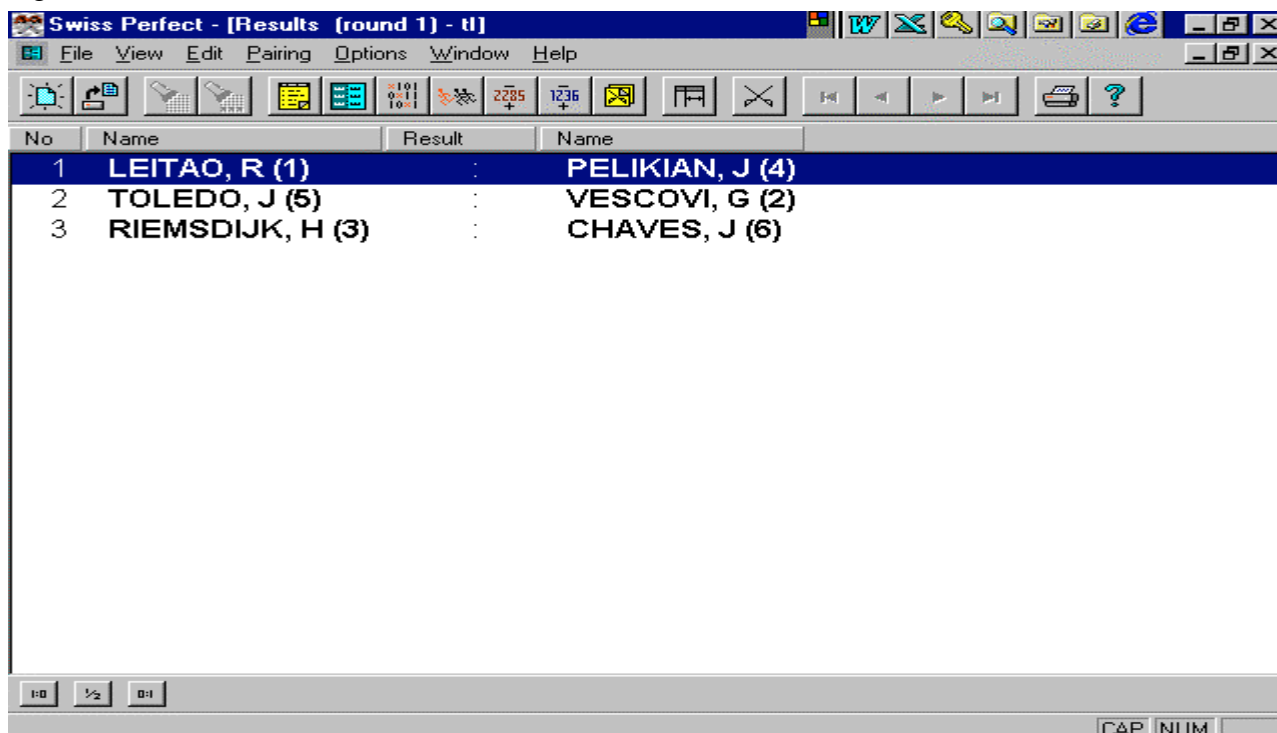
- Basta agora colocar o número e/ou nome de cada jogador na respectiva mesa com o respectivo oponente, respeitando as cores; Clique em *Next* até terminar de digitar todo o emparelhamento.

4. Inserindo os resultados

Há duas formas de se colocar os resultados a partir da janela *Result (View/Result)*:

1ª) Usando os botões que se encontram na parte inferior da tela (1:0; ½; 0:1):

Figura 16



2ª) Clicando em *Edit/Result* e colocar os resultados com as opções da tela:

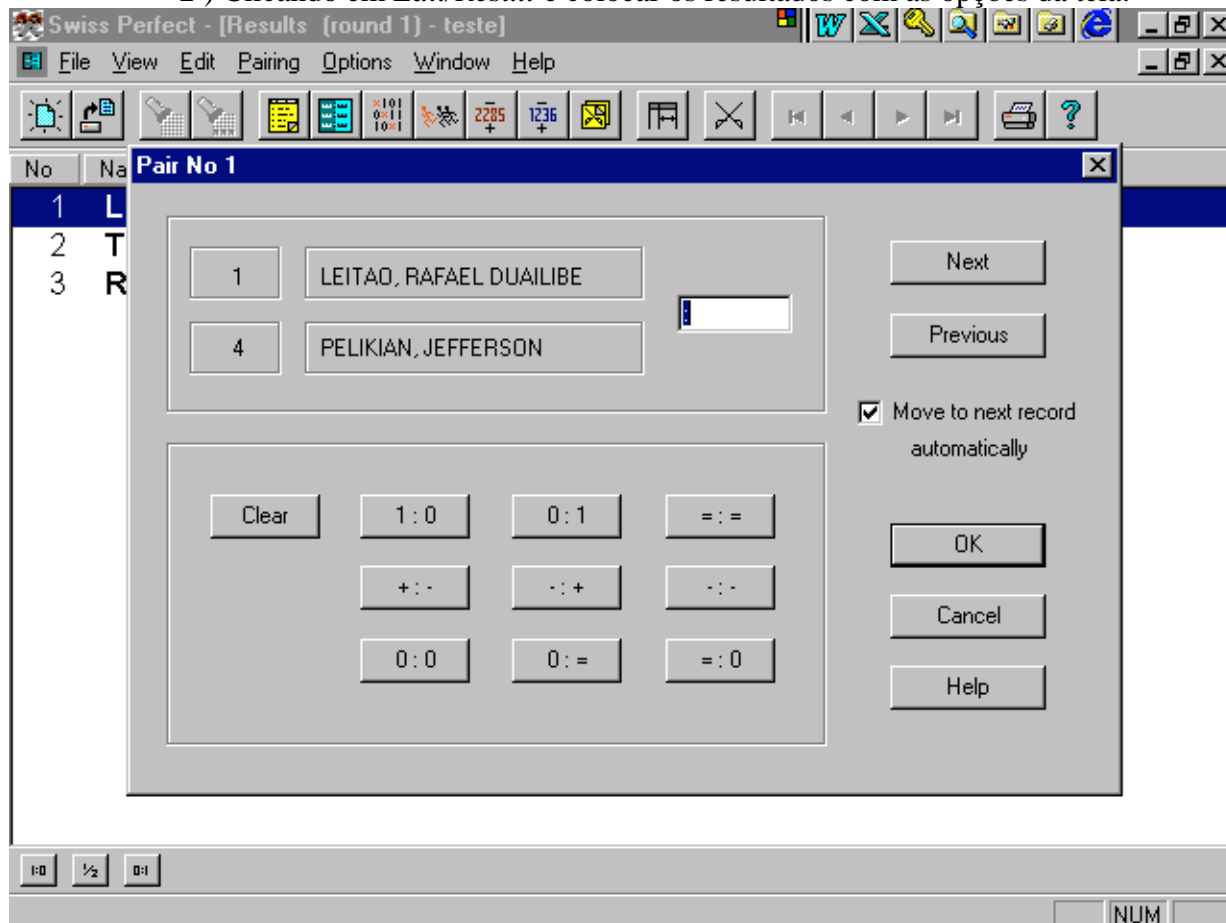


Figura 17

Note que nesta tela temos mais opções do que no primeiro caso, isto é, temos as opções de dupla derrota, W.O. e Bye ausente (0,5 pontos), conforme mostra a tabela abaixo

1:0	Branças ganham	+:-	Branças ganham por W.O
.5:.5	Empate	-:+	Pretas ganham por W.O
0:1	Pretas ganham	0:=	Pretas são bye ausente
0:0	Perda para os dois	=:0	Branças são bye ausente

