Empfehlungen für Schiedsrichter

DEU

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

www.novuss-sport.org

Einführung

Dieses Dokument wurde im Rahmen des Projekts „**Novuss – Sport für alle**“ erstellt, das vom EU-Programm „**Erasmus+“** gemeinsam finanziert wird.
Das Projekt wurde mit dem Ziel ins Leben gerufen, die Schaffung eines internationalen Netzwerks und eine engere Zusammenarbeit zwischen interessierten Parteien und Organisationen zu fördern, um die Entwicklung von Novuss in der Europäischen Union und auf der ganzen Welt voranzutreiben.

Projektkoordinator:
• Novuss Sport ohne Barrieren e.V., Deutschland
www.novuss-sport.de

Projektpartner:
• Latvijas Novusa federācija, Lettland
www.novuss-lnf.lv

• Peningi Koroonamänguklubi, Estland
www.peningi.planet.ee

• Stowarzyszenie Novuss Polska, Polen
www.novuss.pl

Projektdetails finden Sie auf der Projektwebsite:
www.novuss-sport.org

Druckpartner für das Projekt:

wabe e.V. ist eine gemeinnützige Organisation mit Sitz in Erlangen (Deutschland), die 1987 gegründet wurde. Das Hauptziel der Organisation ist die Integration von Menschen mit psychischen Störungen in den Arbeitsmarkt.

Webseite: https://www.wabe-erlangen.com

INHALT

1 DIE HAUPTREGELN DES SPIELS .....

2 DIE ZUSAMMENSETZUNG DES SCHIEDSRICHTERAUSSCHUSSES .... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

2.1 Der oberste Schiedsrichter ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

2.2 Leitende Schiedsrichter ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

2.3 Schiedsrichter ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

2.4 Der Kommissar ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

3 ARTEN UND CHARAKTER DER WETTBEWERBE ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

4 DAS FORMAT DES TURNIERS ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

4.1 Das Rundensystem oder alle gegen alle **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

4.2 Das Schweizer System ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

4.3 Das Knock-out-System oder Double-Knock-out-System (K.-o.) 11

4.4 Das Ranglistensystem ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5 SOFTWARE FÜR SCHIEDSRICHTER ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.1 Excel-Tabellen für das Round-Robin-System 13

5.1.1 Die in der Tabelle verwendeten Formeln ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.2 Swiss Master und Begleitprogramme 17

5.2.1 Geben Sie Turnierinformationen ein .. **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.2.2 Teilnehmerliste erfassen (manuell) ... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.2.3 Teilnehmerliste importieren – CSV-Format ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.2.4 Teilnehmerliste importieren – XML-Format 21

5.2.5 Teilnehmerliste importieren – CSV-Format (Excel mit Makro) 24

5.2.6 Paarbildung und Spielprotokolle (Swiss Master Standard) 28

5.2.7 Paarbildung und Spielprotokolle (Export von Spielprotokollen mit Auslosung der Tische) 29

5.2.8 Die Eingabe von Ergebnissen ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

5.2.9 Der Abschlussbericht des Wettbewerbs (Swiss Master Standard) 33

5.2.10 Der Abschlussbericht des Wettbewerbs (Excel mit Makro) 33

5.2.11 Die Verwendung von Excel mit Makro erlauben ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

1 DIE HAUPTREGELN DES SPIELS

Sie sind nicht Bestandteil dieses Dokuments.
Sehen Sie sich die aktuellen Spielregeln an: in Kraft getreten am ***1. Januar 2017***.

2 DIE ZUSAMMENSETZUNG DES SCHIEDSRICHTERAUSSCHUSSES

Die Jury für den Wettbewerb wird von der örtlichen Novuss-Sektion, dem Novuss-Verband oder dem örtlichen Veranstalter ernannt und genehmigt.
Die Jury besteht aus einem Kommissar, einem obersten Schiedsrichter, leitenden Schiedsrichtern und einem Sekretär.
Je nach Umfang des Wettbewerbs kann die Zusammensetzung der Jury entsprechend dem Umfang des Wettbewerbs unterschiedlich sein.
Für die Leitung der Spiele in jeder einzelnen Zone wird ein leitender Schiedsrichter ernannt.

2.1 Der oberste Schiedsrichter

Der oberste Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass der Wettbewerb gemäß den Regeln und genehmigten Vorschriften stattfindet.

Zu seinen Aufgaben gehören:

- Die Genehmigung des Spielkalenders und die Auslosung der Teilnehmer;
- Die Verwaltung der Arbeit der Schiedsrichter und das Treffen der endgültigen Entscheidung über eingereichte Proteste sowie über alle anderen während des Wettbewerbs auftretenden Fragen;
- Die Genehmigung der Wettbewerb-Protokolle;
- Die Genehmigung des Endergebnis des Wettbewerbs und die Vorlage der Ergebnisse samt dem Bericht der Gründungsorganisation.

Der oberste Richter hat das Recht:

- Im Laufe der Wettbewerbe Schiedsrichter freizustellen, die ihren Pflichten nicht nachkommen oder gegen die Regeln, das Verfahren des Wettbewerbs und die Disziplin verstoßen,;
- Teilnehmer von Wettbewerben auszuschließen, die gegen die Wettbewerbsregeln verstoßen, sich unhöflich verhalten oder andere Verstöße begehen;
- Wettbewerbe abzusagen oder zu verschieben, wenn sie aufgrund mangelnder Vorbereitung des Wettbewerbsortes (Raum, Ausrüstung, Beleuchtung usw.) nicht durchgeführt werden können;
- Den Wettbewerb abzusagen, wenn Änderungen am Programm oder im Spielkalender erforderlich sind;
- fehlerhafte Entscheidungen des leitenden Schiedsrichters aufzuheben.

Die Anordnungen des obersten Richters sind für alle Mitglieder der Jury, Wettbewerbsteilnehmer und deren Vertreter bindend.

2.2 Leitende Schiedsrichter

Leitende Schiedsrichter:

- leiten Einzel-, Paar- oder Mannschaftswettbewerbe in regionalen Zonen oder Gruppen;
- überprüfen die Zusammensetzung der teilnehmenden Teams;
- überprüfen vor Beginn des Wettbewerbs die Übereinstimmung der Ausrüstung mit den Anforderungen – Tischhöhe, geometrische Parameter, Einhaltung der Ausrüstungsstandards, Übereinstimmung der Kleidung der Teilnehmer, Stoßscheibe und Queues (auch während des Wettbewerbs);
- zeichnen die von den Teilnehmern begangenen Regelverstöße auf, verhängen entsprechend den Verstößen Strafen und halten diese im Protokoll fest;
- stellen während des Spiels fest, ob ein Spielstein hell oder dunkel ist, ggf. mit Licht (mit einer Taschenlampe). Es ist verboten, den Spielstein zu bewegen!
- gehen mit komplexen und kontroversen Situationen am Spieltisch um.
- Am Ende von Zonen- oder Gruppenwettkämpfen werden Wettkampfprotokolle und -tabellen dem obersten Schiedsrichter übergeben.

2.3 Schiedsrichter

Bei Wettbewerben werden die **Aufgaben eines Schiedsrichters** von den **Teilnehmern** selbst wahrgenommen, ggf. unter Hinzuziehung eines leitenden Schiedsrichters. Während eines Satzes wird die Schiedsrichterfunktion von dem Spieler wahrgenommen, der gerade nicht das Stoßrecht hat. Der im Protokoll zuerst aufgeführte Teilnehmer füllt das Protokoll nach jedem Satz aus, meldet das Ergebnis und gibt an, welcher Spieler im nächsten Satz das Recht auf den ersten Stoß hat. Nach dem Spiel ist das von beiden Teilnehmern unterzeichnete Protokoll unverzüglich dem obersten Schiedsrichter des Wettbewerbs zu übergeben.

2.4 Der Kommissar

Der Kommissar wird von der Gründungsorganisation ernannt.

Aufgaben des Kommissars:

- Die Beurteilung der Qualität des Veranstaltungsortes (Raum, Beleuchtung, Ausstattung usw.);
- Die Abgabe von Empfehlungen zur Beseitigung festgestellter Mängel an die Wettbewerbsorganisatoren;
- Die Bewertung des Fortschritts des Wettbewerbs;
- Die Vorlage eines Berichts über den Wettbewerb der Gründungsorganisation.

3 ARTEN UND CHARAKTER DER WETTBEWERBE

Novuss-Wettbewerbe sind unterteilt in:

- Einzel (Single) – für Männer und Frauen. Die Ergebnisse des Wettbewerbs werden für jeden Spieler separat gezählt;
- Doppel – für Männer, für Frauen und für gemischte Paare. Die Ergebnisse des Wettbewerbs werden dem Paar gutgeschrieben;
- Team – für Männer, Frauen und gemischte Teams. Die Ergebnisse der einzelnen Spiele addieren sich zur Gesamtpunktzahl der Mannschaft. Das Reglement kann die Berechnung auf andere Weise regeln (z. B. kann die Summe der Punkte einer Mannschaft die Summe der Ergebnisse von Einzel- und Doppelspielen sein).

Die Art des Wettbewerbs und das Verfahren zur Durchführung von Wettbewerben sind im Reglement festgelegt.

4 DAS FORMAT DES TURNIERS

Das Format des Turniers (Turniermodus) beschreibt den Aufbau des Turniers. Novuss-Wettbewerbe werden in mehreren Runden ausgetragen. In jeder Runde werden abwechselnd mehrere Sätze gespielt, um den Sieger der Runde zu ermitteln. Die Anzahl der Runden und die Anzahl der Sätze werden durch das Reglement des Wettbewerbs bestimmt.

Wünschenswerte Eigenschaften des Turnierformats sind wie folgt:

- Die endgültige Bewertung sollte die wahre Stärke des Spielers so genau wie möglich widerspiegeln;
- Das Turnierformat sollte jeden Spieler motivieren, in jedem Spiel sein Bestes zu geben.

Es gibt kein „ideales“ Turnierformat. Jedes Turnierformat hat sowohl positive als auch negative Seiten.

Die folgenden Turnierformate sind am häufigsten:

- **Das Rundensystem** oder alle gegen alle

  + Das Endergebnis zeigt sehr genau das relative Niveau der Spieler;
  + Die Planung: Bei der Planung eines Turniers ist bereits bekannt, welcher Spieler wann auf welchen Gegner trifft;
  - Nicht für Turniere mit großer Teilnehmerzahl geeignet;
  - Es besteht Risiko taktischer Überlegungen;
  - Die Entscheidung über den Sieg im Turnier wird normalerweise nicht durch ein direktes Spiel zwischen den beiden besten Spielern entschieden.

- **Das Schweizer System**

  + Spannende Spiele während des gesamten Turniers, weil Spieler, die fast gleich gut sind, gegeneinander antreten;
  + Geeignet für viele teilnehmende Spieler, die während des gesamten Turniers anwesend sein müssen;
  - Die Möglichkeit, im Falle einer taktischen Niederlage zu Beginn des Turniers eine bessere Ausgangsposition zu bekommen;
  - Bei einem durchschnittlichen Ergebnis spiegelt die Bewertung die Stärke des Spielers nicht sehr gut wider.

- **Das Knockout-System (K.-o.)** oder **Double-Knockout-System**

  + Geeignet für eine große Teilnehmerzahl;
  + Spannende, zuschauerfreundliche Spiele, da bei jedem Aufeinandertreffen ein Spieler ausscheidet;
  - Ein frühes Aufeinandertreffen zweier Spitzenspieler führt unweigerlich zu einer schlechten Endplatzierung des Spielers, der verloren hat;
  - Viele Spieler beenden den Wettbewerb sehr schnell und haben keine Möglichkeit, Turniererfahrung zu sammeln.

- **Das Ranglistensystem**

Das Prinzip ist dem K.-o.-System sehr ähnlich, mit dem Unterschied, dass alle Teilnehmer bis zum Ende des Turniers um die Platzverteilung kämpfen.

4.1 Das Rundensystem oder alle gegen alle

Ein **Rundenturnier** (auch „alle gegen alle“, englisch „**Round Robin**“) ist eine Turnierform, bei der jeder Turnierteilnehmer gleich oft gegen alle anderen Turnierteilnehmer antritt.

Anzahl der Runden:

- gleich der Teilnehmerzahl, wenn die Teilnehmerzahl ungerade ist
  (13 Teilnehmer = 13 Runden);
- Teilnehmerzahl -1 für eine gerade Teilnehmerzahl
  (14 Teilnehmer = 13 Runden);

Die optimale und empfohlene Teilnehmerzahl für ein Tagesturnier beträgt max. 14 in einer Kategorie.

Für ein Turnier mit 15–20 Teilnehmern wird empfohlen, ein Untergruppensystem in Kombination mit einem Round-Robin-Modus zu verwenden, wobei die Ergebnisse der Untergruppen auf die nächsthöhere Gruppe übertragen werden. Je nach gewünschter Spielanzahl können Untergruppen 4-8 Teilnehmer haben, d.h. 3-7 Runden in der Gruppe.

Beispiel mit 18 Teilnehmern:

- Die Teilnehmer werden in 3 Untergruppen (jeweils 6 Spieler) eingeteilt und spielen 5 Runden im Round-Robin-Modus.
- Basierend auf den Ergebnissen werden die Teilnehmer in Gruppen eingeteilt, um um Plätze zu kämpfen und in einem Round-Robin-Modus 5 Runden zu spielen:
  - Der 1. und 2. Platz jeder Gruppe kämpfen weiterhin um die Plätze 1. bis 6.
  - Der 3. und 4. Platz jeder Gruppe kämpfen weiterhin um die Plätze 7. bis 12.
  - Der 5. und 6. Platz aus jeder Gruppe kämpfen weiterhin um die Plätze 13. bis 18.

Für jeden Sieg und jedes Unentschieden werden Punkte vergeben.

Am Ende des Turniers wird anhand der erzielten Punkte eine Rangliste erstellt. Bei Punktegleichheit kommen zusätzliche Kriterien (Einzelspiele oder errechnete Koeffizienten) zur Anwendung, die im Reglement des Wettbewerbs festgelegt sind.
Paare werden nach Berger-Tabellen gespielt, wobei der erste Spieler den ersten Satz beginnt:

- 3 oder 4 Spieler:

Tisch:	*1*	*2*
Runde 1	2-3	1-4
Runde 2	4-3	1-2
Runde 3	3-1	2-4

- 5 oder 6 Spieler:

Tisch:	*1*	*2*	*3*
Runde 1	3-4	1-6	2-5
Runde 2	5-3	6-4	1-2
Runde 3	2-6	3-1	4-5
Runde 4	1-4	6-5	2-3
Runde 5	5-1	4-2	3-6

- 7 oder 8 Spieler

Tisch:	*1*	*2*	*3*	*4*
Runde 1	4-5	2-7	3-6	1-8
Runde 2	7-3	6-4	8-5	1-2
Runde 3	3-1	2-8	4-7	5-6
Runde 4	8-6	7-5	1-4	2-3
Runde 5	4-2	3-8	5-1	6-7
Runde 6	8-7	1-6	2-5	3-4
Runde 7	7-1	5-3	6-2	4-8

- 9 oder 10 Spieler

Tisch:	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*
Runde 1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
Runde 2	7-5	9-3	8-4	10-6	1-2
Runde 3	4-9	3-1	2-10	5-8	6-7
Runde 4	8-6	10-7	9-5	2-3	1-4
Runde 5	3-10	5-1	6-9	4-2	7-8
Runde 6	9-7	2-5	1-6	10-8	3-4
Runde 7	6-2	4-10	5-3	7-1	8-9
Runde 8	4-5	1-8	2-7	3-6	10-9
Runde 9	8-2	6-4	7-3	9-1	5-10

- 11 oder 12 Spieler

Tisch:	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
Runde 1	6-7	2-11	3-10	4-9	5-8	1-12
Runde 2	11-3	8-6	9-5	10-4	12-7	1-2
Runde 3	5-10	3-1	4-11	2-12	6-9	7-8
Runde 4	10-6	9-7	12-8	11-5	1-4	2-3
Runde 5	4-2	3-12	5-1	6-11	7-10	8-9
Runde 6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
Runde 7	5-3	4-12	6-2	7-1	8-11	9-10
Runde 8	1-8	11-9	12-10	2-7	3-6	4-5
Runde 9	8-2	6-4	7-3	5-12	9-1	10-11
Runde 10	4-7	1-10	2-9	3-8	12-11	5-6
Runde 11	11-1	7-5	8-4	9-3	10-2	6-12

- 13 oder 14 Spieler

Tisch:	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*
Runde 1	7-8	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	1-14
Runde 2	13-3	9-7	10-6	11-5	12-4	14-8	1-2
Runde 3	6-11	3-1	4-13	5-12	2-14	7-10	8-9
Runde 4	12-6	10-8	11-7	14-9	13-5	1-4	2-3
Runde 5	5-1	4-2	3-14	6-13	7-12	8-11	9-10
Runde 6	11-9	14-10	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
Runde 7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
Runde 8	12-10	14-11	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
Runde 9	7-3	6-4	5-14	8-2	9-1	10-13	11-12
Runde 10	2-9	13-11	1-10	14-12	3-8	4-7	5-6
Runde 11	10-2	7-5	8-4	9-3	6-14	11-1	12-13
Runde 12	5-8	1-12	2-11	3-10	4-9	14-13	6-7
Runde 13	13-1	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	7-14

- 15 oder 16 Spieler

Tisch:	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
Runde 1	1-16	2-15	3-14	5-12	7-10	6-11	4-13	8-9
Runde 2	12-6	10-8	11-7	16-9	13-5	1-2	15-3	14-4
Runde 3	4-15	3-1	2-16	6-13	5-14	7-12	8-11	9-10
Runde 4	13-7	14-6	15-5	16-10	11-9	1-4	12-8	2-3
Runde 5	8-13	4-2	5-1	6-15	3-16	7-14	9-12	10-11
Runde 6	1-6	12-10	13-9	14-8	15-7	16-11	2-5	3-4
Runde 7	10-13	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	4-16	11-12
Runde 8	15-9	13-11	14-10	4-5	1-8	2-7	3-6	16-12
Runde 9	11-14	6-4	7-3	8-2	12-13	10-15	9-1	5-16
Runde 10	3-8	14-12	15-11	4-7	2-9	16-13	1-10	5-6
Runde 11	10-2	11-1	8-4	9-3	6-16	12-15	7-5	13-14
Runde 12	16-14	5-8	1-12	15-13	3-0	4-9	2-11	6-7
Runde 13	9-5	7-16	10-4	11-3	12-2	8-6	14-15	13-1
Runde 14	3-12	16-15	6-9	1-14	4-11	5-10	2-13	7-8
Runde 15	11-5	9-7	8-16	14-2	12-4	13-3	10-6	15-1

Zur Organisation und Beurteilung von Wettbewerben können **Excel-Tabellen** oder Software wie **Swiss Master** verwendet werden.