Feito isto temos os resultados da 1ª rodada

No	Name	Result	Name
1	LEITAO, R (1)	1 : 0	PELIKIAN, J (4)
2	TOLEDO, J (5)	.5 : .5	VESCOVI, G (2)
3	RIEMSDIJK, H (3)	.5 : .5	CHAVES, J (6)

Figura 18

Caso queira visualizar a tabela de pontuação após a 1ª rodada clique em *View/Standings*:

Place	Name	Feder	Rtg	Loc	Score	M-Buch.
1	LEITAO, RAFAEL DUAILIBE	BRA	2565	2549	1	0.0
2-5	VESCOVI, GIOVANNI PORTILHO	BRA	2511	2518	0.5	0.5
	RIEMSDIJK, HERMAN C. VAN	BRA	2409	2372	0.5	0.5
	TOLEDO, JAMES MANN	BRA	2388	2377	0.5	0.5
	CHAVES, JUSSARA	BRA	2094	2065	0.5	0.5
6	PELIKIAN, JEFFERSON	BRA	2393	2336	0	1.0

Figura 19

No	Name	Feder	Rtg	Total	1
1.	LEITAO, RAFAEL DUAILIBE	BRA	2565	1	4 : W
2.	VESCOVI, GIOVANNI PORTILHO	BRA	2511	.5	5 : D
3.	RIEMSDIJK, HERMAN C. VAN	BRA	2409	.5	6 : D
4.	PELIKIAN, JEFFERSON	BRA	2393	0	1 : L
5.	TOLEDO, JAMES MANN	BRA	2388	.5	2 : D
6.	CHAVES, JUSSARA	BRA	2094	.5	3 : D

Figura 20

5. Última Rodada

Para empareceirar a última rodada, clique em *Pairing/Automatic* e aparecerá a tela:

No	Name	Result	Name
1	VESCOVI, G (2)	.5 : .5	LEITAO, R (1)
2	CHAVES, J (6)	0 : 1	TOLEDO, J (5)
3	PELIKIAN, J (4)	0 : 1	RIEMSDIJK, H (3)

Swiss Perfect

Do you want to apply special last round pairing rules ?
 (Press F1 for Help)

Figura 21

Clique em *Sim* pois o programa executará o empareceiramento com critérios mais detalhados para a última rodada.

6. Após a última rodada

Insira os resultados conforme indicamos anteriormente. Para visualizar a opção desejada, basta selecionar no menu *View/(opções)* conforme a figura abaixo:

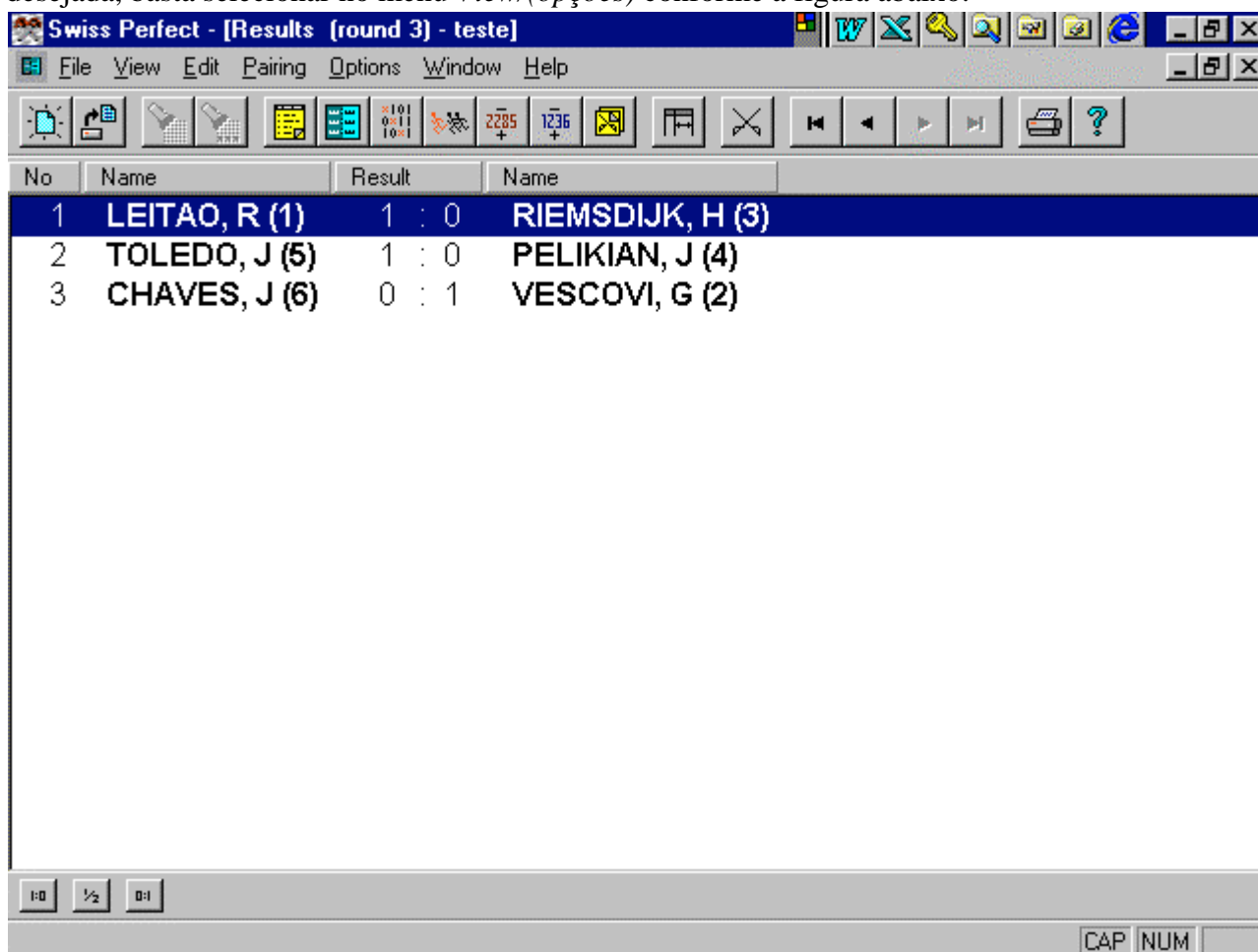


Figura 22

7. Relatórios

Há dois tipos de relatórios possíveis:

- Internacional: Clique em *View/Rating/International* e teremos acesso à tela de Rating FIDE:



Figura 23

Para salvar, clique em *File/Save View/as FIDE Report*

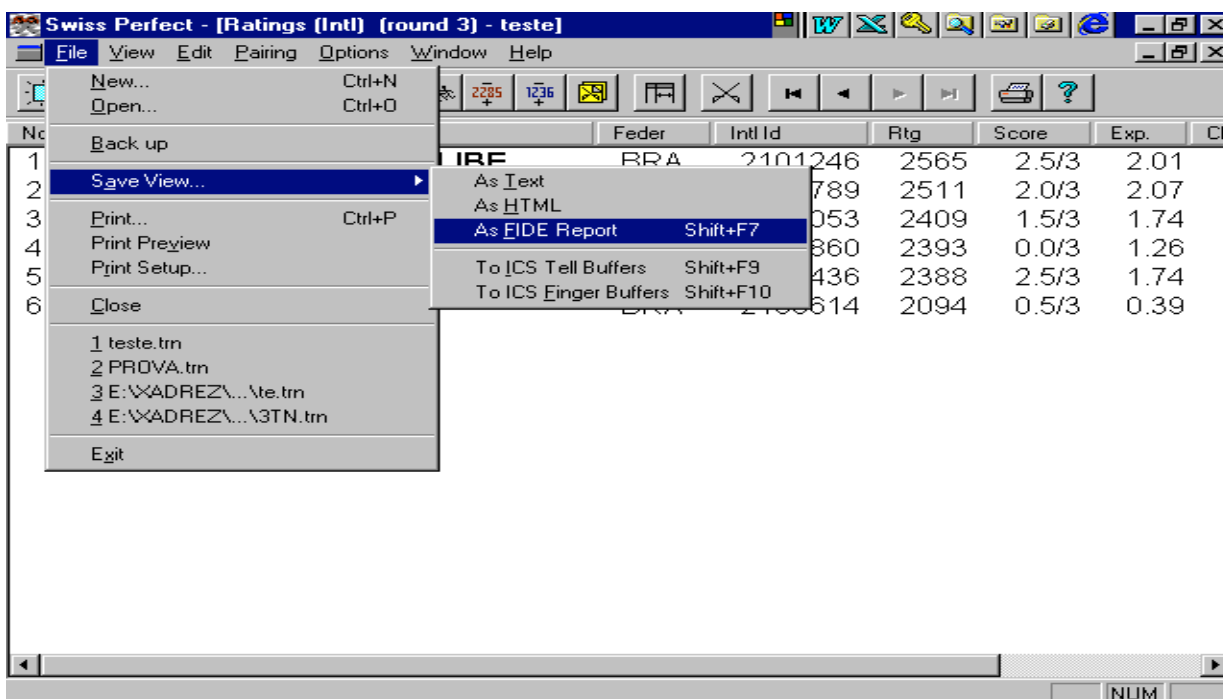


Figura 24

e coloque o nome do arquivo a ser gravado e clique em *Salvar*.

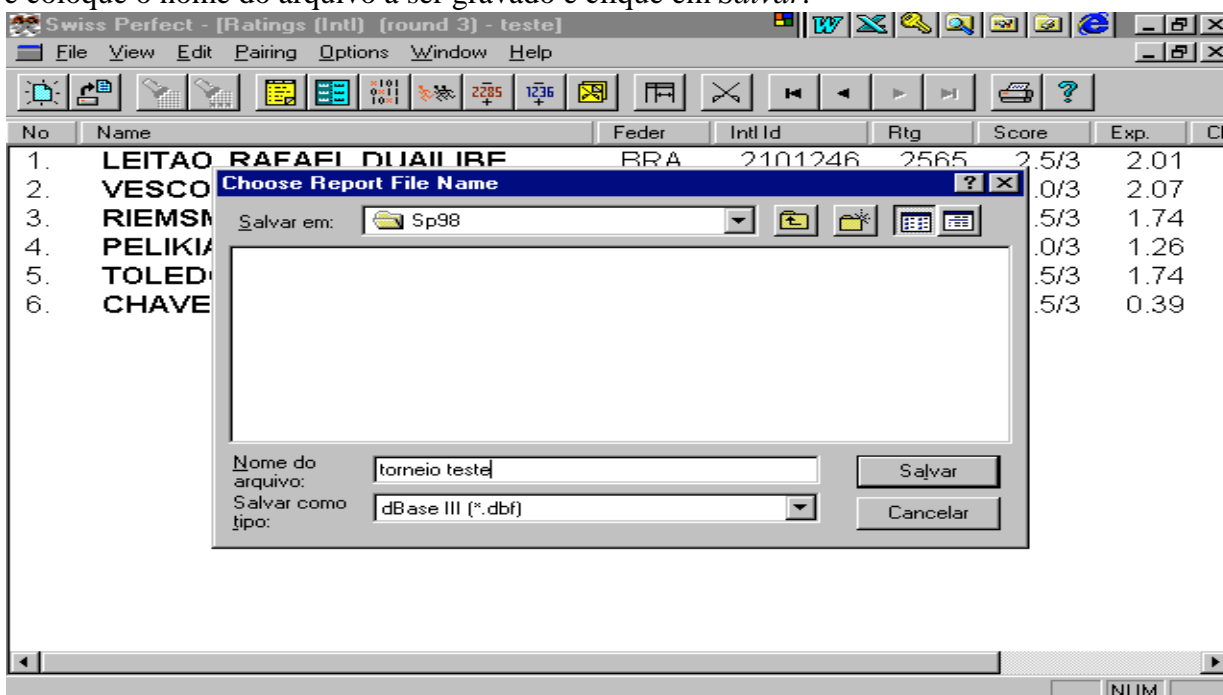


Figura 25

- Local: Clique em *View/Rating/Local* e teremos acesso à tela de Rating local (FPX ou CBX):



Figura 26

Para salvar, clique em *File/Save View/as text*

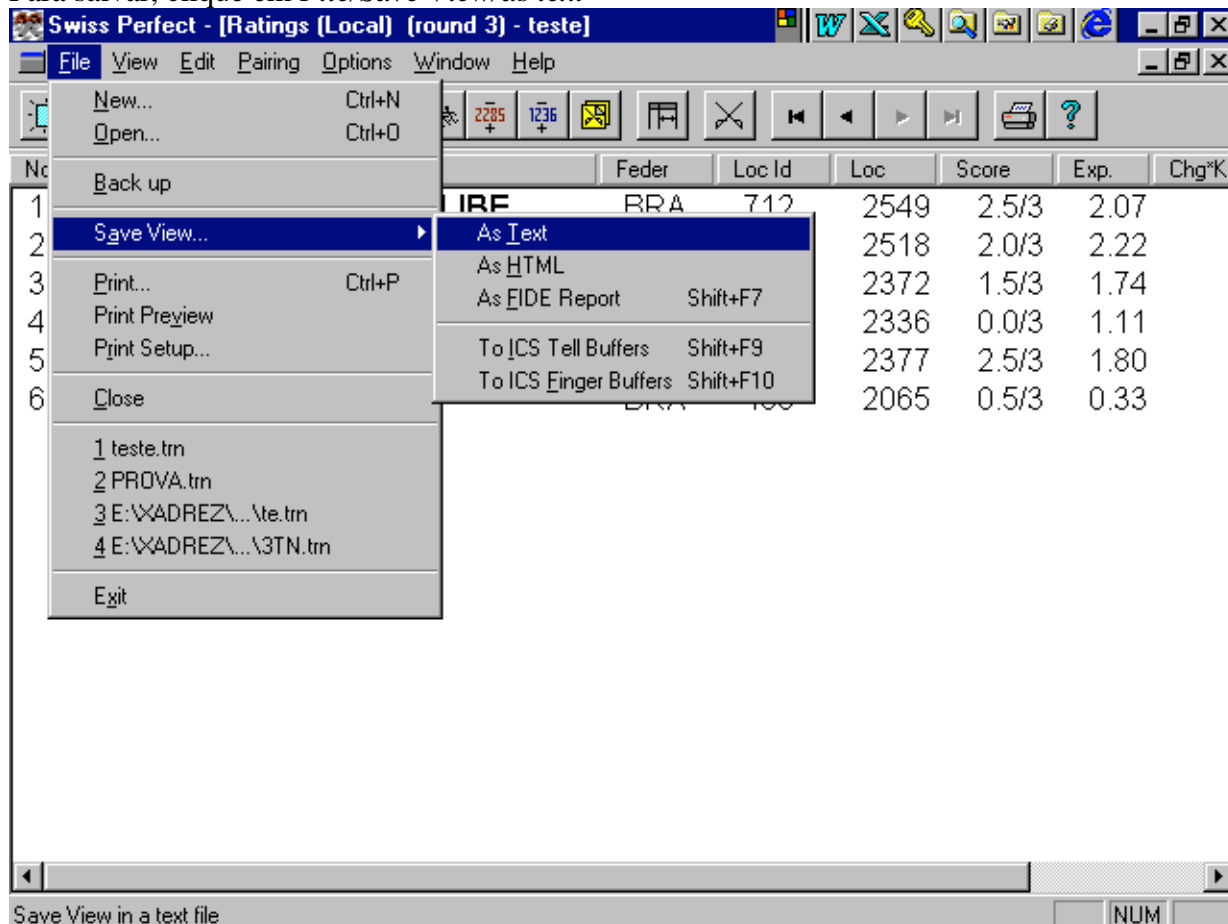


Figura 27

e coloque o nome do arquivo a ser gravado e clique em *Salvar*.