4.2 Das Schweizer System

Das Schweizer System lässt sich am besten als Sonderform (verkürzte Version) eines Round-Robin-Turniers beschreiben. Die erste Runde wird ausgelost bzw. festgelegt, anschließend wird nach jeder Runde das Zwischenergebnis ermittelt. In den folgenden Runden spielt immer der Spitzenreiter gegen den Zweitplatzierten, der Dritte gegen den Vierten usw. Allerdings ist es unmöglich, dass zwei Spieler zweimal aufeinandertreffen. Wenn also nach Runde 2 dieselben Spieler in Führung liegen, spielt der erste gegen den dritten (wenn er noch nicht gegen ihn gespielt hat) und der zweite gegen den vierten.

Für jeden Sieg und jedes Unentschieden werden Punkte vergeben. Am Ende des Turniers wird anhand der erzielten Punkte eine Rangliste erstellt. Bei Punktegleichheit kommen zusätzliche Kriterien zum Einsatz (Einzelspiele oder errechnete Koeffizienten). Die optimale und empfohlene Teilnehmerzahl für ein eintägiges Turnier: ≥21 in einer Kategorie.

Die empfohlene Rundenzahl eines Turniers hängt von der Teilnehmerzahl ab. Um ein objektives Ergebnis zu gewährleisten, empfiehlt es sich, mit einem Drittel der Gegner zu spielen.

Zum Beispiel:

- für 16-19 Teilnehmer – 6 Runden;
- für 20-23 Teilnehmer – 7 Runden;
- für 24-27 Teilnehmer – 8 Runden;
- für 28-31 Teilnehmer – 9 Runden;
- ≥32 Teilnehmer – ≥11 Runden.

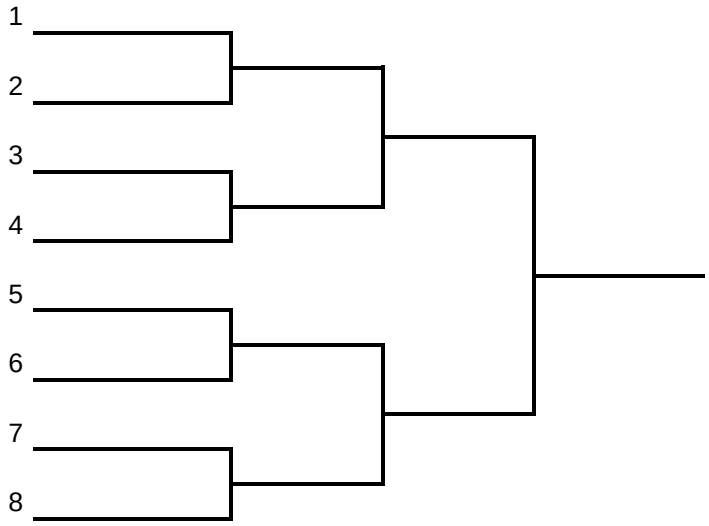
Um Turniere nach dem Schweizer System zu organisieren, benötigen Sie eine Software, mit der Sie Paare für Turniere erstellen können.
Ein solches Programm, das wir empfehlen können, ist **Swiss Master**, das die Arbeit der Schiedsrichter erleichtert.
Weitere Informationen finden Sie unter: https://www.schaakbond.nl/swiss-download

4.3 Das Knock-out-System oder das Double-Knock-out-System (K.-o.)

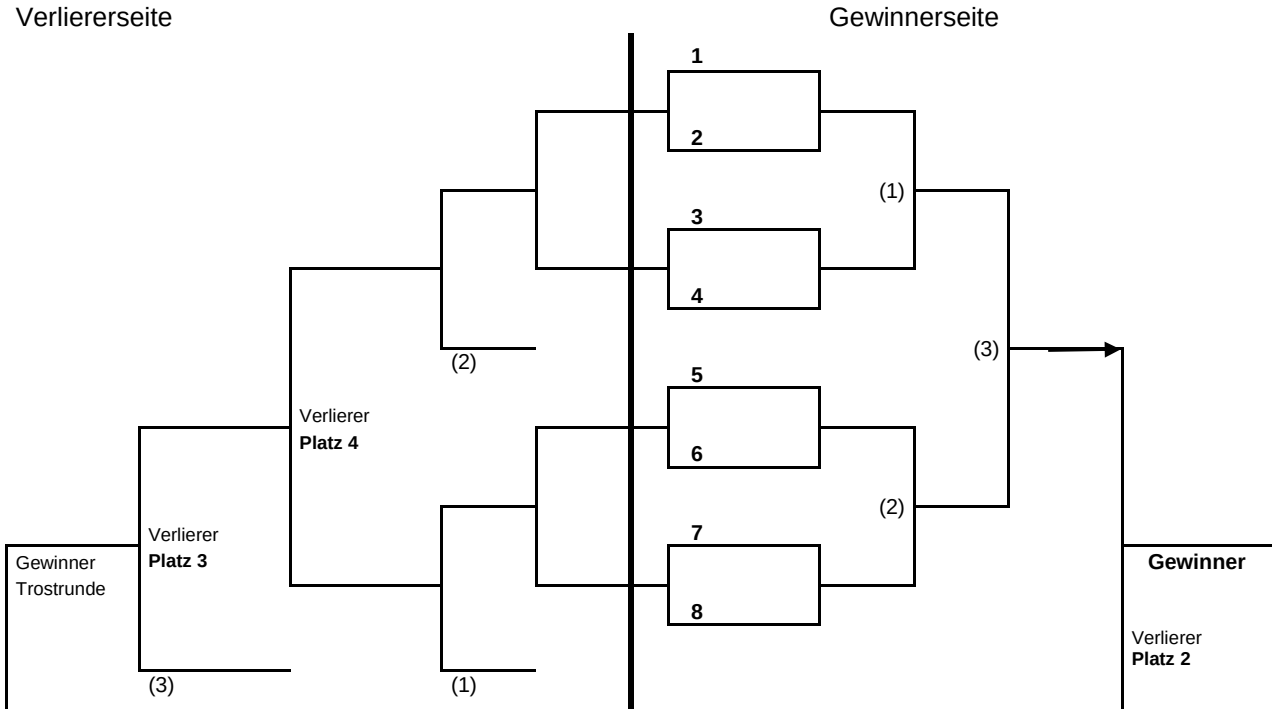
Bei einer großen Anzahl von Teilnehmern am Wettbewerb und nur begrenzt zur Verfügung stehenden Zeit für die Durchführung von Turnieren kommt das olympische System zum Einsatz, auch Knockout- oder Playoff-System genannt.

Häufig kommen gemischte Systeme zum Einsatz, wenn zunächst Qualifikationsgruppen gebildet werden, Wettbewerbe im Rundenturnier ausgetragen werden und der Sieger des Turniers im K.-o.-System ermittelt wird.

- **Das Knock-out-System**

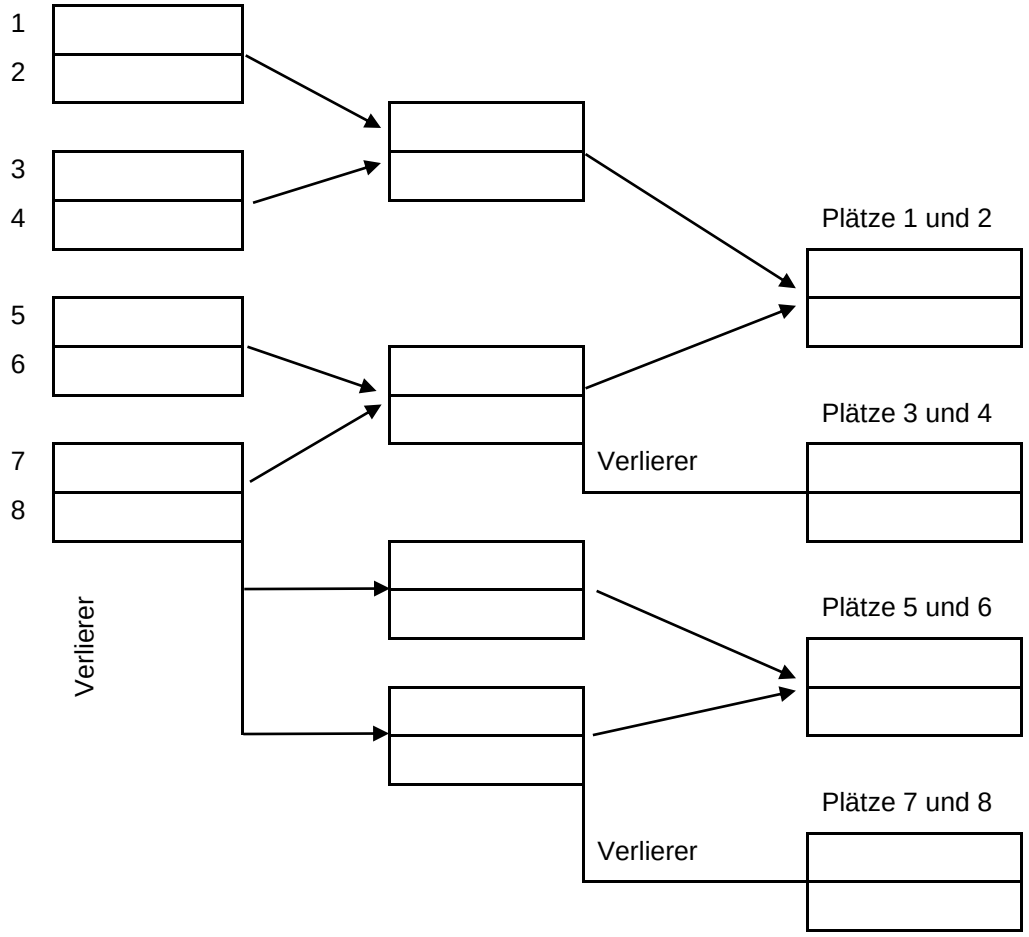


- **Das Double-Knock-out-System** - ein Turniersystem, bei dem ein Teilnehmer nach zwei Niederlagen aus dem Turnier ausscheidet.



4.4 Das Ranglistensystem

Ebenso wie das K.-o.-System kommt das Ranglistensystem bei großer Teilnehmerzahl und begrenzter Zeit zum Einsatz.
Der proaktive Aspekt besteht darin, dass alle Teilnehmer bis zum Ende des Turniers um die Platzverteilung kämpfen und so Turniererfahrung sammeln.

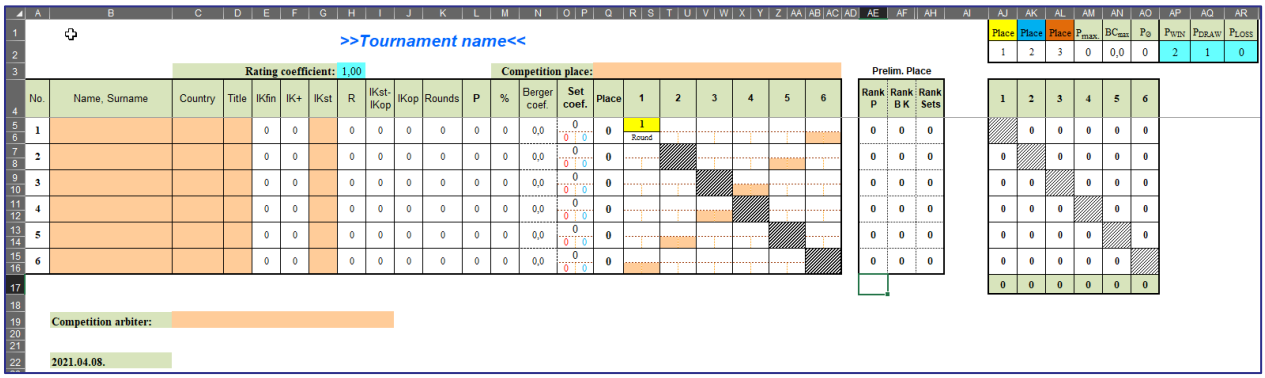


5 SOFTWARE FÜR SCHIEDSRICHTER

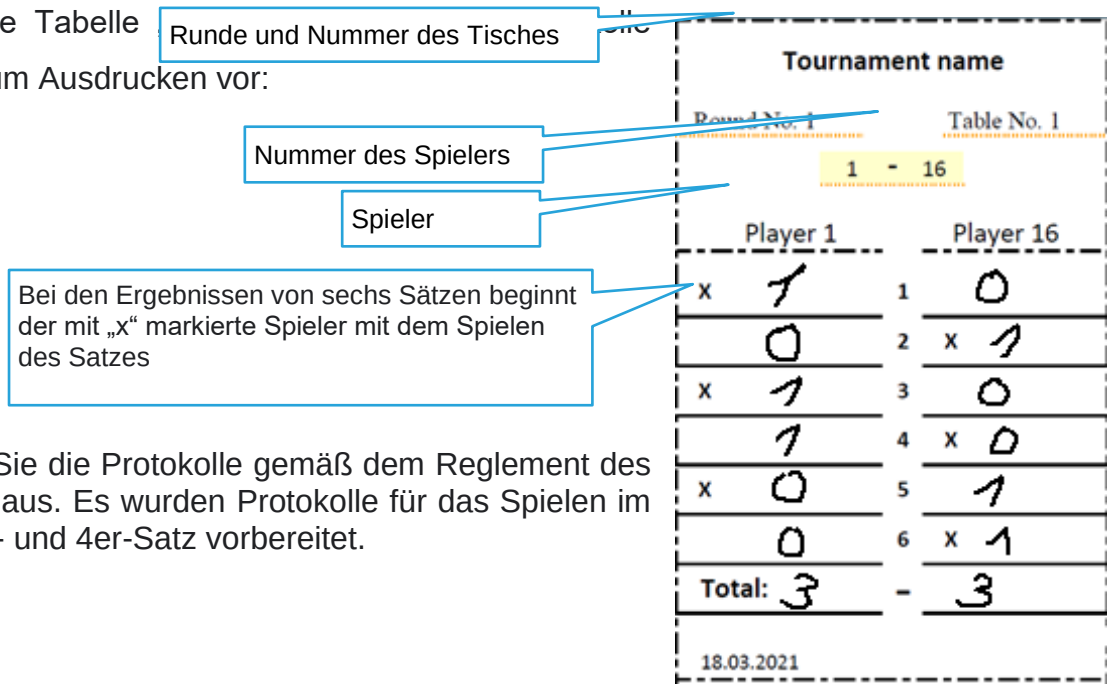
5.1 Excel-Tabellen für das Round-Robin-System

Turniertabellen stehen im Excel-Format zur Verfügung, was Ihnen die Organisation des Turniers und die Leitung des Wettbewerbs erleichtert. Es stehen Tabellen für Turniere mit 3 bis 16 Spielern zur Verfügung.
Der Aufbau der Tabellen und ihre Verwendung werden im Folgenden beschrieben.
Sehen Sie sich auch ein kurzes Video dazu an: https://youtu.be/xndpFPILDm8
1) Folgende Daten müssen zu Beginn des Turniers eingegeben werden (Tabelle **„Results“**):

- Der Turniername;
- Punkte für Sieg, Unentschieden und Niederlage;
- Der Austragungsort des Turniers;
- Die Bewertung oder individueller Koeffizient des Spielers (falls nicht verfügbar, geben Sie 1000 ein, was dem niedrigsten IK entspricht);
- Der Bewertungsfaktor, der als Multiplikator zur Berechnung der Bewertung und zur Beurteilung der Schwierigkeit des Turniers verwendet wird (Beispiel: Superliga-Turniere: 1,3, Turniere der ersten Liga: 1,0 und Turniere der zweiten und dritten Liga: 0,7);
- Vorname, Nachname, Land oder Region, Titel (zum Beispiel Meister, Großmeister);
- Vor- und Nachname des Schiedsrichters.



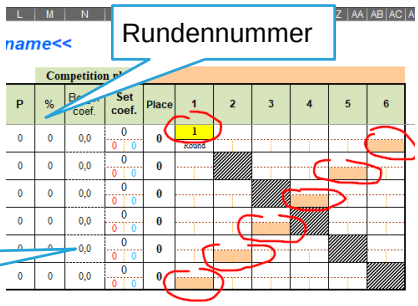
2) Die Tabelle [illegible] zum Ausdrucken vor:



Wählen Sie die Protokolle gemäß dem Reglement des Turniers aus. Es wurden Protokolle für das Spielen im 6er-, 7er- und 4er-Satz vorbereitet.

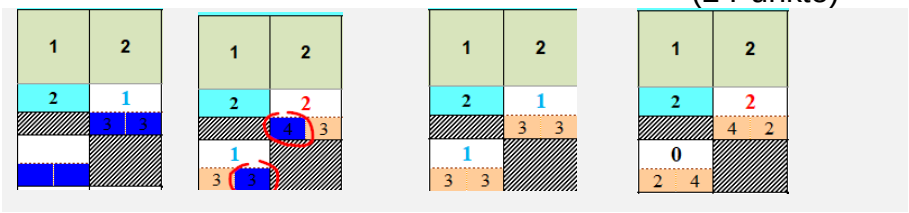
Der Spieler, der den ersten Satz beginnt, ist für das Ausfüllen des Protokolls verantwortlich und auch dafür, dem Schiedsrichter ein korrekt ausgefülltes Protokoll zu übergeben. Der Gegner wiederum muss das eingegebene Ergebnis überprüfen.
Beide Spieler tragen gleichermaßen die Verantwortung für das korrekte Ausfüllen des Protokolls und bestätigen die Richtigkeit des eingetragenen Ergebnisses durch ihre Unterschrift im Protokoll.

3) Der Schiedsrichter gibt die Rundennummer ein und die Spiele, bei denen die Ergebnisse eingetragen werden müssen, sind in der Tabelle orange markiert.

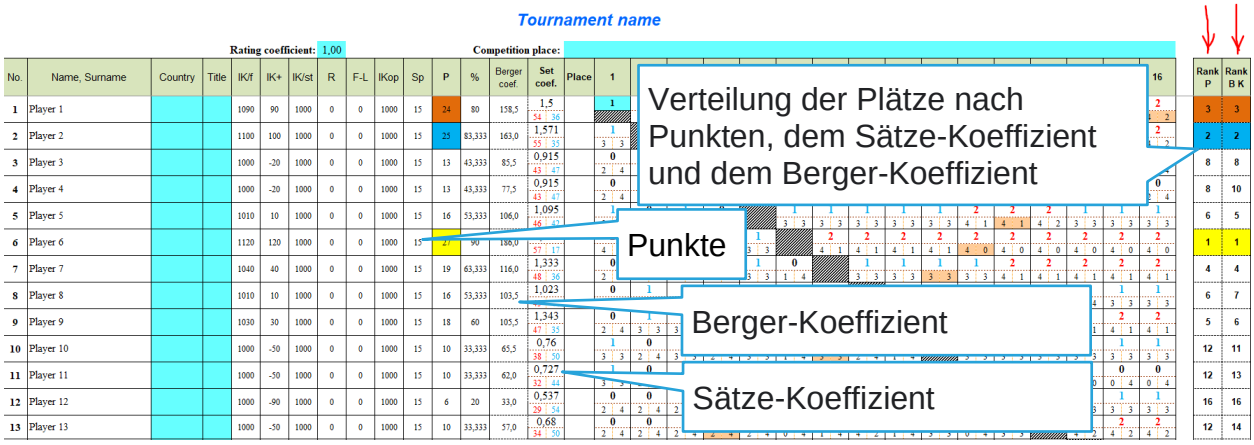


4) Der Schiedsrichter trägt die Ergebnisse des Spiels (Sätze) ein. Wenn das Ergebnis falsch eingegeben wurde, wird es dunkelblau hervorgehoben. Punkte werden automatisch vergeben. In diesem Beispiel 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage in der Runde.

Fehler beim Eingeben des Ergebnisses | Unentschieden (1 Punkt) | Sieg des 1.Spielers (2 Punkte)



5) Nach Eingabe der Ergebnisse in die Tabelle wird die Verteilung der Plätze **nach Punkten, dem Berger-Koeffizient** und dem **Sätze-Koeffizient** berechnet, was den Richtern die Analyse der Ergebnisse erleichtert. Die Standortberechnung dient dem Schiedsrichter als Hilfsmittel. Die Verteilung der Endplätze wird vom Schiedsrichter gemäß dem Reglement des Turniers festgelegt.



5.1.1 Die in der Tabelle verwendeten Formeln

- **P** = Summe der im Turnier erhaltenen Punkte;
- **Berger-coef.** (Berger-Koeffizient) = die Summe der Punkte, die von den Teilnehmern erzielt wurden, mit denen der Spieler gewonnen hat, und der Hälfte der Punkte, die von den Teilnehmern erzielt wurden, mit denen er unentschieden gespielt hat;
- **Set coef.** (Sätze-Koeffizient) = Verhältnis der gewonnenen und verlorenen Sätze eines Spielers;
- **Rounds** = gespielte Spiele oder Runden;
- **%** = **Effizienz des Spielers** im Turnier in Prozent, dabei ist P set die maximale Punktzahl, die Sie auf dem Turnier erreichen können.
- **IK_{op}** = durchschnittlicher IK der Gegner;
- **IK_{st}** = IK des Teilnehmers zu Beginn des Turniers;
- **R** (Bewertungs-/ Ratingpunkte) = 1. Platz = 30 Punkte; 2. Platz = 29 Punkte... und so weiter, multipliziert mit dem Bewertungskoeffizienten.
- **IK_{+}** (IK-Koeffizient, der während des Turniers ermittelt wurde)

  $$= P - \left(Pmax.\frac{IKst. - IKop.}{10} + 50\right)\% \times 10$$

Falls (IK_{st} - IK_{op})> 150, hat sich der IK des Teilnehmers nicht erhöht, aber um ihn nicht zu verringern, ist es notwendig, mindestens 65 % der möglichen Punktezahl zu gewinnen (siehe „%“ in der Tabelle).

IK_{fin} (IK des Teilnehmers am Ende des Turniers) = $IKst + IK$

5.2 Schweizer Master und Begleitprogramme

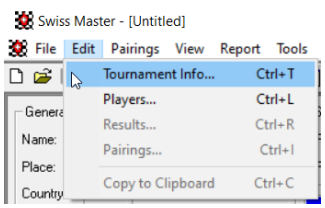
Um Turniere nach dem **Schweizer System** zu organisieren, benötigen Sie eine Software, mit der Sie Paare für Turniere erstellen können.

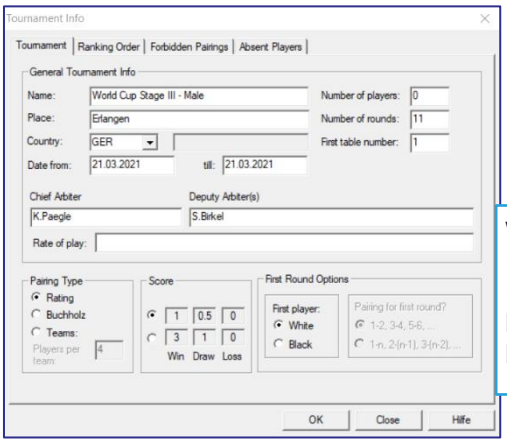
Ein solches Programm, das wir empfehlen können, ist **Swiss Master**, das die Arbeit der Schiedsrichter erleichtert.
Weitere Informationen finden Sie unter: https://www.schaakbond.nl/swiss-download

Das gleiche Programm **kann für das Rundensystem verwendet werden**. Bei der Eingabe der Turnierdaten müssen Sie die Anzahl der Runden entsprechend dem Round-Robin-System angeben.
Das Programm ist relativ einfach zu bedienen und kann ohne zusätzliche Programme genutzt werden.
Die Beschreibung basiert auf **Swiss Master Version 5.5**.

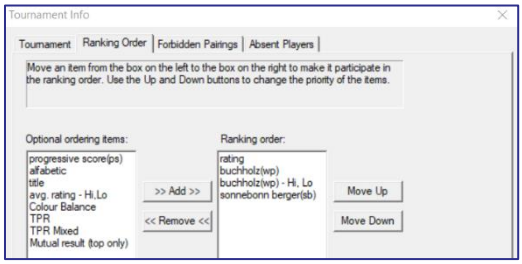
5.2.1 Geben Sie Turnierinformationen ein

Die meisten Informationen benötigen keine Erklärung und die wichtigsten Punkte sind im Folgenden aufgeführt.

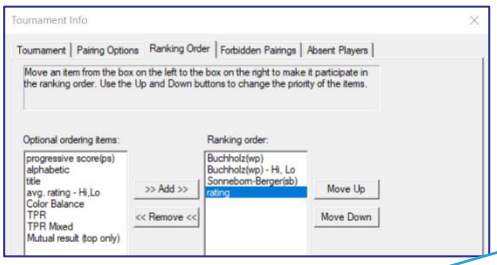




Wählen Sie das passende Punktesystem.
Die restlichen Einstellungen können als Standard belassen werden.



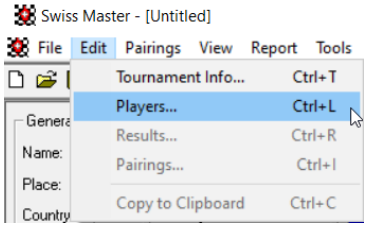
Wenn Spielerbewertungen oder individuelle Koeffizienten verfügbar sind, wird empfohlen, **für die ersten 3 Runden** die folgende Folge der Koeffizienten zu verwenden.

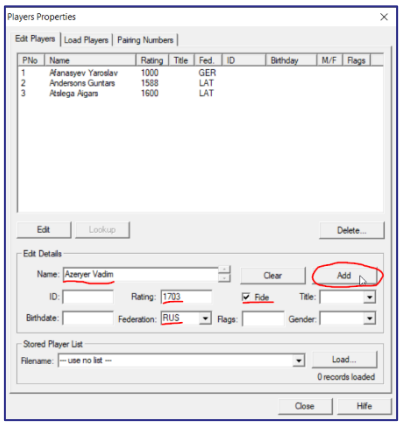


Ab der **4. Runde** ist „Rating“ der letzte. Wird das Rating nicht genutzt, kann diese Reihenfolge ab der 1. Runde verlassen werden.

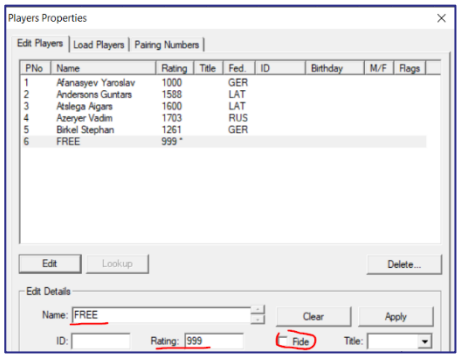
5.2.2 Teilnehmerliste erfassen (manuell)

1) Geben Sie Vorname, Nachname, Rating (falls vorhanden), Land, Geschlecht ein, FIDE sollte angeführt sein. Bestätigen Sie, indem Sie auf „Add“ (neue Spieler) oder „Apply“ (Änderungen vornehmen) klicken.

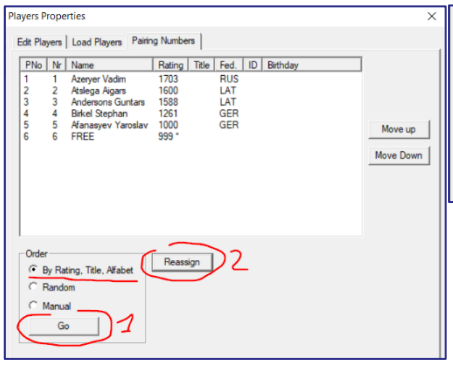


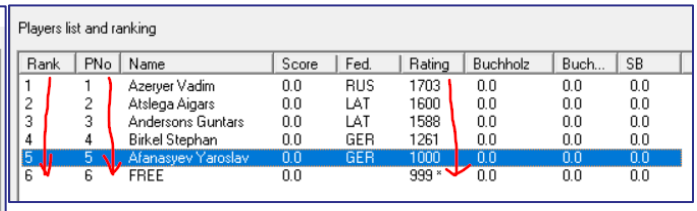


2) Bei einer ungeraden Spieleranzahl empfiehlt es sich, den fehlenden Spieler als „FREI“ einzutragen. FIDE **sollte nicht** angeführt werden und Rating **< anderer Spieler**



3) Nach Eingabe der Teilnehmer ist es notwendig, die eingegebenen Ratings noch einmal zu überprüfen und die Teilnehmer nach Rating zu sortieren.





5.2.3 Die Teilnehmerliste importieren – CSV-Format

Um eine Teilnehmerliste im CSV-Format zu importieren, müssen Sie dem in der folgenden XML-Listendatei definierten Format folgen: *XML list - standard template.xlsx*. Befolgen Sie die Anweisungen in diesem Abschnitt.

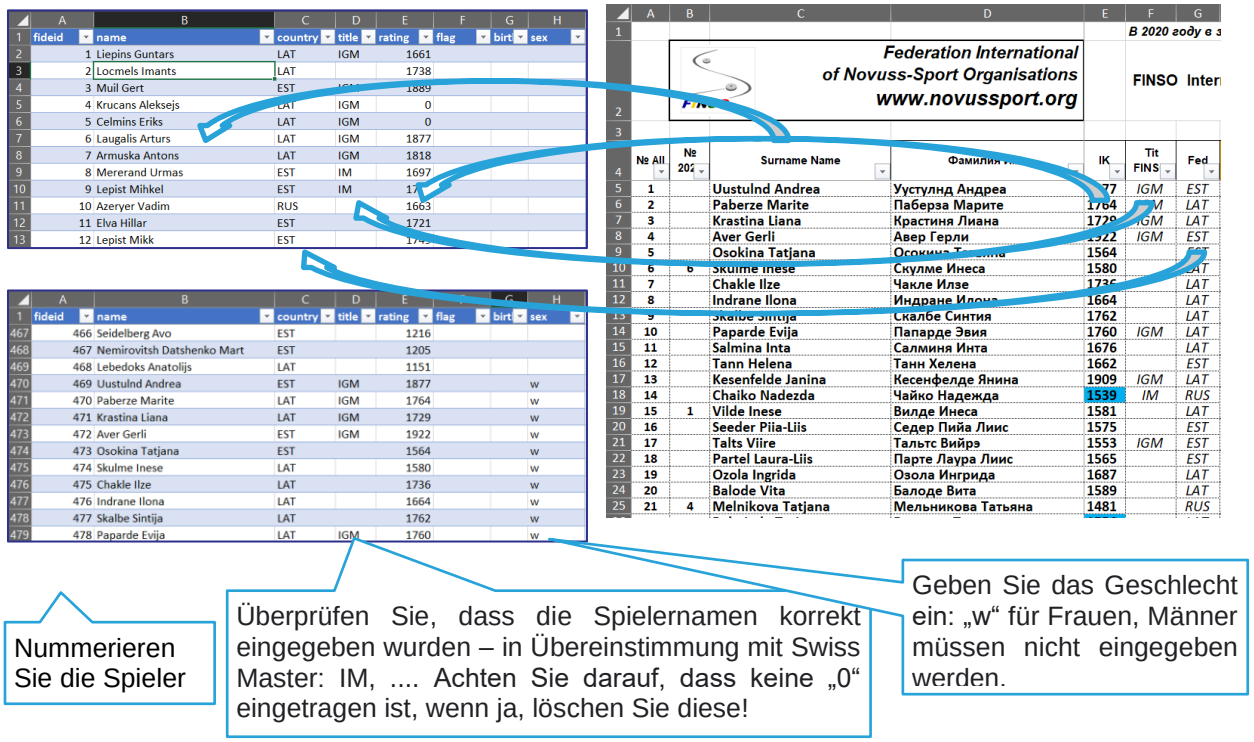
Sehen Sie sich auch ein kurzes **Video** dazu an:

- Swiss Master 5.5 https://youtu.be/ijhqE08gLMI
- Swiss Master 5.7 https://youtu.be/EwY6RmeqqTo

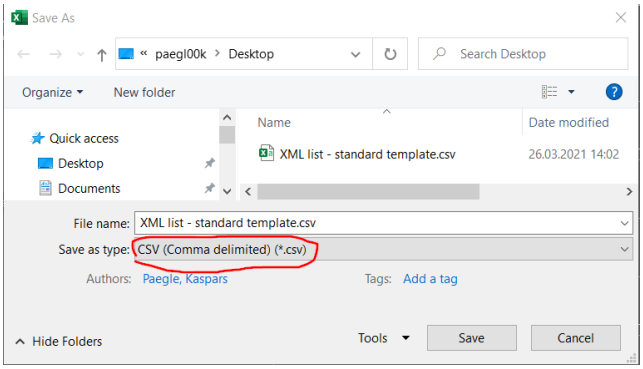
Dieses Format wurde auf den folgenden Versionen von **Swiss Master** getestet**:**

5.5, 5.6 und 5.7.