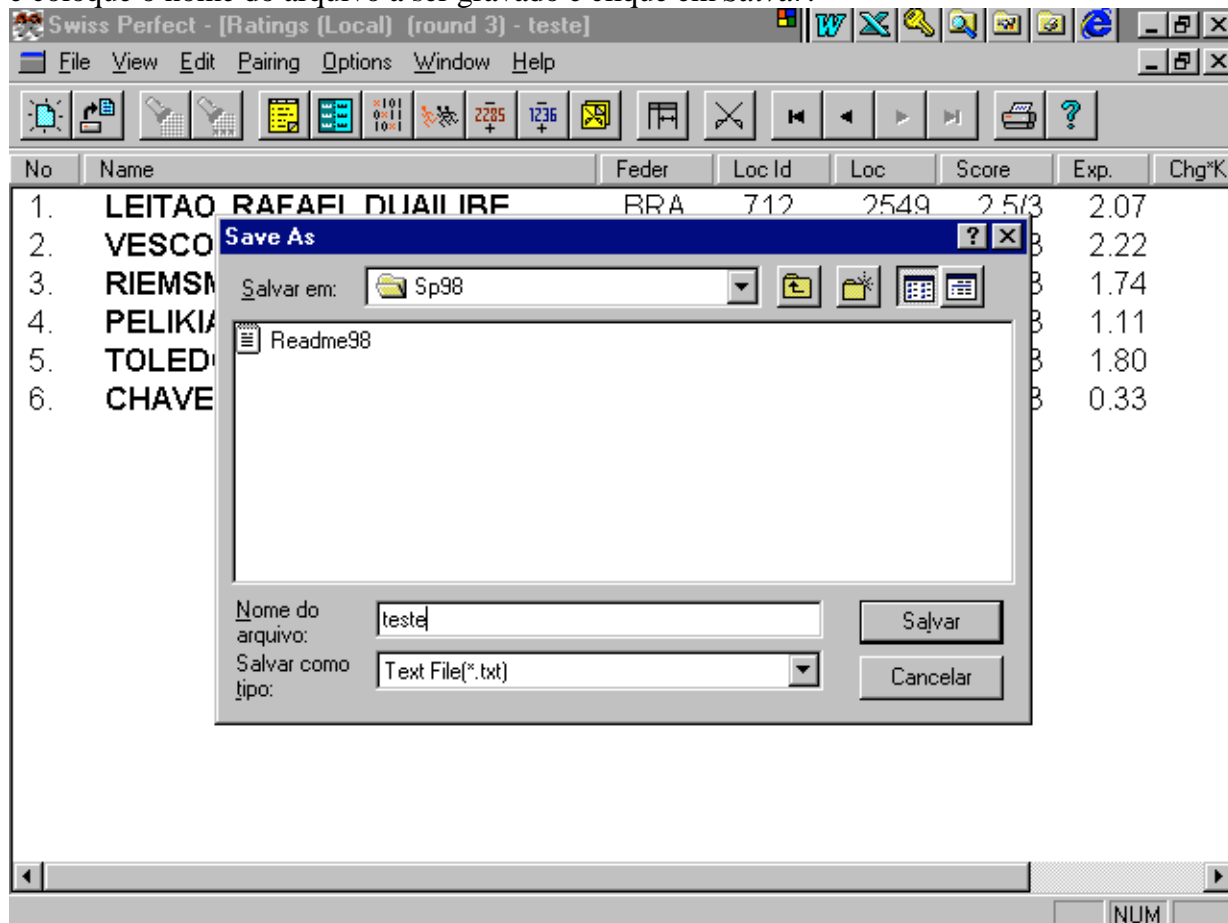
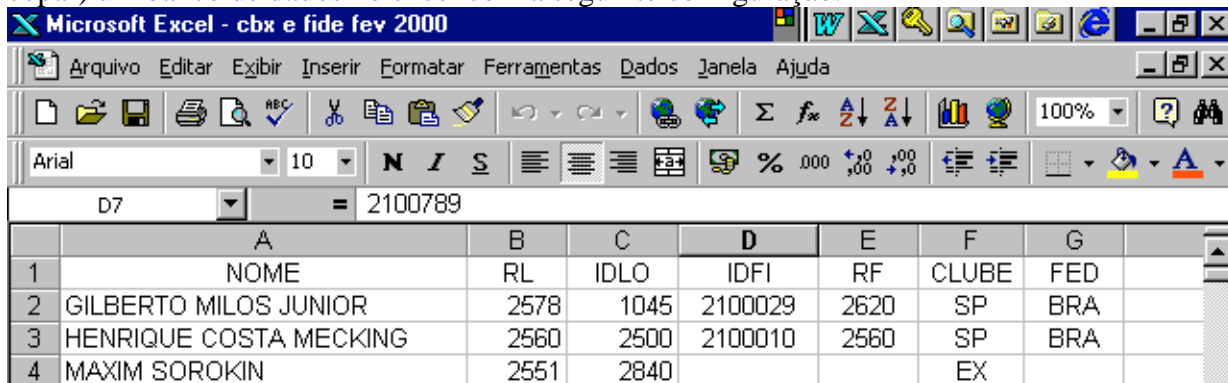