1) Kopieren Sie alle Spieler in die allgemeine Spielerliste in der vorbereiteten Datei *XML list - standard template.xlsx*.

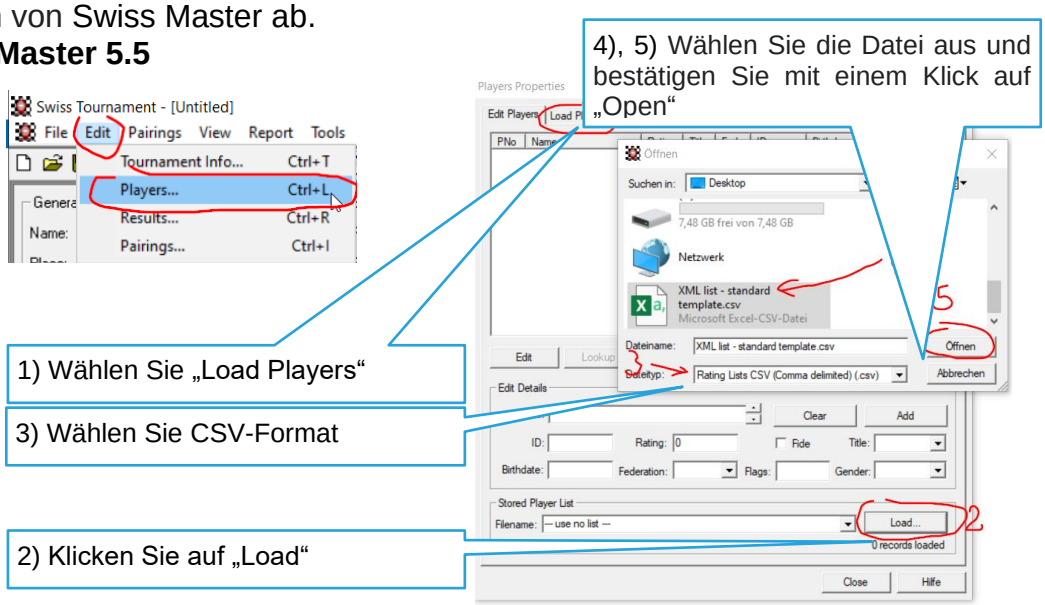


2) Speichern Sie das Dokument im CSV-Format: CSV (Comma delimited) (*.csv)

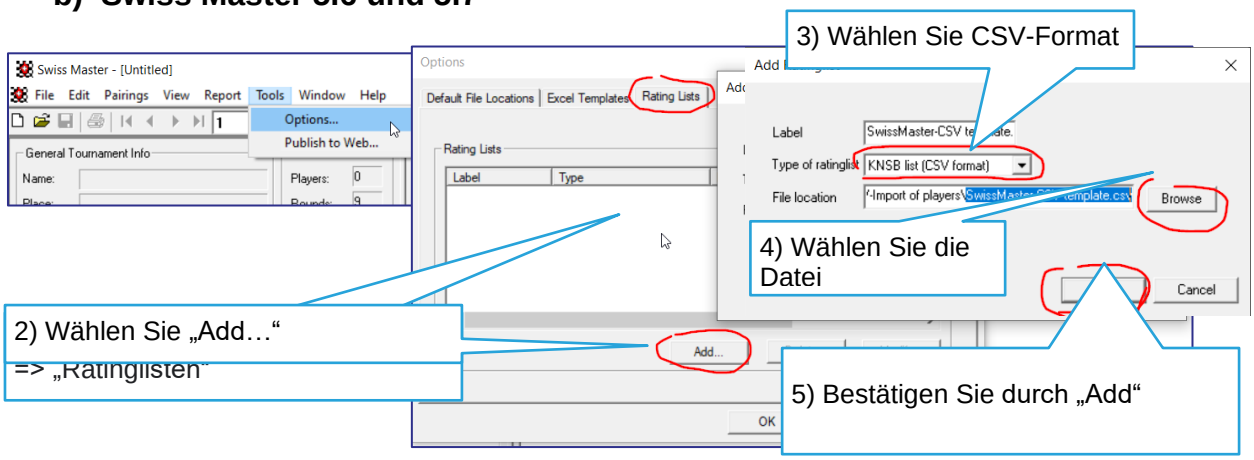


3) Hängen Sie die CSV-Datei an Swiss Master an. Dieser Schritt hängt von der Version von Swiss Master ab.

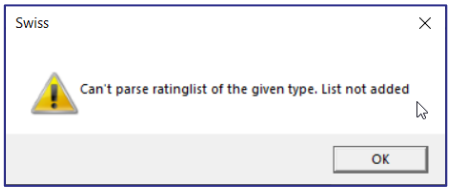
a) Swiss Master 5.5

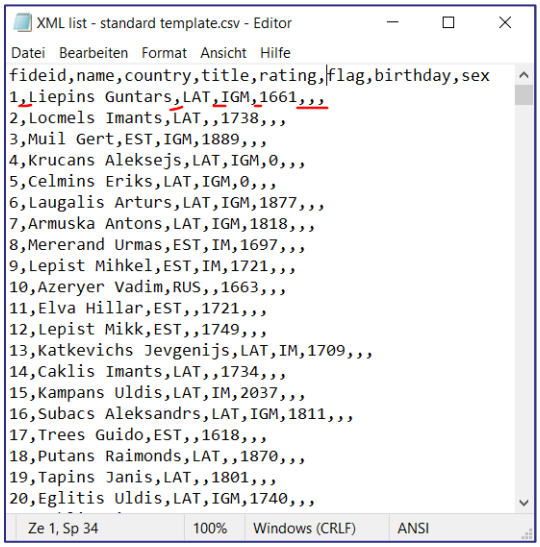


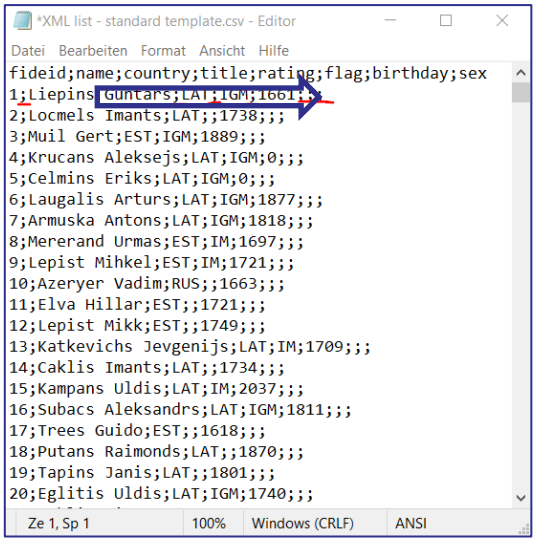
b) Swiss Master 5.6 und 5.7



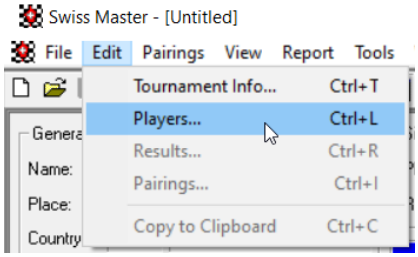
Wenn Sie die folgende Fehlermeldung erhalten, müssen Sie das CSV-Dokument in einem Texteditor öffnen und „,“ durch „;“ ersetzen. Wiederholen Sie den vorherigen Vorgang noch einmal.

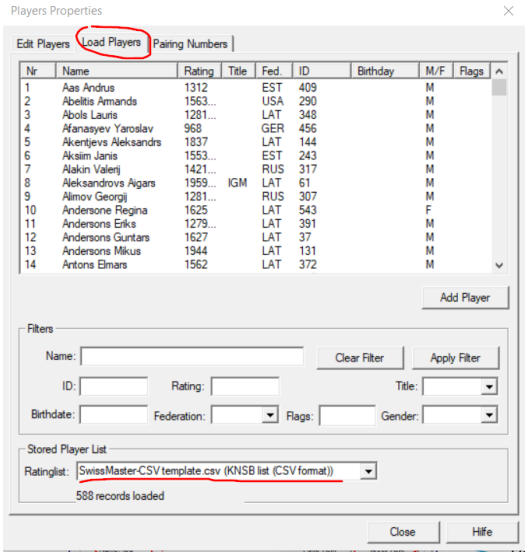


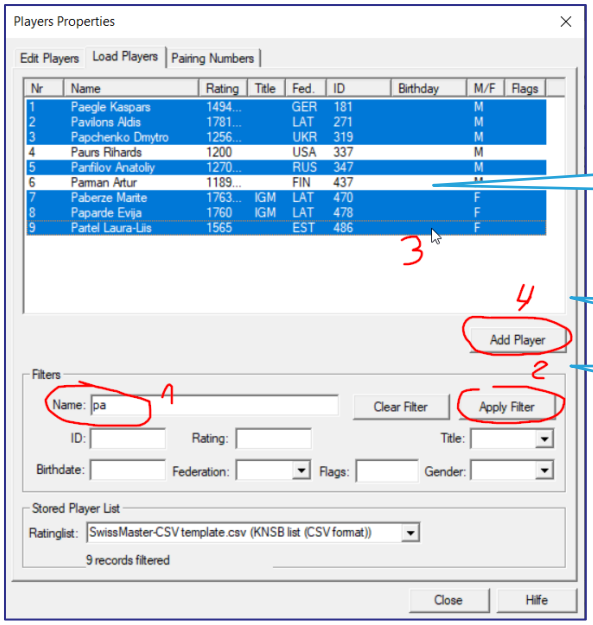




4) Wählen Sie die angehängte CSV-Datei aus:







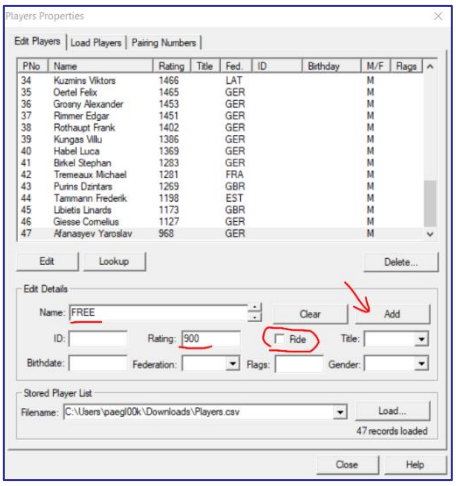
5) Wählen Sie Teilnehmer aus und fügen Sie sie zur Teilnehmerliste hinzu:

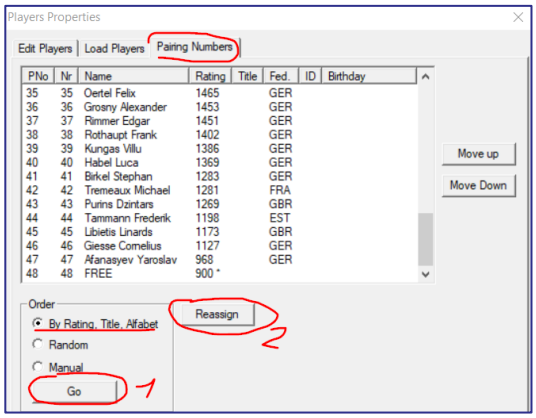
3) Wählen Sie die Teilnehmer aus = „Strg“ + linke Maustaste

4) Bestätigen Sie durch Klicken auf „Add Player“

1), 2) Nutzen Sie die Filterfunktion, um die Teilnehmerliste einzuschränken

1) Bei einer ungeraden Spieleranzahl empfiehlt es sich, den fehlenden Spieler als „FREI“ einzutragen. FIDE sollte nicht markiert sein und bei Rating < **anderer Spieler**. Bestätigen Sie dies durch Klicken auf „Add“.





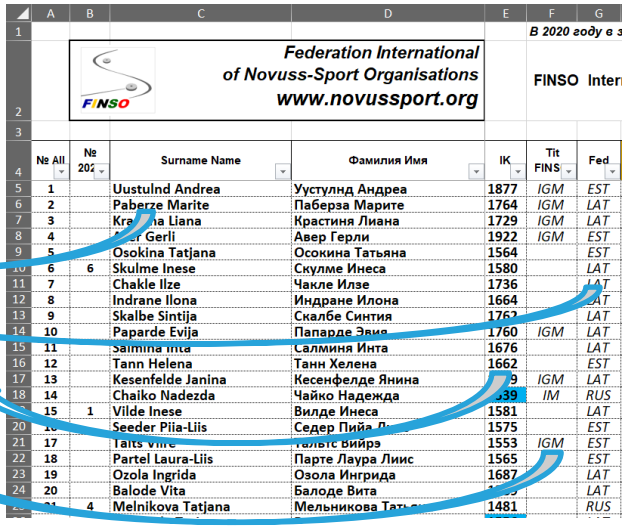
2) Überzeugen Sie sich, dass die Teilnehmer richtig sortiert sind (nach Rating). Wenn nicht, ist eine Sortierung erforderlich.

5.2.4.Die Teilnehmerliste importieren – XML-Format

Die aktuelle Version von Swiss Master (**Swiss Master 5.7**) verfügt über eine Importfunktion im XML-Format. Sehen Sie sich dazu auch ein kurzes **Video** an: https://youtu.be/79tZcoz_nAs

6) Kopieren Sie alle Spieler in die allgemeine Spielerliste in der vorbereiteten Datei *XML list - standard template.xlsx*.

fideid	name	country	sex	title	rating
1	Liepins Guntars	LAT	M	IGM	1661,3
2	Locmels Imants	LAT	M		1738,07
3	Muil Gert	EST	M	IGM	1888,85
4	Krucans Aleksejs	LAT	M	IGM	0
5	Celmins Eriks	LAT	M	IGM	0
6	Laugalis Arturs	LAT	M	IGM	1877
7	Armuska Antons	[illegible]	M	IGM	1818
8	Mererand Urmas	EST	[illegible]	IM	1696,75
9	Lepist Mihkel	EST	M	IM	1720,51
10	Azeryer Vadim	RUS	M		1663,45
11	Elva Hillar	EST	M		1721
12	Lepist Mikk	EST	M		1749
13	Katkevichs Jevgenijs	LAT	M	IM	1709
14	Caklis Imants	LAT	M		173[illegible]
15	Kampans Uldis	LAT	M	IM	203[illegible]
16	Subacs Aleksandrs	LAT	M	IGM	1811
17	Trees Guido	EST	M		1617,69
18	Putans Raimonds	LAT	M		1870
19	Tapins Janis	LAT	M		[illegible]01
20	Eglitis Uldis	LAT	M	IGM	1739,98
21	Caklis Aivars	LAT	M		1726
22	Jaunbruns Arnis	LAT	M		1703,55
23	Zugs Edvins	LAT	M		[illegible]
24	Atslega Aigars				
25	Reinbergs Arvids				



Federation International of Novuss-Sport Organisations
www.novussport.org

№ All	№ 202[illegible]	Surname Name	Фамилия Имя	IK	Tit FINS	Fed
1		Uustulnd Andrea	Уустулнд Андреа	1877	IGM	EST
2		Paberze Marite	Паберза Марите	1764	IGM	LAT
3		Kra[illegible]a Liana	Крастиня Лиана	1729	IGM	LAT
4		[illegible]er Gerli	Авер Герли	1922	IGM	EST
5		Osokina Tatjana	Осокина Татьяна	1564		EST
6	6	Skulme Inese	Скулме Инеса	1580		LAT
7		Chakle Ilze	Чакле Илзе	1736		LAT
8		Indrane Ilona	Индране Илона	1664		LAT
9		Skalbe Sintija	Скалбе Синтия	176[illegible]		LAT
10		Paparde Evija	Папарде Эвия	1760	IGM	LAT
11		Salmina Inta	Салминя Инта	1676		LAT
12		Tann Helena	Танн Хелена	1662		EST
13		Kesenfelde Janina	Кесенфелде Янина	[illegible]9	IGM	LAT
14		Chaiko Nadezda	Чайко Надежда	[illegible]39	IM	RUS
15	1	Vilde Inese	Вилде Инеса	1581		LAT
[illegible]		Seeder Piia-Liis	Седер Пийа Л[illegible]	1575		EST
17		Talts [illegible]	Тальтс Вийрэ	1553	IGM	EST
18		Partel Laura-Liis	Парте Лаура Лиис	1565		EST
19		Ozola Ingrida	Озола Ингрида	1687		LAT
20		Balode Vita	Балоде Вита	[illegible]		LAT
[illegible]	4	Melnikova Tatjana	Мельникова Тат[illegible]	1481		RUS

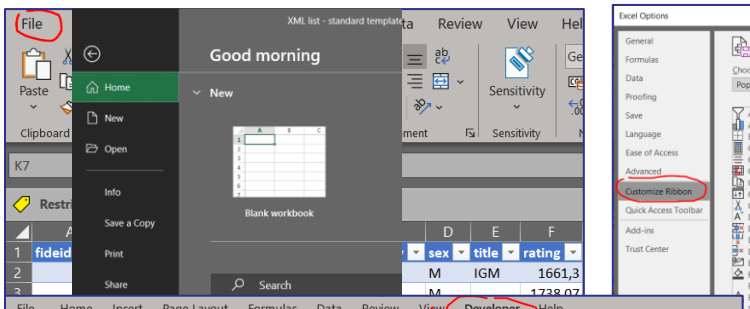
Nummerieren Sie die Spieler

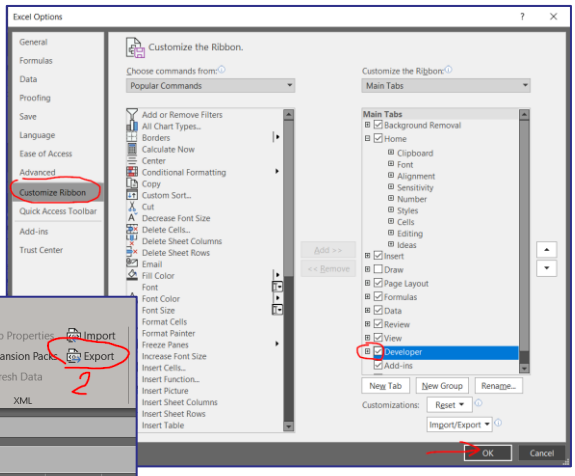
Geben Sie das Geschlecht ein: „w“ für Frauen. Männer müssen nicht eingegeben werden.

Überprüfen Sie, dass die Spielernamen korrekt eingegeben wurden – Übereinstimmungen mit Swiss Master: IM, ... Achten Sie darauf, dass keine „0“ eingetragen ist, wenn ja, löschen Sie diese!

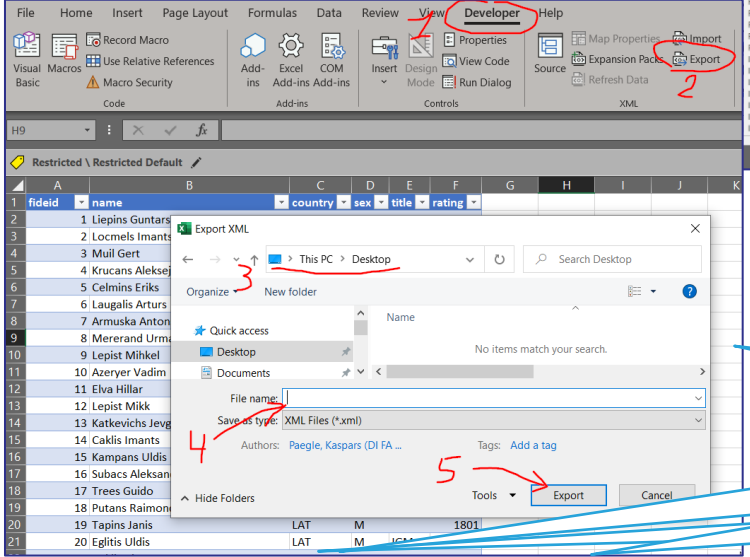
7) Aktivieren Sie das Menü “Developer”

File => Options => Customize Ribbon => markieren Sie „Developer”





8) Liste im XML-Format exportieren:

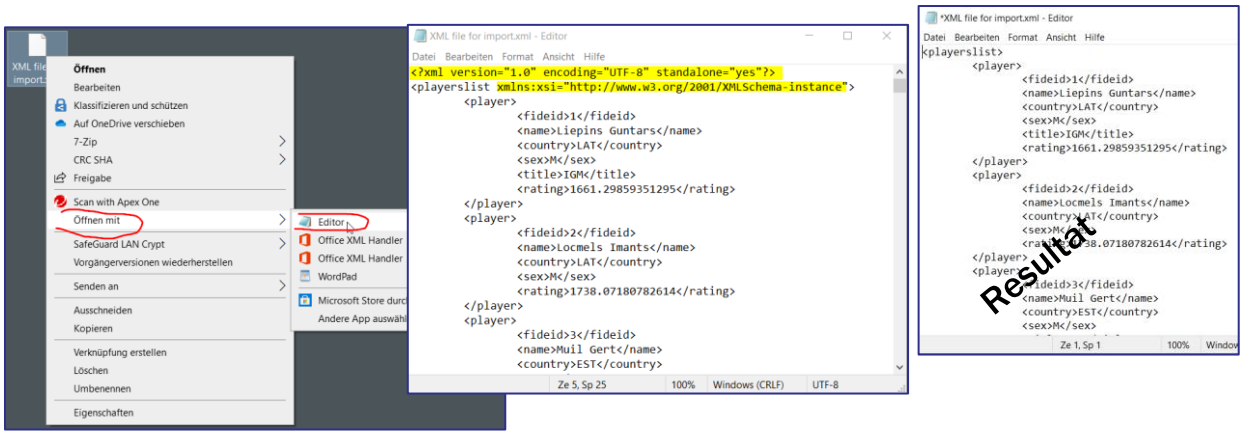


Wählen Sie:

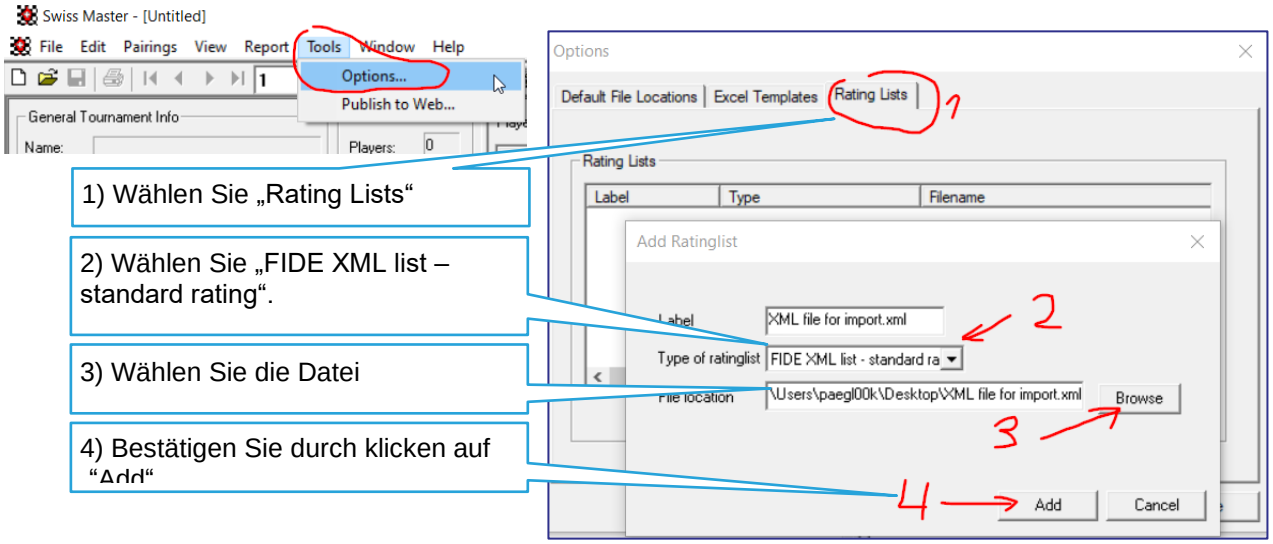
3) Wählen Sie den Speicherort aus, an dem Sie die Datei speichern

5) Bestätigen Sie den Export, indem Sie auf „Export“ klicken.

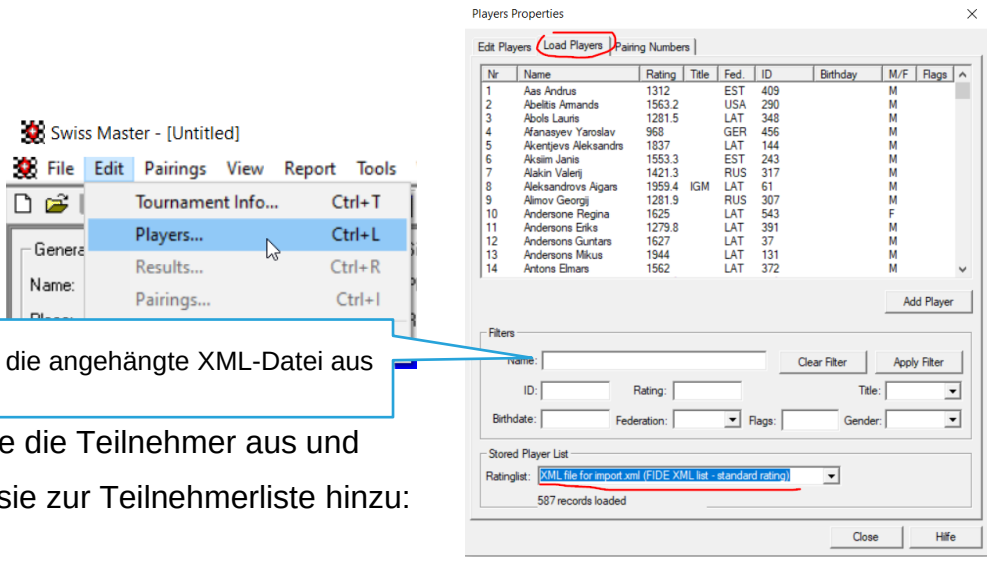
9) Öffnen Sie das XML-Dokument in einem TXT-Editor, entfernen Sie den gelben Teil und speichern Sie die Änderungen.



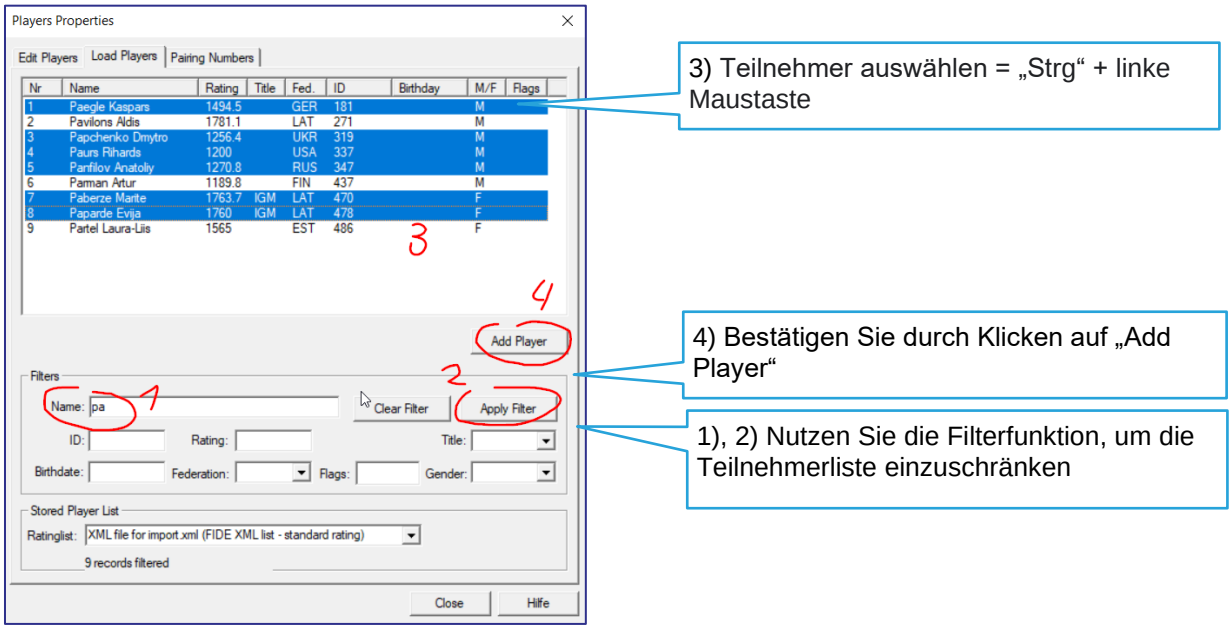
10) Hängen Sie die XML-Datei an das Programm Swiss Master an.



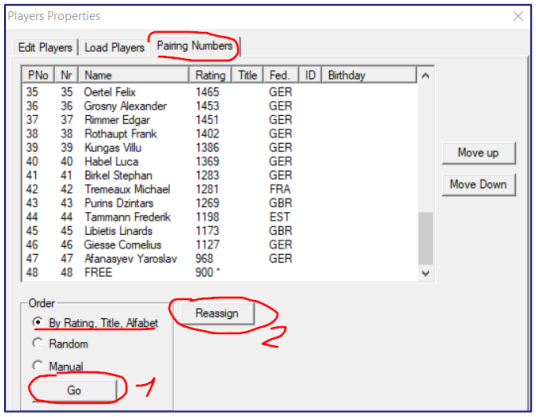
11) Wählen Sie die Teilnehmer aus und importieren Sie die Daten:



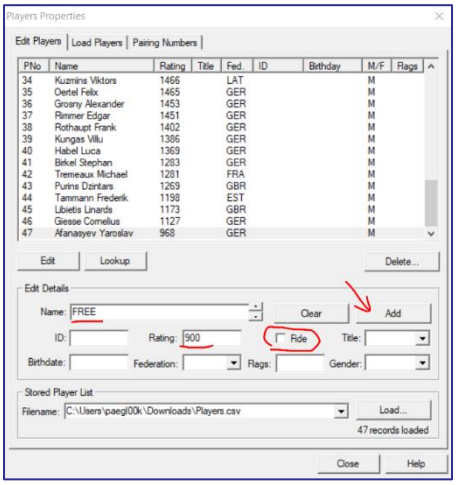
12) Wählen Sie die Teilnehmer aus und fügen Sie sie zur Teilnehmerliste hinzu:



3) Bei einer ungeraden Spieleranzahl empfiehlt es sich, den fehlenden Spieler als „FREI“ einzutragen. FIDE sollte nicht markiert sein und bei Rating < **anderer Spieler**. Bestätigen Sie dies durch Klicken auf “Add”.



4) Überzeugen Sie sich, dass die Teilnehmer richtig sortiert sind (nach Rating). Wenn nicht, ist eine Sortierung erforderlich.



5.2.5. Die Teilnehmerliste importieren – CSV-Format (Excel mit Makro)

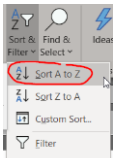
In diesem Abschnitt wird das Programm (Excel mit Makro) beschrieben, um die Erstellung einer Teilnehmerliste zu vereinfachen. Die Beschreibung basiert auf **Swiss Master Version 5.5**.

Sehen Sie sich dazu auch ein kurzes **Video** an: https://youtu.be/2dACXFL4N6k

5) Kopieren Sie alle Spieler in die allgemeine Spielerliste (Datei *IK and Ranglist template.xls*) mit dem IK / Rating.

	A	B	C	D	E
1	No.	Name, Surname	Title	Country	IK
2	1	Aas Andrus		EST	1312
3	2	Abelitis Armands		USA	1563
4	3	Abols Lauris		LAT	[illegible]
5	4	Afanasyev Yaroslav			
6	5	Akentjevs Aleksandrs			
7	6	Aksiim Janis		EST	1553
8	7	Alakin Valerij		RUS	1421
9	8	Aleksandrovs Aigars	IGM	LAT	1959
10	9	Alimov Georgij		RUS	1282
11	10	Andersons Eriks		LAT	1280
12	11	Andersons Guntars		LAT	1627
13	12	Andersons Mikus		LAT	1944
14	13	Antons Elmars		LAT	1562
15	14	Arajs Aivars		LAT	1766
16	15	Aralov Maksim		RUS	
17	16	Arge Erich		EST	1241
18	17	Armuska Antons	IGM	LAT	1818
19	18	Atslega Aigars		LAT	1564
20	19	Auzinsh Toms		USA	1520
21	20	Auzinsh Vilnis		USA	1635
22	21	Azeryer Vadim		RUS	1663
23	22	Bajars Sandris		USA	1414

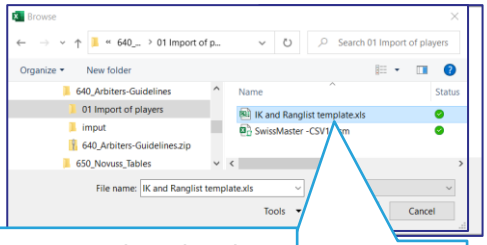
Sortieren Sie die Teilnehmer dem Alphabet nach:



Überzeugen Sie sich, dass die Spielernamen korrekt eingegeben wurden – in Übereinstimmung mit Swiss Master: IM, ... Achten Sie darauf, dass keine „0“ eingetragen ist, wenn ja, löschen Sie diese!