Figura 28

Apêndice A: Como criar e usar um banco de dados

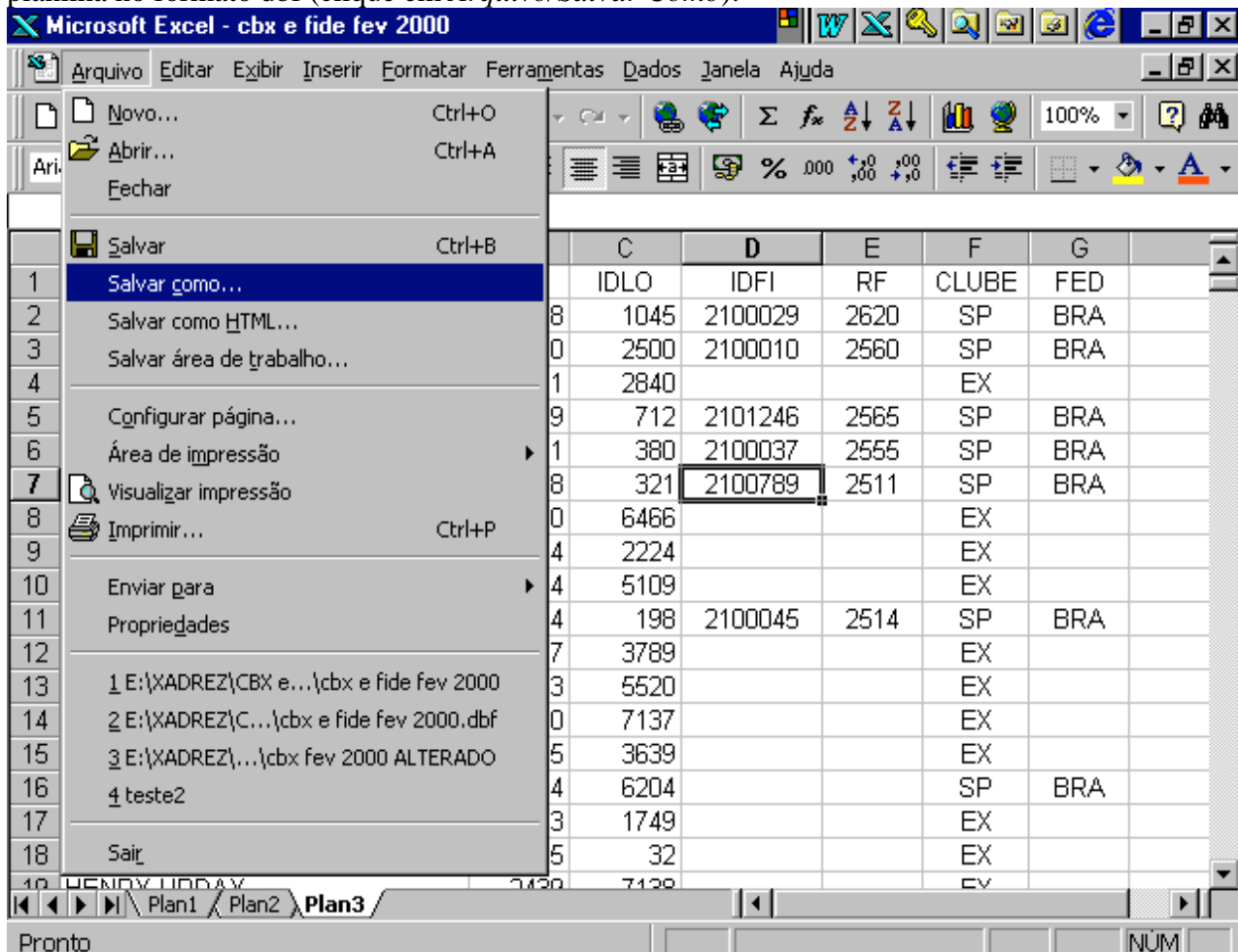
Para se agilizar o início de um torneio (no que se refere à inserção de jogadores), é recomendado o uso de um banco de dados (em *.dbf) de jogadores. Para isto, deve-se criar (ou copiar) um banco de dados no excel com a seguinte configuração:



	A	B	C	D	E	F	G
1	NOME	RL	IDLO	IDFI	RF	CLUBE	FED
2	GILBERTO MILOS JUNIOR	2578	1045	2100029	2620	SP	BRA
3	HENRIQUE COSTA MECKING	2560	2500	2100010	2560	SP	BRA
4	MAXIM SOROKIN	2551	2840			EX	

Figura Apêndice A 01

com o cabeçário contendo: Nome, RL (Rating Local), IDLO (Número de identificação local), RF (Rating FIDE), IDFI (Número de identificação FIDE), Clube e Estado, ou, pelo menos: Nome e Rating e ID (local ou FIDE). Pode-se copiar o banco de dados da FPX, CBX ou FIDE disponíveis na Internet e renomear o cabeçário (pode-se mesclar dois destes bancos de dados). Salve esta planilha no formato dbf (clique em *Arquivo/Salvar Como*):



	C	D	E	F	G
1	IDLO	IDFI	RF	CLUBE	FED
2	1045	2100029	2620	SP	BRA
3	2500	2100010	2560	SP	BRA
4	2840			EX	
5	712	2101246	2565	SP	BRA
6	380	2100037	2555	SP	BRA
7	321	2100789	2511	SP	BRA
8	6466			EX	
9	2224			EX	
10	5109			EX	
11	198	2100045	2514	SP	BRA
12	3789			EX	
13	5520			EX	
14	7137			EX	
15	3639			EX	
16	6204			SP	BRA
17	1749			EX	
18	32			EX	

Figura Apêndice A 02

Dê um nome e salve como tipo *dbf 4 (Dbase IV)*:

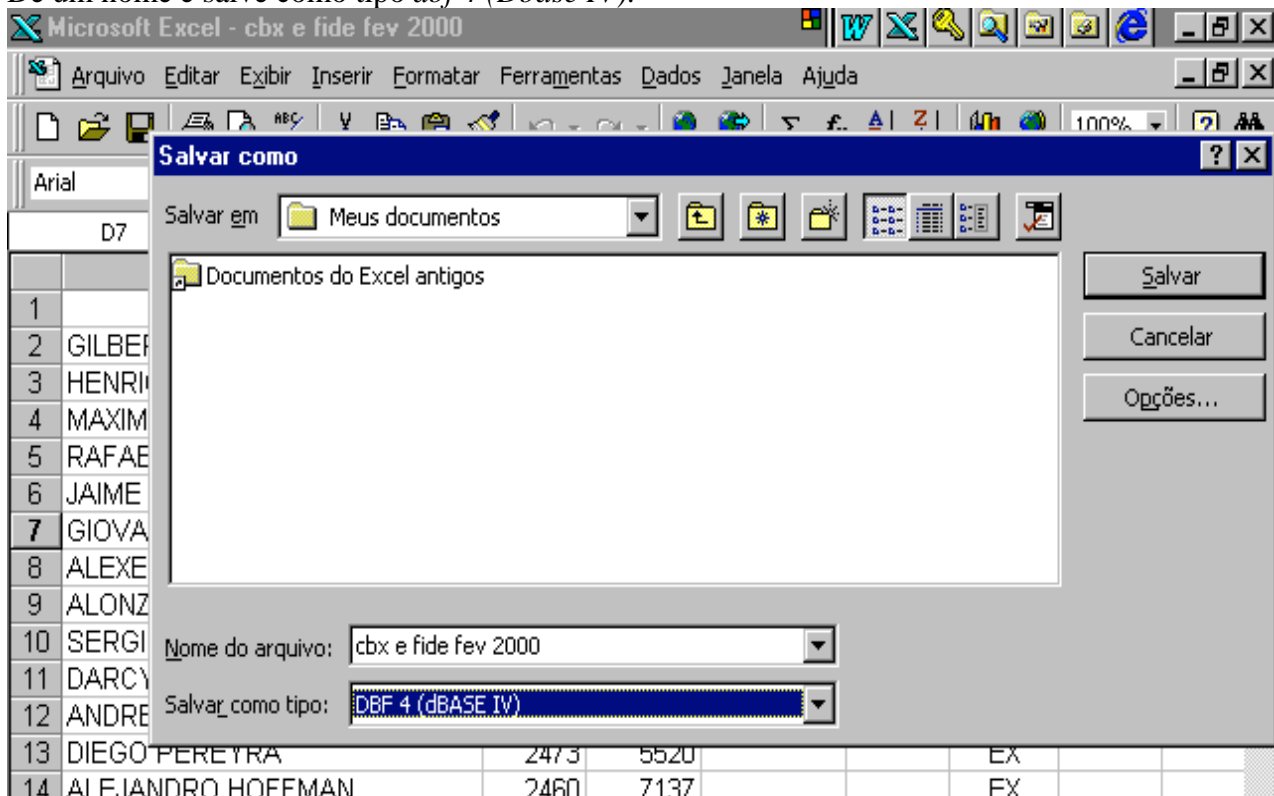


Figura Apêndice A 03

Com este arquivo pronto, acesse o Swiss Perfect e siga os seguintes passos:

1º) Clique em *Options/Import Setup*. Aparecerá a seguinte tela:

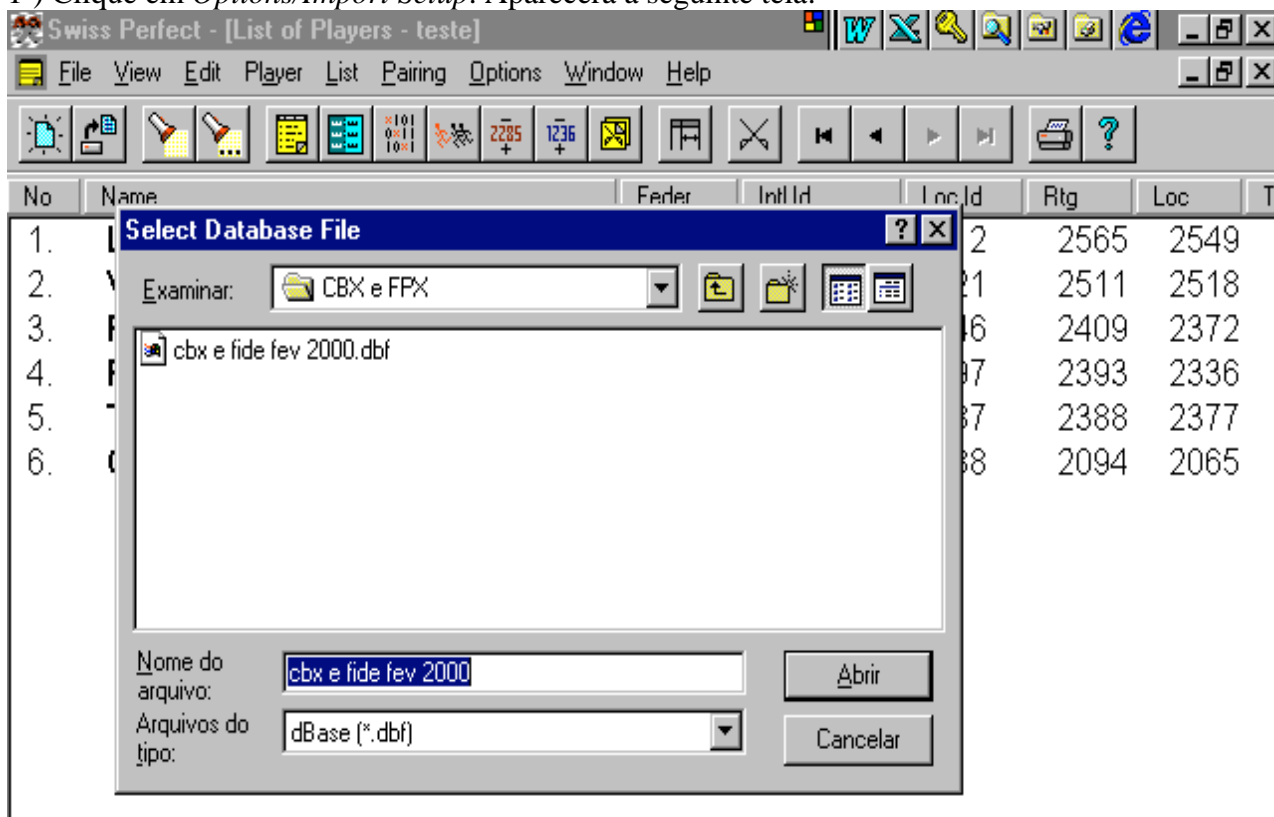


Figura Apêndice A 04

2º) Digite o nome do banco de dados (o nome do banco de dados criado pelo procedimento anterior) e clicando em *Abrir*;

3º) Aparecerá a tela de *Import Player Setup*:

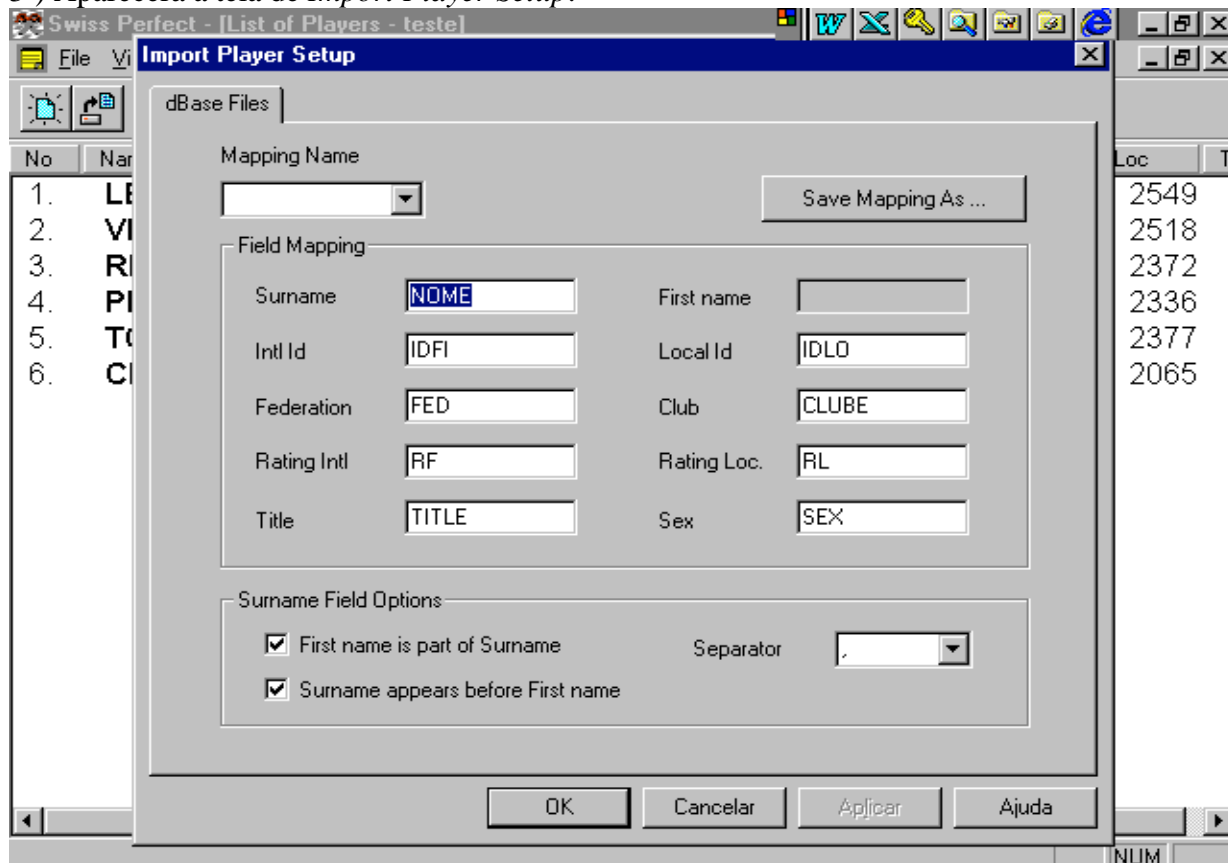


Figura Apêndice A 05

4º) Preencha conforme mostra a figura (note que são exatamente os dados do cabeçário do banco de dados). Ao terminar, clique em *Ok*;

5º) Clique em *Player/Import* e aparecerá a pergunta se queremos indexar:

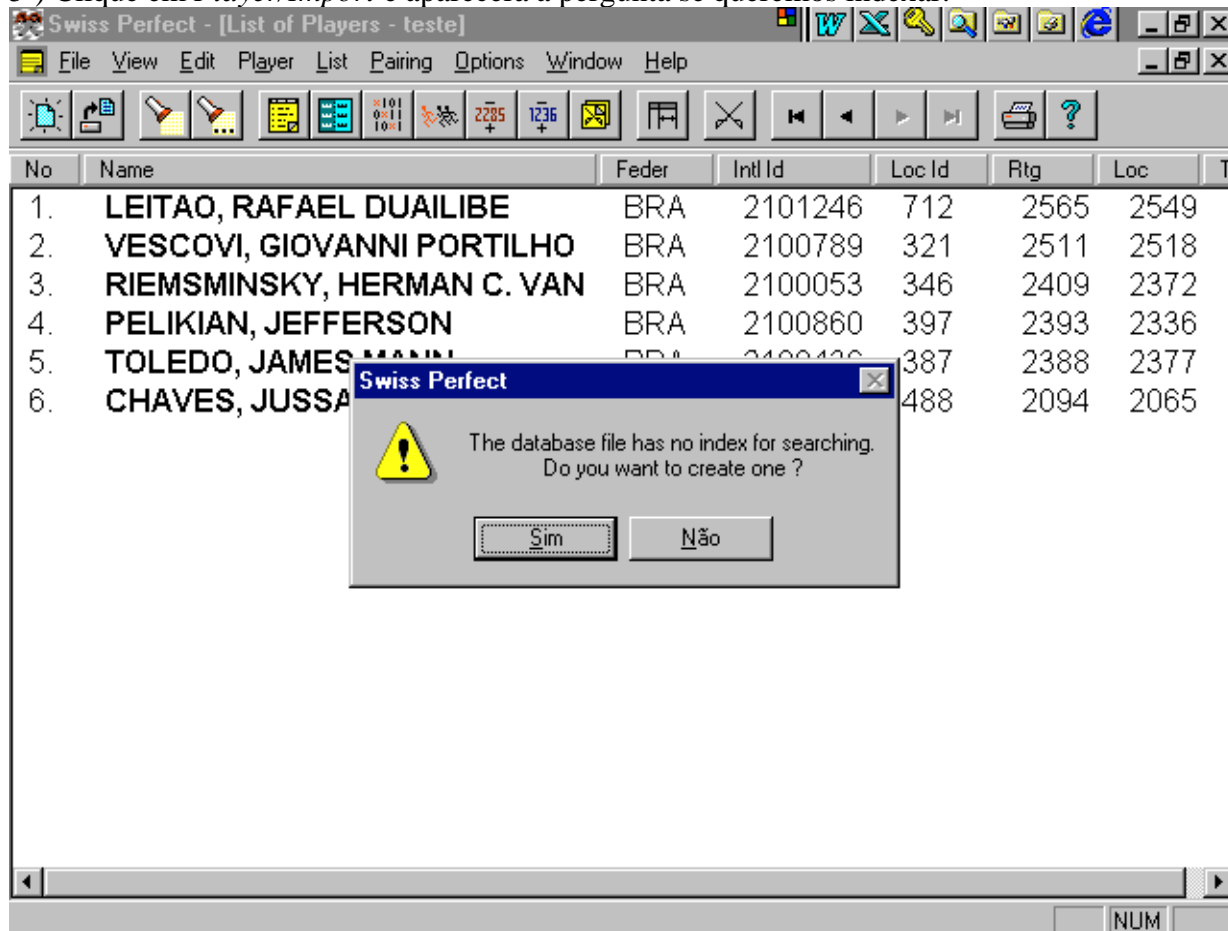


Figura Apêndice A 06

6º) Clique em *Sim* e aparecerá a tela com os dados gravados (IDs e Ratings, além dos outros dados) de cada jogador que estiver no banco de dados:

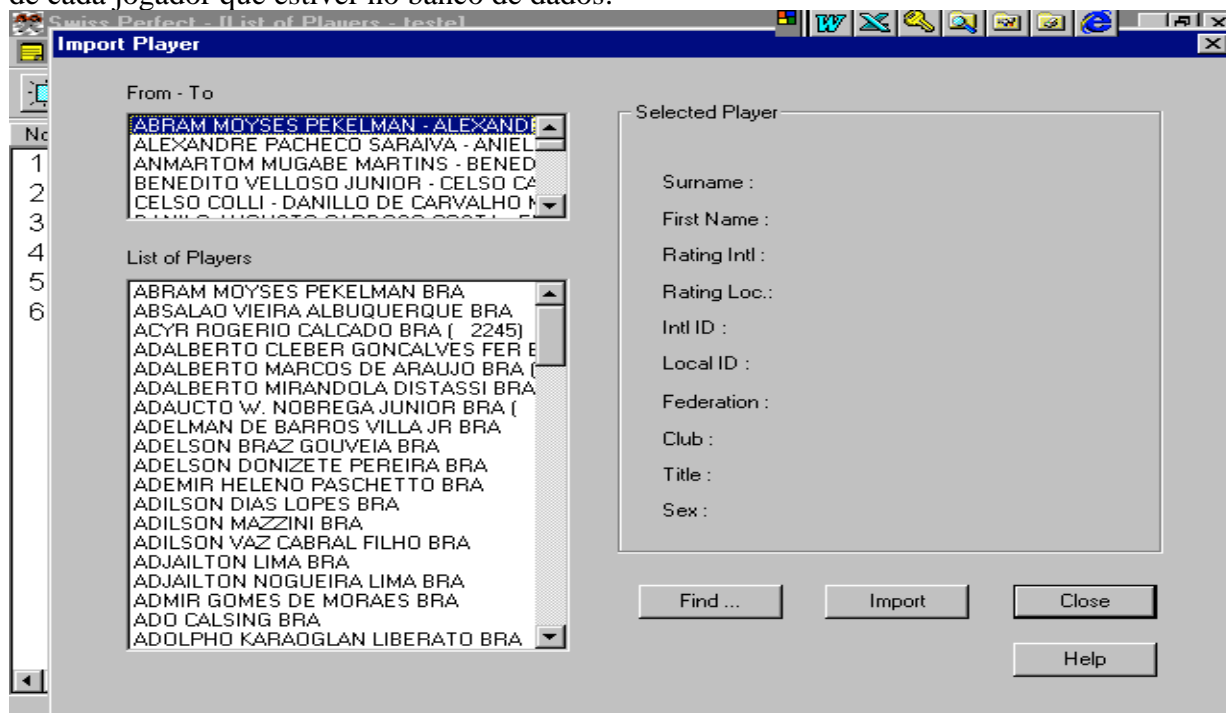


Figura Apêndice A 07

7º) Clique no nome desejado (use as barras de rolagem) e, feita a escolha, clique na tecla *Import*:

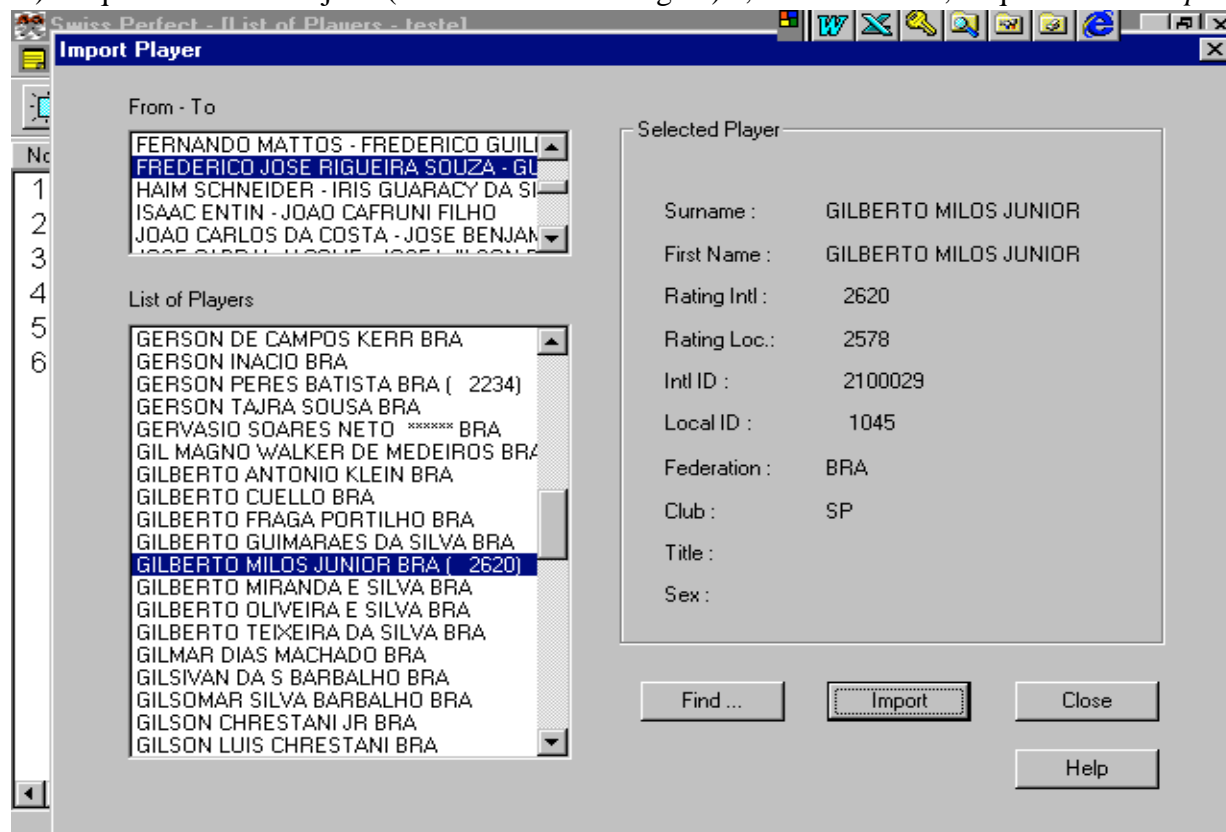


Figura Apêndice A 08

8º) A tela indicará o sucesso da operação (clique em *Ok*):

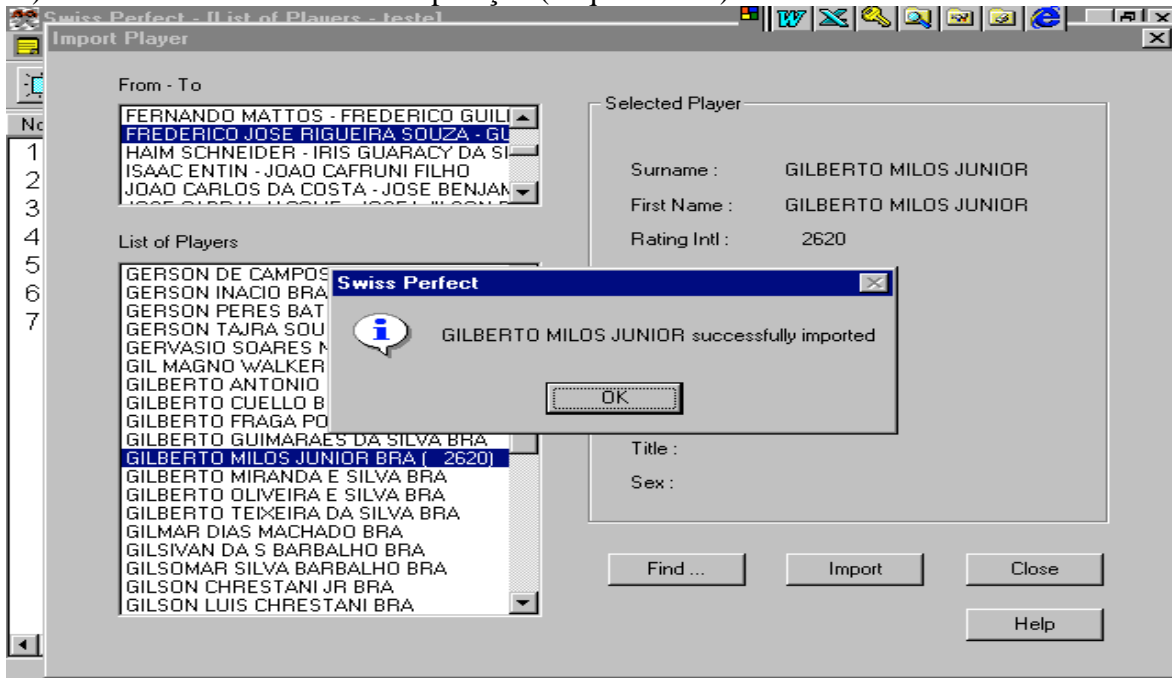


Figura Apêndice A 09

9º) Repita este procedimento até completar a lista (ou até o ponto que não se encontra mais nenhum jogador). Clique em *Close* e todos os nomes que foram “importados” já serão parte da lista de jogadores do torneio.

Apêndice B: Botões de atalho

Mostraremos, a seguir, os botões de atalho existentes no Swiss Perfect:

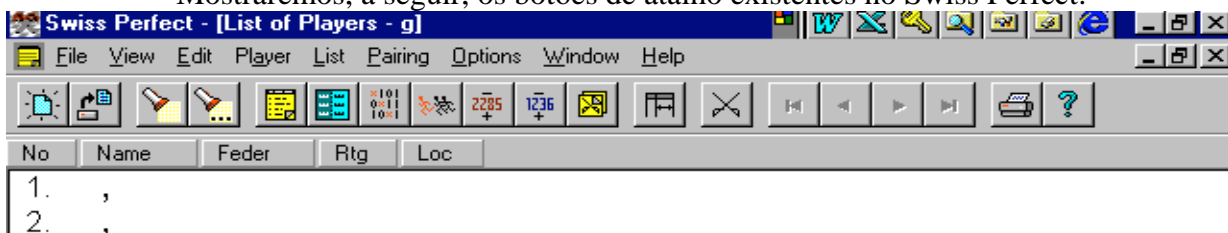


Figura Apêndice B 01

New	Novo torneio
Open	Abre um torneio existente
Find	Encontra um nome
Find Next	Encontra próximo nome
List	Visualizar Lista
Round Scores	Visualizar resultados na rodada #
Cross Table	Visualizar tabela com jogos na rodada #
Standings	Visualizar tabela na rodada #
Int. Rating	Visualizar Rating FIDE
Loc. Rating	Visualizar Rating Local
Pairing Info	Visualizar as informações de empareiramento
Adjust Colun	Ajusta as colunas
Auto Pairing	Faz o empareiramento automático
⏪	Ir para a primeira rodada
⏴	Ir para a rodada anterior
⏵	Ir para a rodada seguinte
⏩	Ir para a última rodada
Impressora	Imprimir página ativa
? Help	Ajuda