6) Öffnen Sie die Programmdatei *SwissMaster-CSV.xlsm*

7) Wählen Sie Spieler aus der Liste

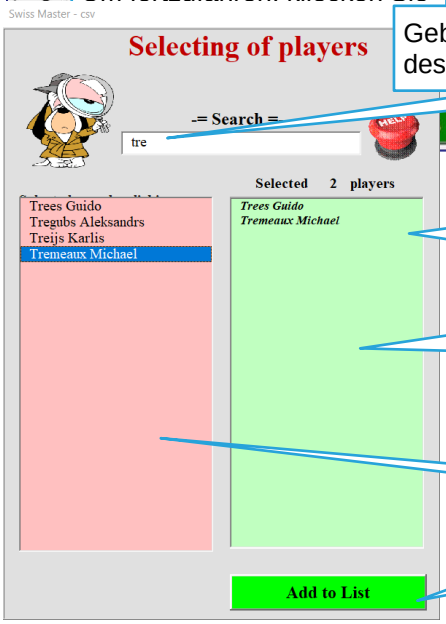


Um fortzufahren, kliecken Sie

Geben sie mindestens die ersten zwei Buchstaben des Nachnamens ein

ereitete
nd Ranglist template.xls

Um fortzufahren, klicken Sie auf “OK“

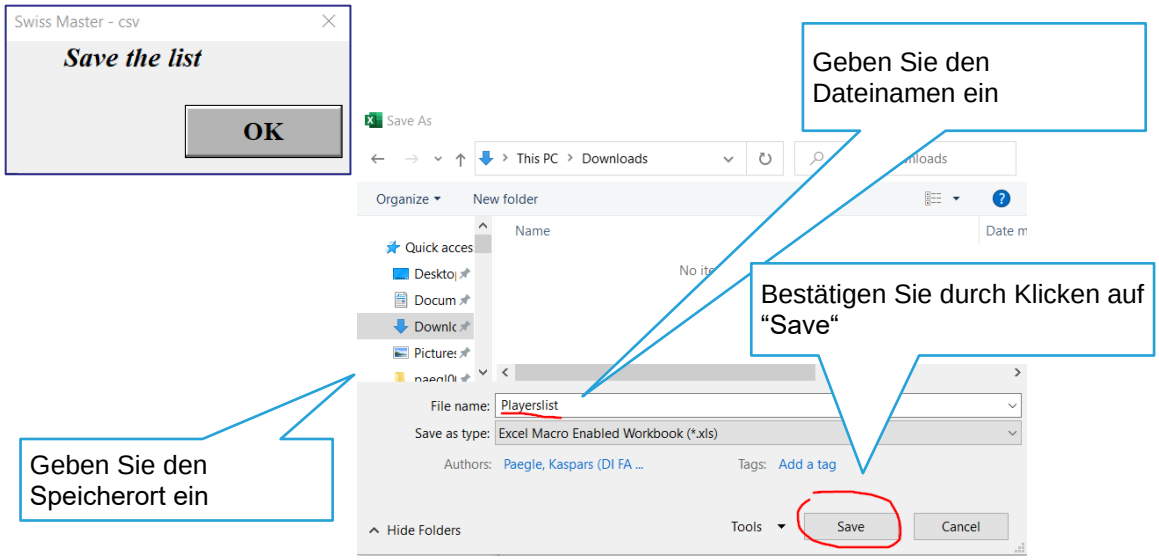


Benutzerinformationen finden Sie unter „HELP“

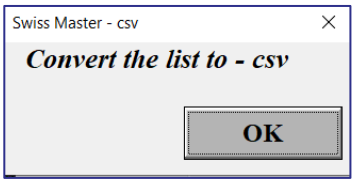
Sie können einen Teilnehmer durch Doppelklick aus der Liste entfernen

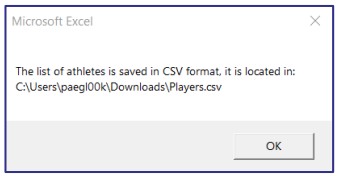
Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „Add to List“

8) Speichern Sie die Liste durch Klicken auf OK, geben Sie den Speicherort und den Titel des Dokuments ein (Beispiel “*Playerslist*”).


Swiss Master - csv
Save the list
OK
Geben Sie den Dateinamen ein
Save As
This PC > Downloads
Organize
New folder
Name
Date m
Quick acces
Desktop
Docum
Downlc
Pictures
No ite
Bestätigen Sie durch Klicken auf "Save"
File name: Playerslist
Save as type: Excel Macro Enabled Workbook (*.xls)
Authors: Paegle, Kaspars (DI FA ...
Tags: Add a tag
Geben Sie den Speicherort ein
Hide Folders
Tools
Save
Cancel

9) Bestätigen Sie die Erstellung der CSV-Datei





10) Im Ergebnis wurden zwei Dateien erstellt:

Players.csv
Playerslist.xls

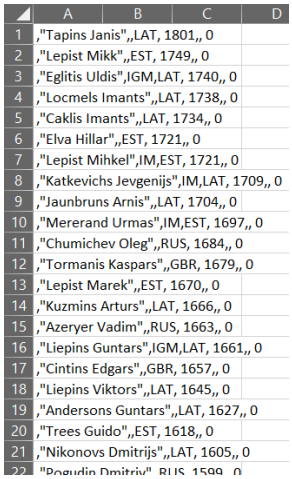
playerslist.xls – kann für Rundensystem verwendet werden

21.03.2021

Players list for Round Robin

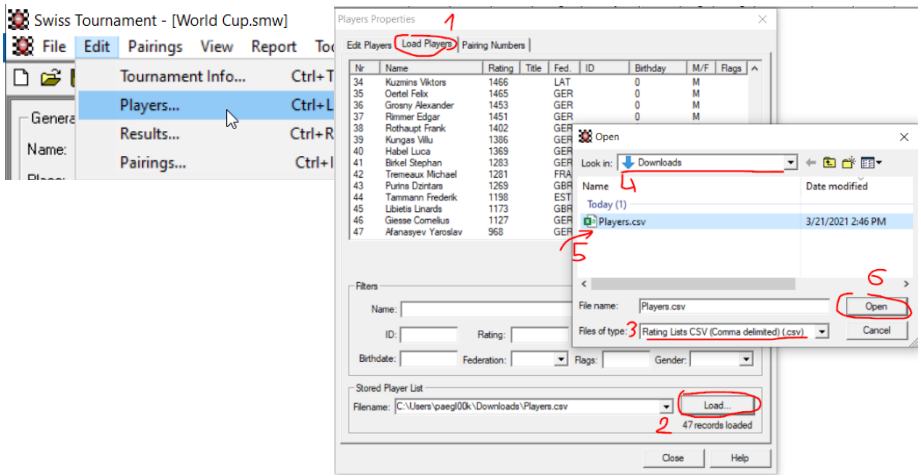
No.	Name, Surname	Title	Country or region	IK
1	Tapins Janis		LAT	1801
2	Lepist Mikk		EST	1749
3	Eglitis Uldis	IGM	LAT	1740
4	Locmels Imants		LAT	1738
5	Caklis Imants		LAT	1734
6	Elva Hillar		EST	1721
7	Lepist Mihkel	IM	EST	1721
8	Katkevichs Jevgenijs	IM	LAT	1709
9	Jaunbruns Arnis		LAT	1704
10	Mererand Urmas	IM	EST	1697
11	Chumichev Oleg		RUS	1684
12	Tormanis Kaspars		GBR	1679
13	Lepist Marek		EST	1670
14	Kuzmins Arturs		LAT	1666
15	Azeryer Vadim		RUS	1663
16	Liepins Guntars	IGM	LAT	1661
17	Cintins Edgars		GBR	1657
18	Liepins Viktors		LAT	1645
19	Andersons Guntars		LAT	1627
20	Trees Guido		EST	1618

Players.csv – kann für den Import in den Swiss Master verwendet werden

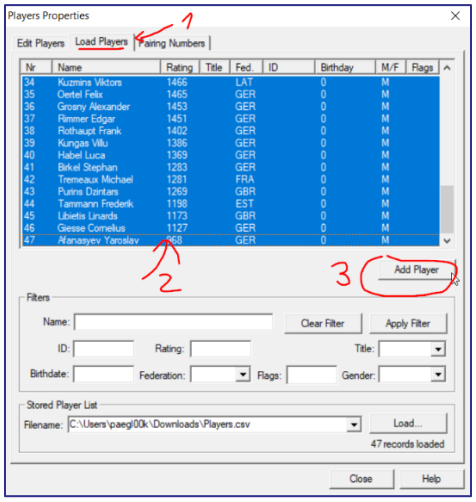


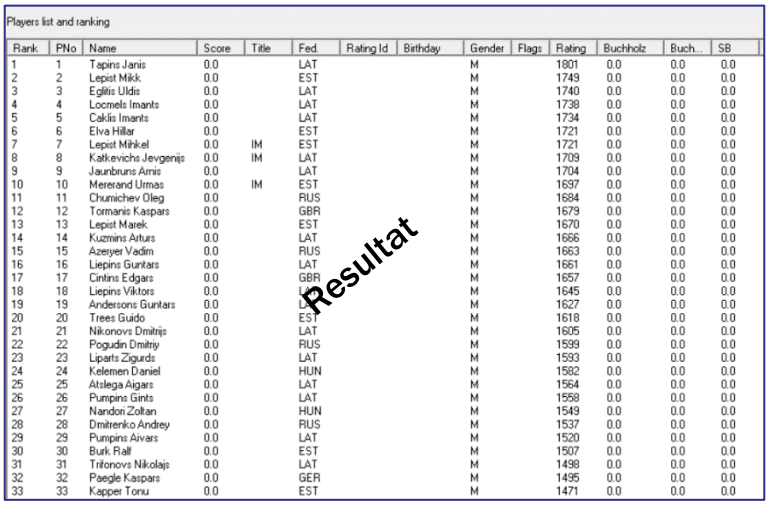
```
,"Tapins Janis",,LAT, 1801,, 0
,"Lepist Mikk",,EST, 1749,, 0
,"Eglitis Uldis",IGM,LAT, 1740,, 0
,"Locmels Imants",,LAT, 1738,, 0
,"Caklis Imants",,LAT, 1734,, 0
,"Elva Hillar",,EST, 1721,, 0
,"Lepist Mihkel",IM,EST, 1721,, 0
,"Katkevichs Jevgenijs",IM,LAT, 1709,, 0
,"Jaunbruns Arnis",,LAT, 1704,, 0
,"Mererand Urmas",IM,EST, 1697,, 0
,"Chumichev Oleg",,RUS, 1684,, 0
,"Tormanis Kaspars",,GBR, 1679,, 0
,"Lepist Marek",,EST, 1670,, 0
,"Kuzmins Arturs",,LAT, 1666,, 0
,"Azeryer Vadim",,RUS, 1663,, 0
,"Liepins Guntars",IGM,LAT, 1661,, 0
,"Cintins Edgars",,GBR, 1657,, 0
,"Liepins Viktors",,LAT, 1645,, 0
,"Andersons Guntars",,LAT, 1627,, 0
,"Trees Guido",,EST, 1618,, 0
,"Nikonovs Dmitrijs",,LAT, 1605,, 0
,"Pogudin Dmitriy",,RUS, 1599,, 0
```

11) Import der CSV-Datei in den Swiss Master:

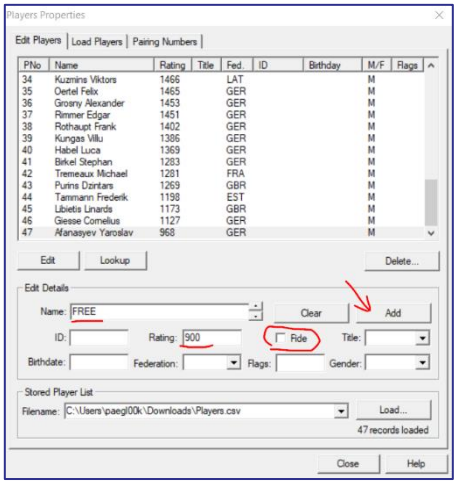


12) Markieren Sie die Spieler (Ctrl-Klick oder Shift-Klick) und bestätigen Sie durch Klicken auf „Add Player“:

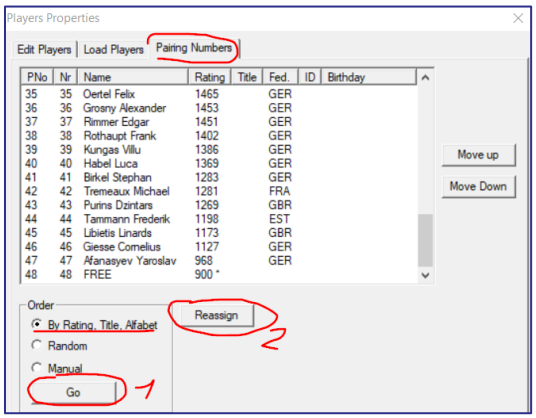




13) Bei einer ungeraden Spieleranzahl empfiehlt es sich, den fehlenden Spieler als „FREI“ einzutragen. FIDE sollte nicht markiert sein und bei Rating < **anderer Spieler.** Bestätigen Sie durch Klicken auf „Add“.

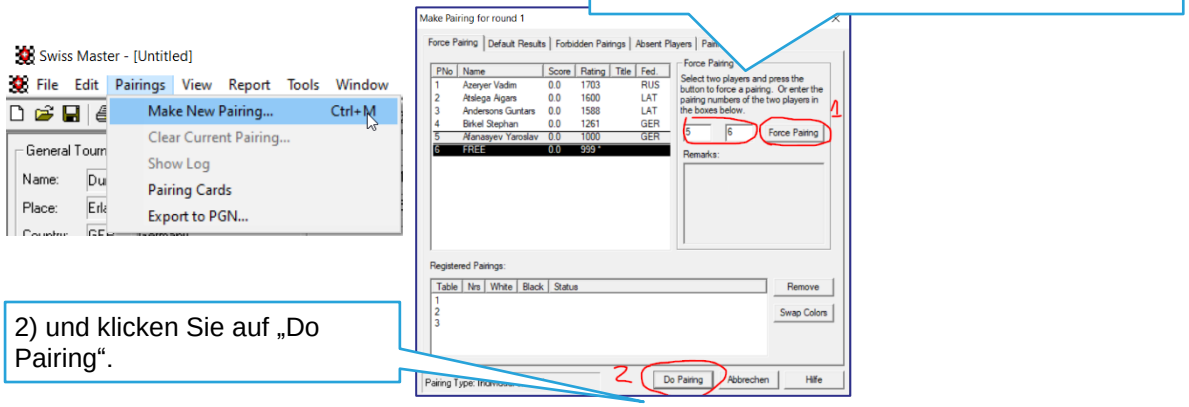


14) Achten Sie auf die richtige Sortierung der Teilnehmer (nach Rating). Wenn nicht, ist eine Sortierung erforderlich.

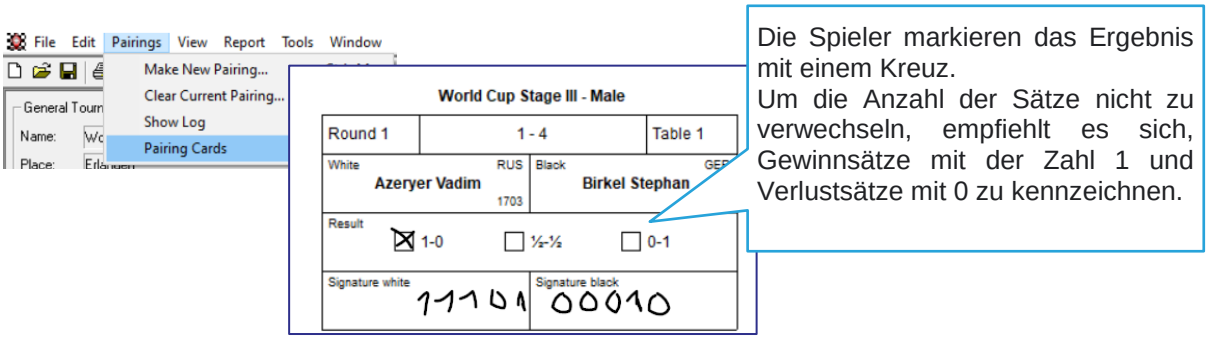


5.2.6. Paarbildung und Spielprotokolle (Schweizer Master Standard)

1) Nachdem die Teilnehmerliste zusammengestellt wurde, ist es erforderlich, die erste Runde auszulosen und ein Paar zu bilden.



2) Drucken Sie die Protokolle aus und verteilen Sie sie an die Spieler. Um sicherzustellen, dass sich die Tischnummern für die Spieler möglichst selten wiederholen, wird empfohlen, die Tischnummern ab der zweiten Runde manuell in gemischter Reihenfolge zu vergeben.
Der Spieler, der den ersten Satz beginnt, ist für das Ausfüllen des Protokolls verantwortlich und auch dafür, dem Schiedsrichter ein korrekt ausgefülltes Protokoll zu übergeben. Der Gegner wiederum muss das eingegebene Ergebnis überprüfen.
Für das korrekte Ausfüllen des Protokolls sind beide Spieler gleichermaßen verantwortlich.

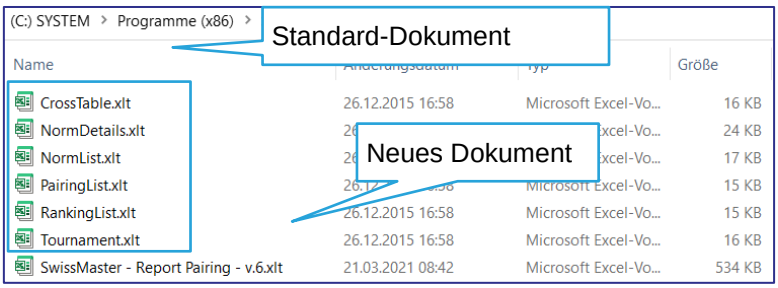


5.2.7. Paarbildung und Spielprotokolle (Export von Spielprotokollen mit Auslosung der Tische)

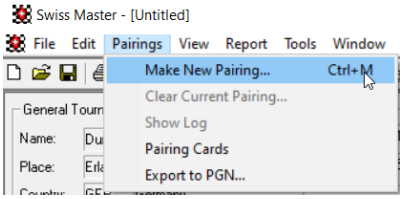
Für die Protokollerstellung für 4er, 6er und 7er Sätze sowie für die Auslosung der Tische wurde das Programm (Excel mit Makro) erstellt. Beschreibung basiert auf **Swiss Master Version 5.5 und 5.7**. Um sicherzustellen, dass sich die Tischnummern für die Spieler möglichst selten wiederholen, führt das Programm die Tischauslosung automatisch durch, was den Schiedsrichtern die Arbeit erleichtert.

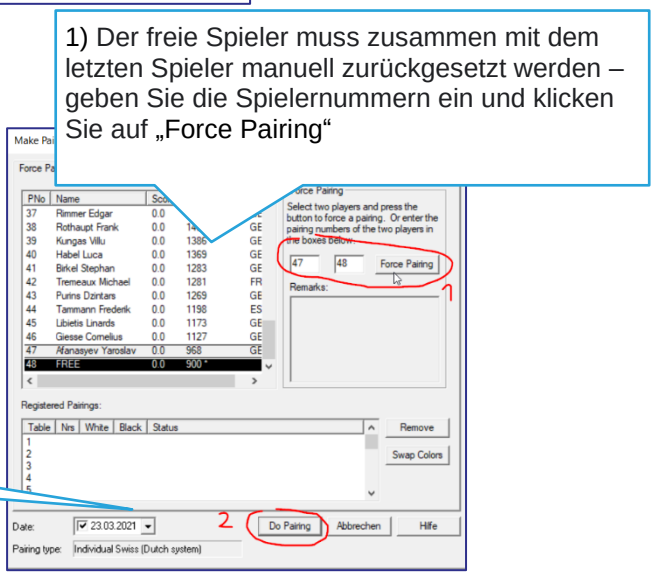
Sehen Sie sich ein kurzes **Video dazu** an: https://youtu.be/Kjx1dlMWT1k

1) Swiss Master-Vorlagen (.xlt-Format) werden an folgendem Ort gespeichert:
C:\Program Files (x86) \Swiss Master\Templates
Wir empfehlen, das vorbereitete Dokument für Novus-Turniere am selben Ort aufzubewahren. Kopieren Sie das folgende Dokument *SwissMaster - Report Pairing - v.6.xlt*

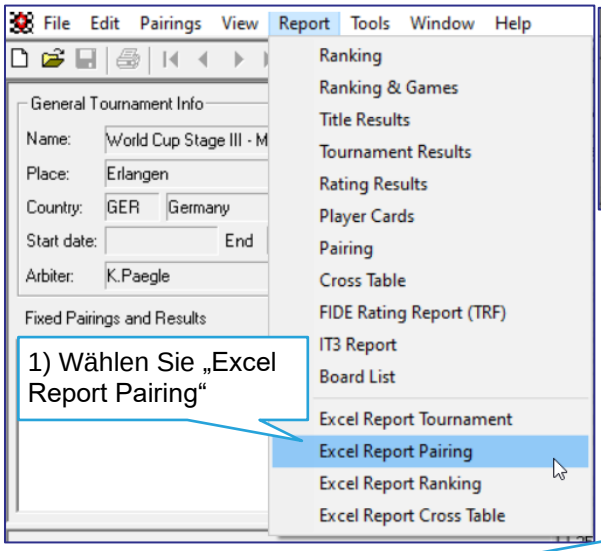


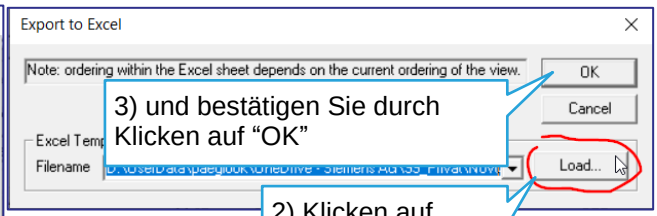
2) Nachdem die Teilnehmerliste zusammengestellt wurde, ist es erforderlich, die erste Runde auszulosen und ein Paar zu bilden

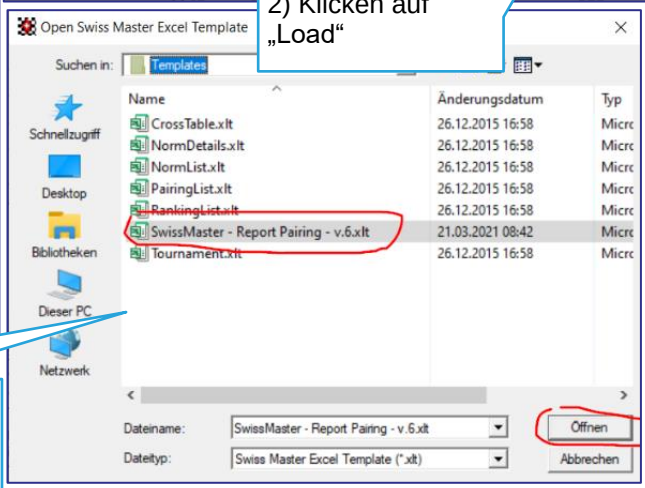




3) Export von Spielprotokollen



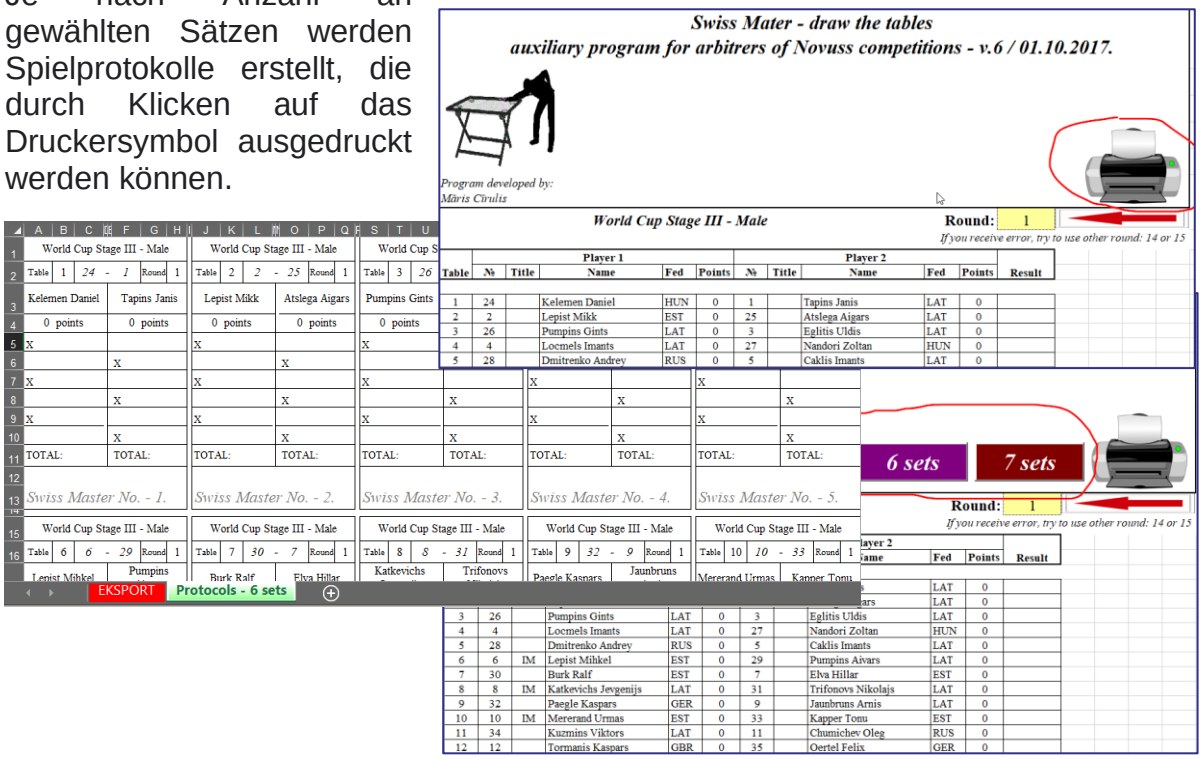




4) Das Programm stellt eine Liste von Paaren zusammen und der Schiedsrichter muss die Anzahl der Sätze auswählen, indem er auf:

• 4 sets (4 Sätze);
• 6 sets (6 Sätze);
• 7 sets (7 Sätze)
klickt.

5) Je nach Anzahl an gewählten Sätzen werden Spielprotokolle erstellt, die durch Klicken auf das Druckersymbol ausgedruckt werden können.



6) Im Ergebnis werden folgende Protokolle gedruckt:

Nummer des Tisches der Spie

Spieler

Bisher gesammelte Punkte

Ergebnisse von sechs Sätzen, Spieler, der mit "x" gekennzeichnet ist, beginnt mit dem Spiel im Satz

World Cup Stage III - Male					
Table	1	24 - 1		Round	1
Kelemen Daniel		Tapins Janis			
0 points		0 points			
X					
		X			
X					
		X			
X					
		X			
TOTAL:		TOTAL:			
Swiss Master No. - 1.					

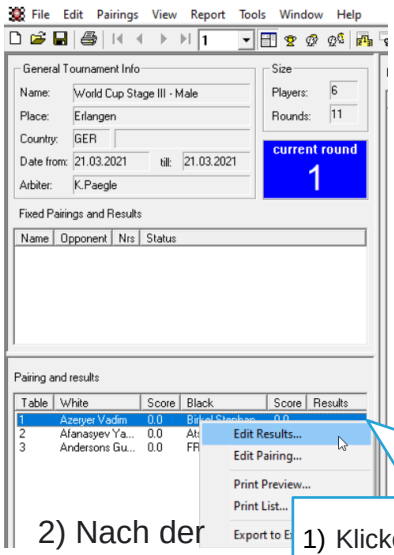
Der Spieler, der den ersten Satz beginnt, ist für das Ausfüllen des Protokolls verantwortlich und auch dafür, dem Schiedsrichter ein korrekt ausgefülltes Protokoll zu übergeben. Der Gegner wiederum muss das eingegebene Ergebnis überprüfen.
Für das korrekte Ausfüllen des Protokolls sind beide Spieler gleichermaßen verantwortlich.
.

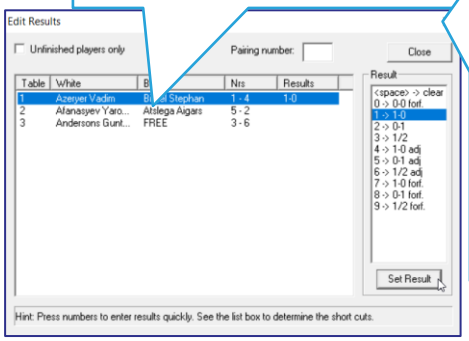
5.2.8. Die Eingabe von Ergebnissen

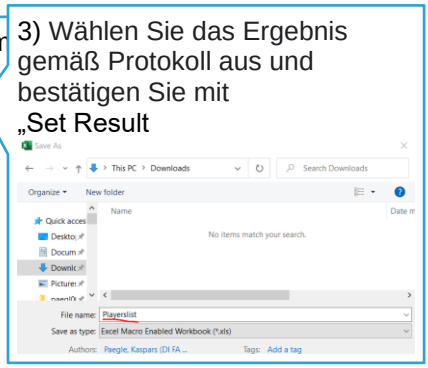
1) Geben Sie die Ergebnisse ein:

2) Wählen Sie das Paar aus dem Protokoll

3) Wählen Sie das Ergebnis gemäß Protokoll aus und bestätigen Sie mit „Set Result

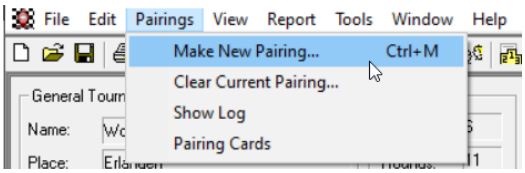






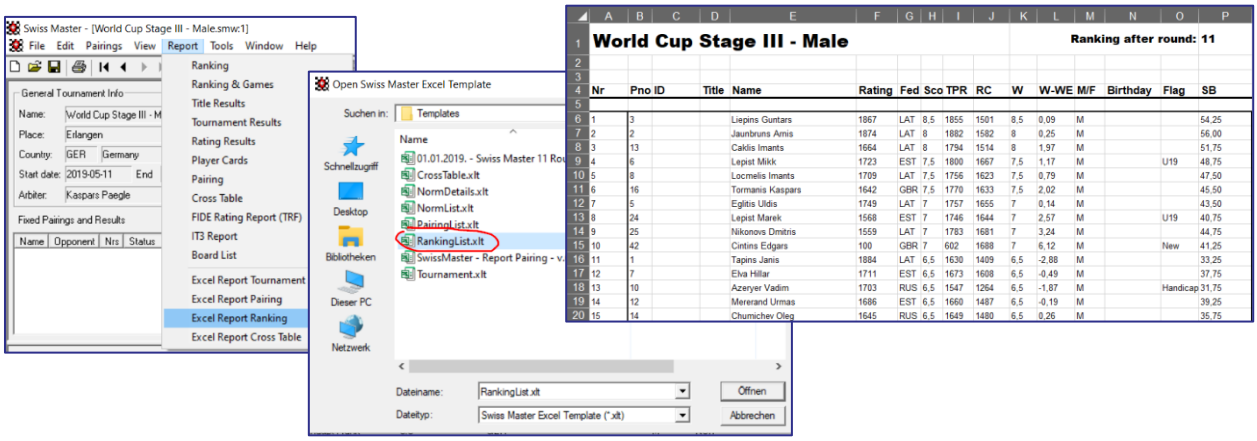
2) Nach der Prüfung der Ergebnisse wird die nächste Runde gespielt (keines der Paare wird manuell hinzugefügt).

1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Menü zu aktivieren und wählen Sie „Edit Results" (Ergebnisse bearbeiten).



5.2.9. Der Abschlussbericht des Wettbewerbs (Swiss Master Standard)

B Für den Swiss Master stehen mehrere Versionen der Abschlussergebnisprotokolle zur Verfügung. Wählen Sie nach Ihrem Ermessen. Zum Beispiel Standardexport in das Excel-Format:



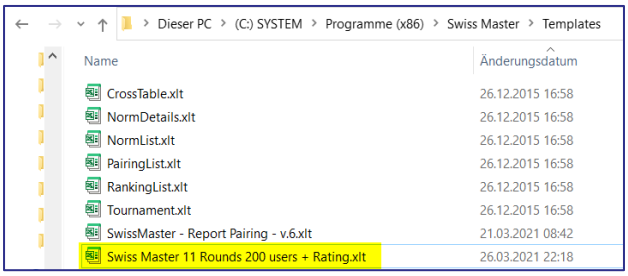
5.2.10. Der Abschlussbericht des Wettbewerbs (Excel mit Makro)

Für den Export der Endergebnisse des Turniers wurde ein Programm (Excel mit Makro) entwickelt. Wählen Sie die Export-Datei entsprechend der Anzahl der Turniere aus:

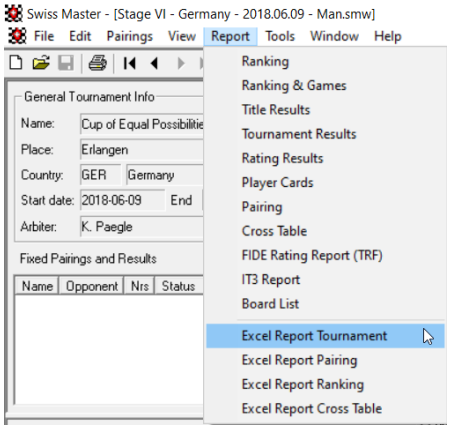
- 11 Runden: *Swiss Master 11 Rounds 200 users + Rating.xlt*
- 12 Runden: *Swiss Master 12 Rounds 200 users + Rating.xlt*
- 13 Runden: *Swiss Master 13 Rounds 200 users + Rating.xlt*

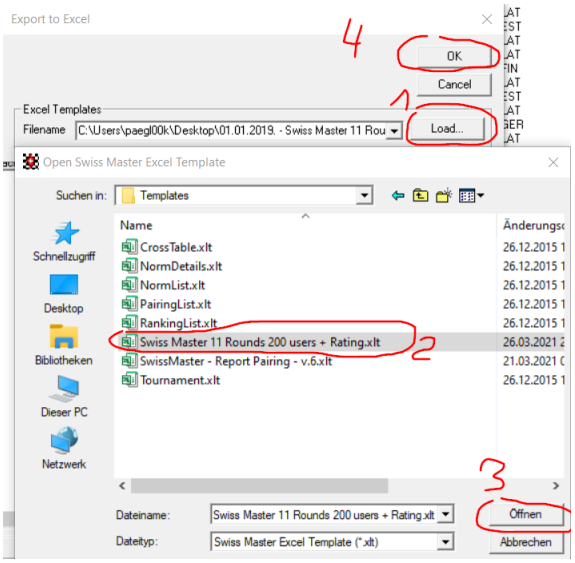
1) Swiss Master-Vorlagen (.xlt-Format) werden an folgendem Ort gespeichert: *C:\Program Files (x86) \Swiss Master\Templates*

Wir empfehlen, das vorbereitete Dokument für Novus-Turniere am selben Ort aufzubewahren. Kopieren Sie das folgende Dokument (z. B. 11 Niveaus und maximal 200 Spieler). *Swiss Master 11 Rounds 200 users + Rating.xlt*

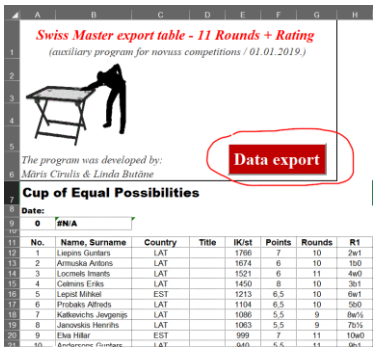


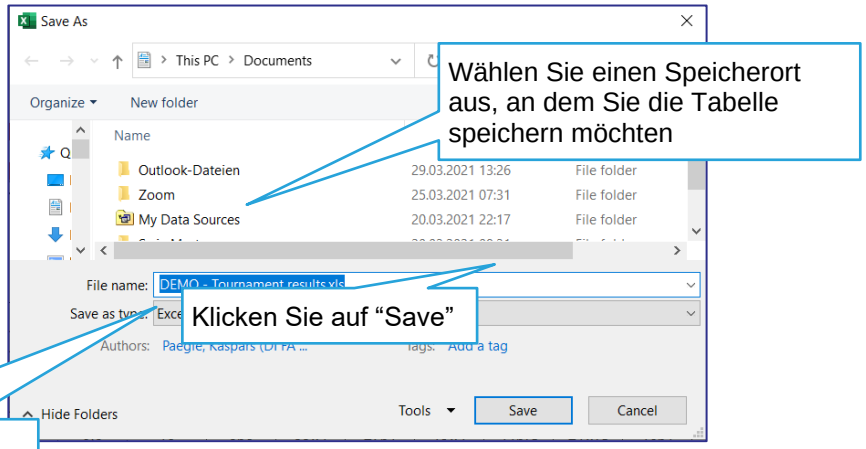
2) Export der Ergebnisse:





3) Export der Ergebnisse:

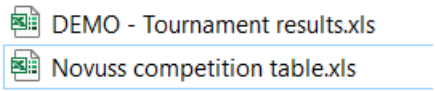


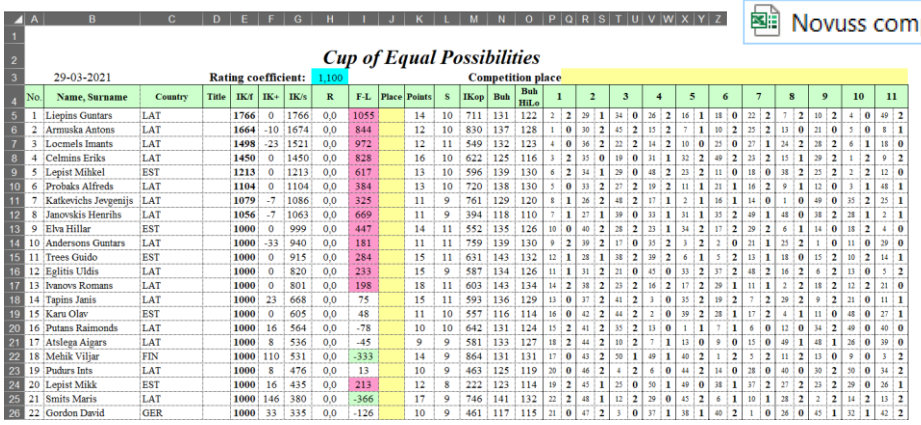


4) Als Ergebnis erhalten Sie Informationen über den erfolgreichen Export der Daten. Bestätigen Sie mit „OK“:

5) Die Endergebnisse finden Sie in der Datei

Novuss competition table.xls





Cup of Equal Possibilities

29-03-2021 Rating coefficient: 1,100 Competition place

No.	Name, Surname	Country	Title	IK/f	IK+	IK/s	R	F-L	Place	Points	S	IKop	Buh	Buh HiLo	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11	
1	Liepins Guntars	LAT		1766	0	1766	0,0	1055		14	10	711	131	122	2	2	29	1	34	0	26	2	16	1	18	0	22	2	7	2	10	2	4	0	49	2
2	Armuska Antons	LAT		1664	-10	1674	0,0	844		12	10	830	137	128	1	0	30	2	45	2	15	2	7	1	10	2	25	2	13	0	21	0	5	0	8	1
3	Locmels Imants	LAT		1498	-23	1521	0,0	972		12	11	549	132	123	4	0	36	2	22	2	14	2	10	0	25	0	27	1	24	2	28	2	6	1	18	0
4	Celmins Eriks	LAT		1450	0	1450	0,0	828		16	10	622	125	116	3	2	35	0	19	0	31	1	32	2	49	2	23	2	15	1	29	2	1	2	9	2
5	Lepist Mihkel	EST		1213	0	1213	0,0	617		13	10	596	139	130	6	2	34	1	29	0	48	2	23	2	11	0	18	0	38	2	25	2	2	2	12	0
6	Probaks Alfreds	LAT		1104	0	1104	0,0	384		13	10	720	138	130	5	0	33	2	27	2	19	2	11	1	21	1	16	2	9	1	12	0	3	1	48	1
7	Katkevichs Jevgenijs	LAT		1079	-7	1086	0,0	325		11	9	761	129	120	8	1	26	2	48	2	17	1	2	1	16	1	14	0	1	0	49	0	35	2	25	1
8	Janovskis Henrihs	LAT		1056	-7	1063	0,0	669		11	9	394	118	110	7	1	27	1	39	0	33	1	31	1	35	2	49	1	48	0	38	2	28	1	2	1
9	Elva Hillar	EST		1000	0	999	0,0	447		14	11	552	135	126	10	0	40	2	28	2	23	1	34	2	17	2	29	2	6	1	14	0	18	2	4	0
10	Andersons Guntars	LAT		1000	-33	940	0,0	181		11	11	759	139	130	9	2	39	2	17	0	35	2	3	2	2	0	21	1	25	2	1	0	11	0	29	0
11	Trees Guido	EST		1000	0	915	0,0	284		15	11	631	143	132	12	1	28	1	38	2	39	2	6	1	5	2	13	1	18	0	15	2	10	2	14	1
12	Eglitis Uldis	LAT		1000	0	820	0,0	233		15	9	587	134	126	11	1	31	2	21	0	45	0	33	2	37	2	48	2	16	2	6	2	13	0	5	2
13	Ivanovs Romans	LAT		1000	0	801	0,0	198		18	11	603	143	134	14	2	38	2	23	2	16	2	17	2	29	1	11	1	2	2	18	2	12	2	21	0
14	Tapins Janis	LAT		1000	23	668	0,0	75		15	11	593	136	129	13	0	37	2	41	2	3	0	35	2	19	2	7	2	29	2	9	2	21	0	11	1
15	Karu Olav	EST		1000	0	605	0,0	48		11	10	557	116	114	16	0	42	2	44	2	2	0	39	2	28	1	17	2	4	1	11	0	48	0	27	1
16	Putans Raimonds	LAT		1000	16	564	0,0	-78		10	10	642	131	124	15	2	41	2	35	2	13	0	1	1	7	1	6	0	12	0	34	2	49	0	40	0
17	Atslega Aigars	LAT		1000	8	536	0,0	-45		9	9	581	133	127	18	2	44	2	10	2	7	1	13	0	9	0	15	0	49	1	48	1	26	0	39	0
18	Mehik Viljar	FIN		1000	110	531	0,0	-333		14	9	864	131	131	17	0	43	2	50	1	49	1	40	2	1	2	5	2	11	2	13	0	9	0	3	2
19	Pudurs Ints	LAT		1000	8	476	0,0	13		10	9	463	125	119	20	0	46	2	4	2	6	0	44	2	14	0	28	0	40	0	30	2	50	0	34	2
20	Lepist Mikk	EST		1000	16	435	0,0	213		12	8	222	123	114	19	2	45	1	25	0	50	1	49	0	38	1	37	2	27	2	23	2	29	0	26	1
21	Smits Maris	LAT		1000	146	380	0,0	-366		17	9	746	141	132	22	2	48	1	12	2	29	0	45	2	6	1	10	1	28	2	2	2	14	2	13	2
22	Gordon David	GER		1000	33	335	0,0	-126		10	9	461	117	115	21	0	47	2	3	0	37	1	38	1	40	2	1	0	26	0	45	1	32	1	42	2

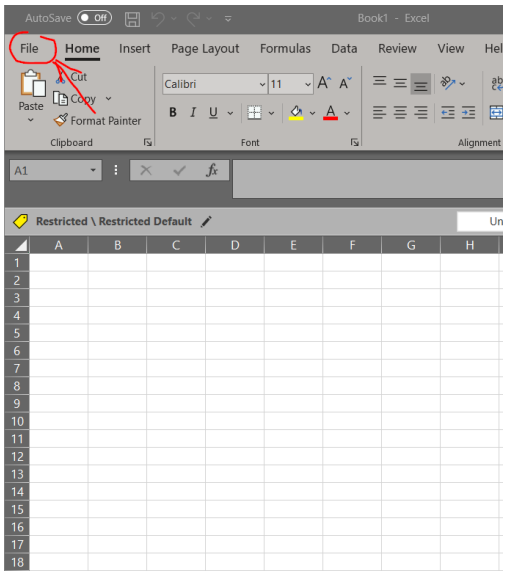
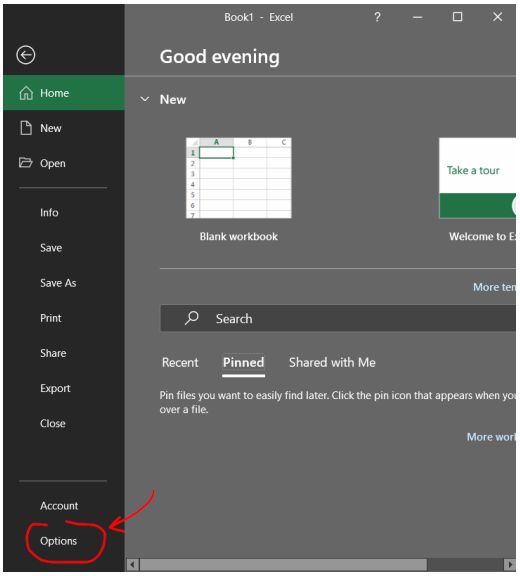
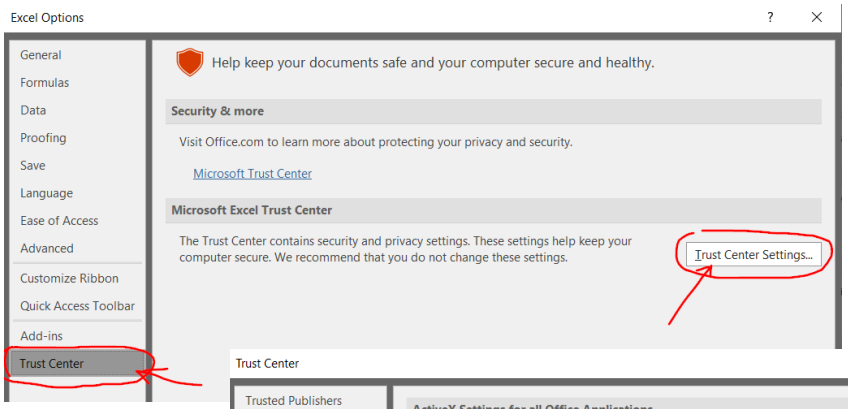
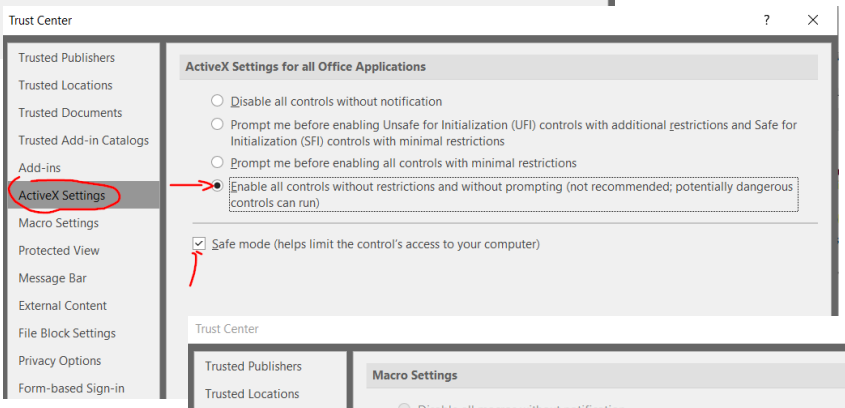
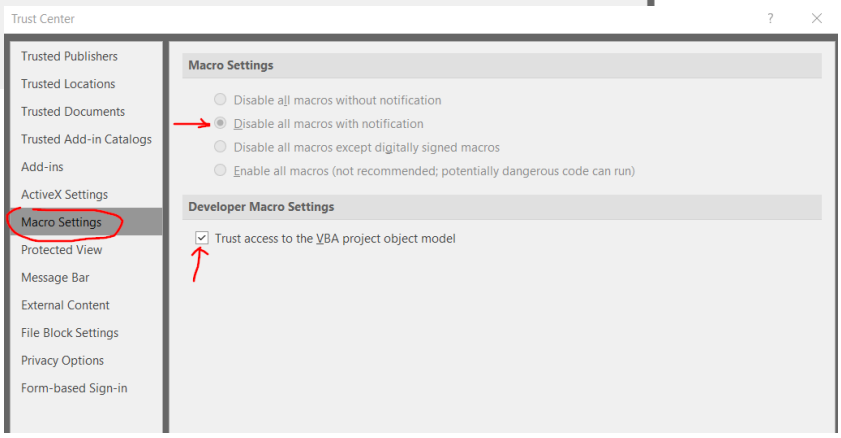
Die in der Tabelle verwendeten Formeln:

- **Points** = die Anzahl der im Turnier erzielten Punkte;
- **Rounds** = gespielte Spiele oder Runden;
- **IK_{op}** = durchschnittlicher IK der Gegner;
- **IK_{st}** = IK des Teilnehmers zu Beginn des Turniers;
- **R** (Bewertungspunkte/ Rating) = Platz 1 = 30 Punkte; Platz 2 = 29 Punkte und so weiter, der mit dem Rating-Koeffizienten multipliziert wird;
- **IK_{+}** (Im Turnier erhaltener IK-Koeffizient)

$$= P - \left(Pmax.\frac{IKst. - IKop.}{10} + 50\right)\% \times 10$$

Falls (IK_{st} - IK_{op})> 150, erhöht sich der IK des Teilnehmers nicht, aber, um ihn nicht zu verringern, ist es notwendig, mindestens 65% der möglichen Punktezahl zu gewinnen (siehe. „**%**“ in der Tabelle).

- **IK_{fin}** (IK des Teilnehmers am Ende des Turniers) = $IKst + IK$

5.2.11. Die Verwendung von Excel mit Makro erlauben

Um Excel-Dokumente mit einem Makro zu verwenden, müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen.