VEGA

www.vegachess.com

Programma per la gestione di tornei di scacchi
Approvato FIDE
Torino 2006: Dubov system
Istanbul 2012, Goynuk 2017: Dutch system

Manuale utente di Vega e VegaTeam

(Maggio 2025: versione 11)

Luigi Forlano
Arbitro Internazionale

© Copyright Luigi Forlano 2003-2025

Indice

Che cosa è Vega....4
Hardware richiesto....5
Installazione in Windows....5
Installazione in Linux....5
Installazione in Mac OSX....5
Lingua usata....5
Licenza e condizioni d'uso....5
Avvertenza....5
Contatti con l'autore....6
1. Vega: Tornei Individuali....7
1.1. Creazione di un nuovo Torneo....8
1.2. Inserimento dei giocatori....15
3. Chiusura delle Iscrizioni....18
1.4 Gestione avanzata....19
1.5. Formazione di un nuovo turno....24
1.6. Immissioni risultati....26
1.7. Modifica dei risultati dei giocatori ritardatari....28
1.8. Inserimento dei ritardatari nell'abbinamento corrente....28
1.9. Tipiche correzioni a turno generato e torneo iniziato....28
1.10. Classifiche ed altri Output....29
1.11. Turni accelerati (utenti esperti)....30
1.12. Menu Classifica....31
1.13. Menu Extra....32
1.14. Menu Verbali....35
1.15. Menu → File → Amministrazione Torneo....38
1.16. Generazione del sito del Torneo....38
2. VegaTeam: tornei a squadre....42
2.1. Creazione di un nuovo Torneo....42
2.2. Inserimento delle squadre....44
2.3 Gestione avanzata: Collega Database....45
2.4. Generazione dell'abbinamento del nuovo turno....45
2.5. Immissioni risultati....45
2.6. Classifiche ed altri Output....46
3. VegaResult server....47
3.1 VegaResult per visitatori occasionali e giocatori....47
3.2 VegaResult per Arbitri e Organizzatori....47
3.3 Creazione di un evento....49
3.4 Download giocatori e Pubblicazione risultati....53
3.5 Pubblicazione dei risultati....54
3.6 Pubblicazione delle partite in formato PGN....54
3.7 Inserimento ONLINE....55
Appendice A: File di registrazione e suo uso....61
Appendice B: Formato del file *.Elo secondo le specifiche FSI....62
Appendice C: Come aggiungere un motore di abbinamento esterno....64
Appendice D: Opzione *Improve Colors*....66
Appendice E: Zermelo Score System....67
Appendice F: Come generare segnaposti con Word....69
Appendice G: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)....79
1. Software, Installazione e Licenza....79

2. Sistemi di abbinamento 81
3. Gestione del torneo 82
4. Inserimento e Modifiche giocatori 84
5. Criteri di spareggio, Classifiche ecc 85
6. Stampe (Turni, classifiche ecc.) 86
7. Omologazioni 87
8. FIDE Rating e TITOLI (FIDE / FSI) 88
9. VEGA-TEAM 88

Che cosa è Vega

Il pacchetto Vega comprende due programmi, **Vega** e **VegaTeam**, con i quali gestire rispettivamente tornei di scacchi individuali e a squadre. Ciascun programma si prende cura dei normali compiti dell'arbitro di torneo in modo semplice e intuitivo:

1. raccolta delle iscrizioni;
2. generazione degli accoppiamenti;
3. immissione e controllo dei risultati;
4. redazione delle classifiche e del rapporto finale alla federazione di appartenenza.
5. Le caratteristiche principali del programma sono:
6. Uso della libreria grafica Ultimate++ (www.ultimatepp.org) grazie alla quale lo stesso programma, scritto in C++, può girare in forma nativa sotto Windows, Linux, MacOSX e Raspberry pi.
7. Esegue gli abbinamenti in base ai seguenti sistemi:
    a. svizzero FIDE: variante Dubov, variante Burstein, variante Olandese (grazie al more JaVaFo © Roberto Ricca), variante Lim;
    b. svizzero USCF,
    c. girone all'italiana (singolo o doppio);
8. Consente di gestire tornei svizzeri con turni accelerati tra cui il sistema Baku della FIDE;
9. Consente di scambiare i turni in un girone italiano rispetto a quelli previsti dalle tabelle Berger.
10. Consente gli accoppiamenti sia automatici che manuali (solo per il sistema svizzero) con assegnazione automatica del colore e del BYE nei turni con numero dispari di giocatori;
11. Consente un rapidissimo inserimento dei risultati tra cui anche quelli non standard (0-1/2 per esempio);
12. Permette la correzione dei risultati dei turni precedenti, nonché lo scambio dei colori in fase di formazione delle coppie o durante l'inserimento dei risultati;
13. Consente la gestione dei ritirati/rientri e dei giocatori che arrivano in ritardo a torneo già iniziato;
14. Permette l'inserimento automatico dei giocatori dall'elenco FSI e da qualunque database i cui dati siano formattati (FIDE per esempio) e di crearne dei propri a seconda delle necessità;
15. Permette di scegliere diversi sistemi per lo spareggio e di stabilirne la priorità;
16. Permette di assegnare alle partite risultati diversi da quelli standard, per esempio 0-1-3, e 0-2-5;
17. Consente di visualizzare e stampare classifiche, cartellini ed accoppiamenti, nonché di generare l'output necessario per l'omologazione FSI e FIDE;
18. È stato compilato per gestire fino a 1200 giocatori per 23 turni di gioco (tale limite può essere superato sotto Windows e, per Linux a richiesta); oppure tornei all'italiana a doppio girone fino a 24 giocatori; per i tornei a squadre può gestire 99 squadre da 10 giocatori ciascuna fino a 14 turni di gioco (limiti che possono essere variati a richiesta); abbinamenti realizzati in base ai punti squadra o punti scacchiera;
19. Salva su file la spiegazione dell'accoppiamento permettendo di comprenderne i passaggi realizzati per arrivare all'abbinamento finale;
20. Lavora solo con file di testo che possono essere modificati all'esterno di Vega con un qualsiasi editor (per esempio Notepad di windows) per il facile utilizzo per qualsivoglia scopo o recupero in caso di incidente;
21. Genera il sito web del torneo per un'immediata pubblicazione in internet;
22. Approvato due volte dalla FIDE: congresso di Torino 2006 (sistema Dubov), Istanbul 2012 e Goynuk 2017 (sistema Olandese).
23. Vega lavora implicitamente nella modalità FIDE, cioè permette pratiche approvate dalla FIDE ed avverte quando l'arbitro ne segue altre deprecate dalla FIDE.
24. Pubblicazione del torneo sul sito www.vegaresult.com

Hardware richiesto

Vega può funzionare su:

- PC con CPU i386 o superiore con sistema operativo Windows 7 o superiore;
- Linux (sviluppato su Fedora 40);
- Mac OSX (sviluppato su Monterey).

Installazione in Windows

Vega arriva in un archivio autoinstallante nominato **SetupVega.exe**. Per installare il programma basta cliccare due volte sulla sua icona e seguire le istruzioni come nelle usuali applicazioni Windows. Quindi il programma verrà eseguito scegliendolo nell'elenco dei programmi installati. Diverse versioni di Vega possono risiedere sul computer purché in directory separate. La procedura di installazione permette di selezionare la directory in cui installare il programma. Si consiglia però di mantenere il nome suggerito, ed in caso contrario di installare Vega in directory "normali" evitando quelle del tipo "Desktop" o "Documenti", senza usare spazi o caratteri di punteggiatura o caratteri tipo "°#@…" nei nomi delle directory stesse.
Per disinstallare il programma occorre eseguire il programma **uninstall** dall'elenco dei programmi. Vega non modifica file di sistema e non aggiunge nuovi file a quelli di sistema, cioè esso risiede interamente nella sua directory di installazione, per questo motivo può funzionare anche se installato su pen-drive.

Installazione in Linux

Vega arriva in un archivio .tar.gz. Occorre creare la directory in cui si vuole stia il programma quindi in quella directory occorre eseguire il comando da terminale "tar xvfz vegaXXX.tar.gz". Dopo questa fase VEGA creerà la directory vegaXXX. A questo punto occorre entrare in quella directory ed eseguire il programma:

./Vega per tornei individuali;
./Vegateam per i tornei a squadre.

Per disinstallare il programma basta cancellare la directory di installazione.

Installazione in Mac OSX

Vega arriva in un archivio .dmg. Dopo aver eseguito un doppio click occorrerà copiare la cartella Vega in quella delle applicazioni.

Lingua usata

Vega usa la lingua inglese di default. È però possibile cambiare i messaggi di errore e l'impostazione della maggior parte delle schermate in una lingua differente. A tale scopo occorre selezionare dal menu **Extras** l'opzione **Select Language** e poi la lingua desiderata. Quindi occorre chiudere e riavviare il programma. **Nell'Appendice FAQ** è spiegato come modificare le voci del menu.

Licenza e condizioni d'uso

L'utente deve prendere visione della licenza (appare durante l'installazione) e delle sue restrizioni. **L'uso del programma ne prova la sua accettazione**.

Avvertenza

L'autore del programma, egli stesso arbitro, ha dedicato considerevoli sforzi a progettare un programma semplice da usare ed al tempo stesso in grado di controllare totalmente un torneo di scacchi. Si tenga tuttavia presente che saper usare un programma, non esime mai l'arbitro dai suoi compiti tra cui quello fondamentale di avere l'ultima parola quando si tratta di accettare un abbinamento del quale egli, e mai il computer, sarà l'unico responsabile. Pertanto l'autore si aspetta che gli utenti del suo programma, prima di accettare un abbinamento, lo controllino almeno nelle prime scacchiere. Solo in questo modo l'arbitro sarà pronto a

rispondere alle richieste di chiarimento dei giocatori e non si nasconderà dietro risposte del tipo "L'abbinamento è così perché lo dice il computer" che lo fanno passare per una periferica del computer piuttosto marginale.

Contatti con l'autore

Vega è stato ampiamente testato in moltissimi tornei ed anche sotto condizioni severe (pochi partecipanti e molti turni di gioco in tornei svizzeri) senza che siano stati evidenziati problemi di malfunzionamento. Tuttavia, l'utente che intravedesse dei difetti, è pregato di contattarmi riportando in dettaglio l'accaduto spedendomi il file .VEGZ per una migliore analisi. Si tenga tuttavia presente che:

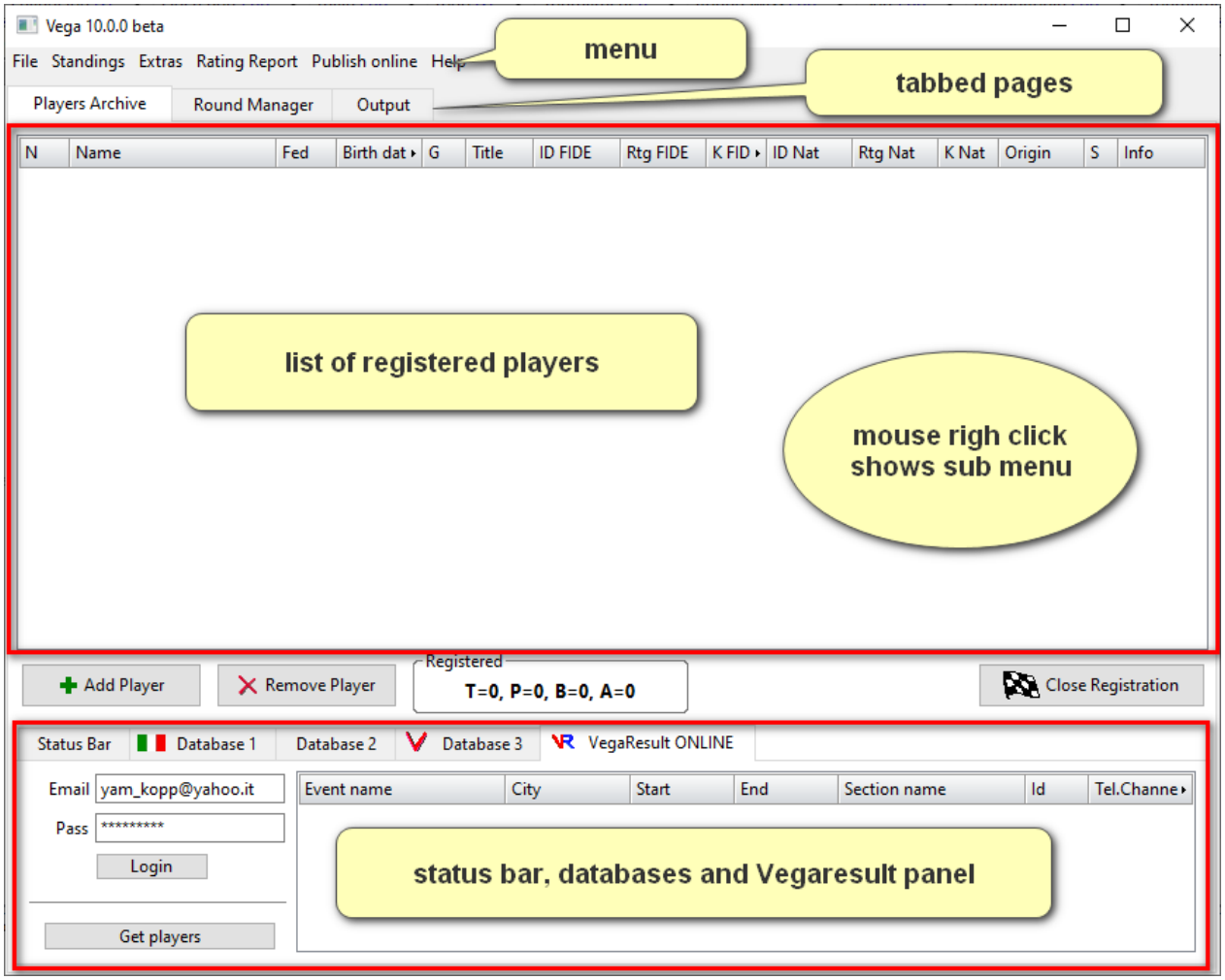
- Le informazioni devono consentirmi di riprodurre il problema. Informazioni generiche o vaghe non saranno di nessuna utilità e l'intera segnalazione verrà abbandonata.

- In caso di richiesta di spiegazioni sul funzionamento del programma si chiede all'utente la cortesia di scrivermi SOLO DOPO aver letto il manuale aggiornato e l'Appendice FAQ con le Domande Frequenti dove troverà già un'ampia casistica. In genere rispondo entro 24 ore anche se sono all'estero.

Luigi Forlano
Arbitro Internazionale FIDE
vega@vegachess.com

1. Vega: Tornei Individuali

Ecco l'interfaccia di Vega al suo avvio:



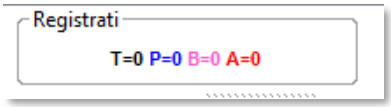
In alto si trova la **Barra del Menù**. Da essa si accede ad una serie di operazioni che riguardano l'apertura e chiusura di file, la creazione del torneo, l'uscita dal programma, ed altre operazioni descritte in seguito. Seguono 3 Pagine, ognuna di essa si riferisce ad una delle tre operazioni che può compiere l'arbitro durante il torneo:

1 **Giocatori (*Players Archive*)**: da qui è possibile registrare i giocatori, chiudere le iscrizioni e far partire il torneo, modificare eventuali dati anagrafici anche a torneo iniziato, gestire i ritirati ed i ritardatari, stampare le liste dei giocatori.

2. **Gestione Turno (*Round Manager*)**: da questa pagina è possibile generare l'abbinamento del turno successivo, inserire i risultati del turno corrente, rivedere e correggere i turni precedenti, modificare gli abbinamenti.

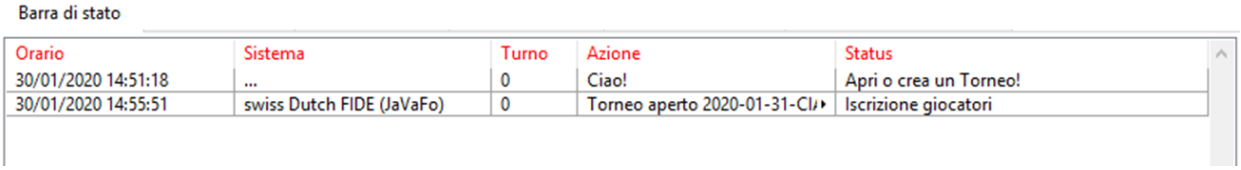
3. **Output**: permette di visualizzare e stampare tutte le elaborazioni del programma: accoppiamenti, classifiche, ecc....

Proseguendo nell'esplorazione della pagina Giocatori, troviamo la maschera "**Registrati**" (*Registered Players*) in cui avviene l'inserimento dei dati dei giocatori (nome, Elo, ecc…) che termina con un riassunto sui giocatori registrati: **T** = numero ***totale*** di registrati, **P** = numero



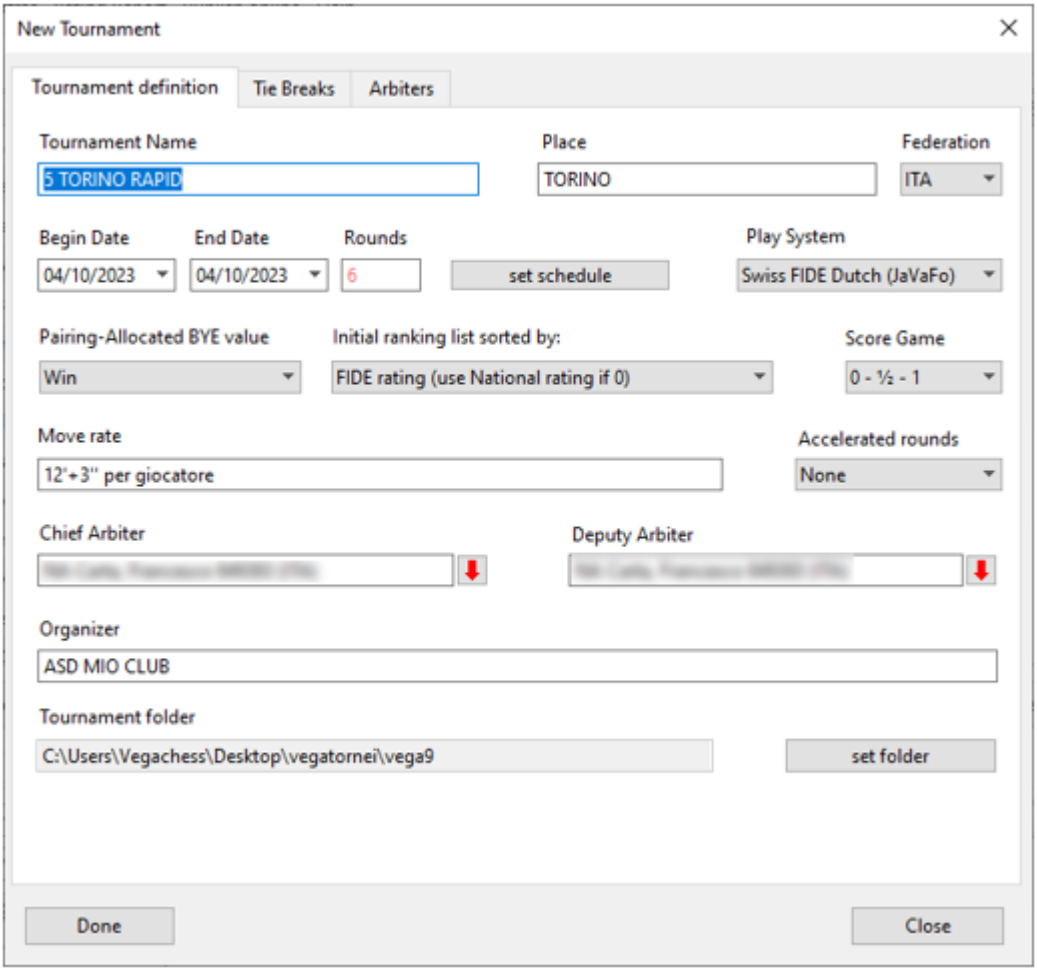
giocatori ***presenti*** al turno successivo, **B** = giocatori che prendono ½ di BYE al turno successivo, **A** = giocatori ***assenti*** al turno successivo.

In fondo alla pagina giocatori si trova la barra di stato (*Status Bar*) che fornisce preziose informazioni sullo stato del torneo e vi suggerisce che cosa fare. Non dovete ricordare, quindi, dov'eravate rimasti l'ultima volta che avete spento il computer, ma Vega vi assisterà durante il torneo.



1.1. Creazione di un nuovo Torneo

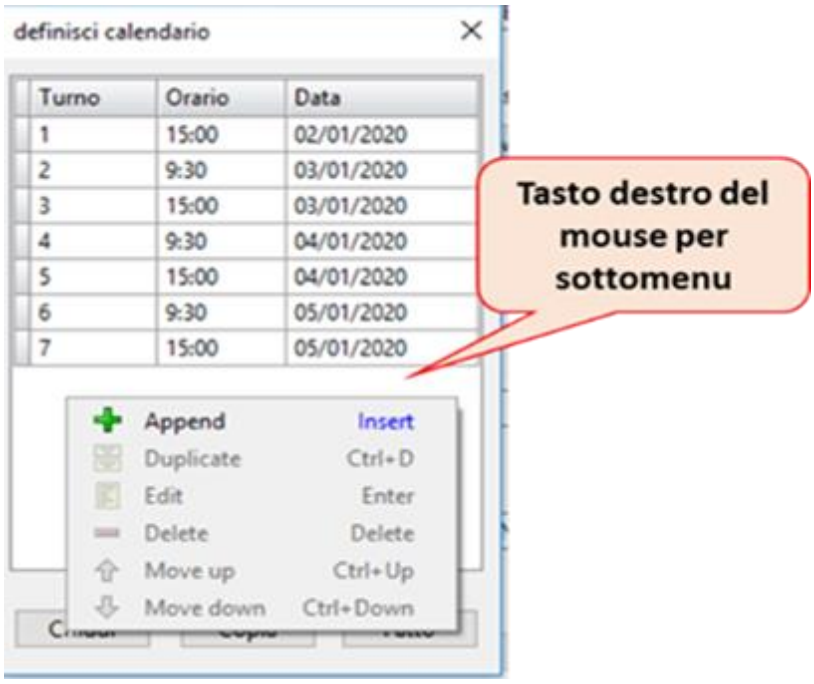
Per creare un nuovo torneo Cliccare su **File / Nuovo Torneo** ed apparirà una nuova finestra che chiederà dei parametri essenziali del torneo. La finestra contiene due pagine di cui una interamente dedicata agli spareggi (**Tie Breaks**):



Nome del Torneo, nome del torneo (max 50 caratteri);
Luogo, città sede del torneo (max 20 caratteri);
Federazione, codice della federazione che organizza il torneo (ITA se organizzato dalla FSI) (max 3 caratteri). Questa informazione è essenziale per il calcolo delle norme e la stampa dei certificati FIDE;
Data inizio – Data fine, data d'inizio e fine del torneo nel formato ggmmaaaa per la FSI;
Definisci Calendario, con cui si inserisce l'orario di gioco e la data di ciascun turno con il clic

destro del mouse.
Turni, numero dei turni, non superiore a 20 per i tornei svizzeri; per il girone all'italiana tale numero sarà determinato automaticamente da Vega.

Definisci calendario: apparirà la finestra seguente in cui si potrà inserire l'orario di gioco e la data di svolgimento di ciascun turno. Con un clic destro del mouse apparirà un sottomenu da cui scegliere varie azioni come mostrato nell'immagine.



Sistema di gioco (Play System), si può scegliere tra:

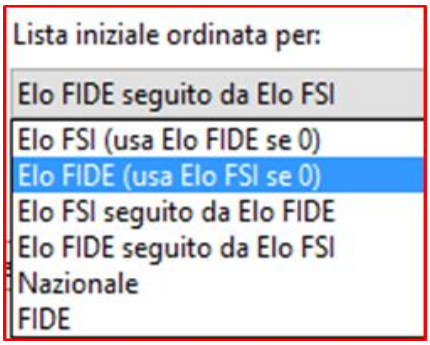
☑ girone semplice all'italiana (**Round Robin S**) o con andata e ritorno (**Round Robin D)**
☑ svizzero FIDE: **Dubov, Burstein , Dutch o Lim;**
☑ lo **Swiss USCF** della federazione USA,

Le varianti Dubov, Burstein a Dutch del sistema svizzero sono dovute al motore JaVaFo © Roberto Ricca (http://www.rrweb.org/javafo).
JaVaFo è scritto in Java e necessita del **Java Runtime Environment** (JRE) almeno versione 1.7 (detta anche versione 7). Con versioni precedenti non funzionerà. Per scoprire se avete già la JRE eseguite queste operazioni in Windows:

- accedere a **Impostazioni**, **Pannello di Controllo, Installazione Applicazioni;**
- se sul computer è installata Java nella lista dei programmi troverete la sua icona e qualcosa del genere: **Java(TM) 7 update 11 ,** che si riferisce, in questo esempio, alla versione di Java 1.7.11 sufficiente per JaVaFo. Eventualmente fate click su quella icona per avere ulteriori informazioni.

NOTA: JaVaFo funzionerà con VegaTeam solo se la classifica è impostata sui punti squadra e non sui punti individuali.

Lista iniziale ordinata per (*Initial ranking list sorted by*): Vega permette di gestire due Rating (FIDE e Nazionale) ed alla chiusura delle registrazioni occorre decidere quale rating, o combinazione di rating, usare per assegnare i numeri di sorteggio ai giocatori. Sono possibili 6 scelte:



1. **Elo FSI (usa Elo FIDE se 0)**: Il rating Nazionale sarà utilizzato come principale. Se un giocatore è privo di Elo Nazionale (cioè esso vale 0) Vega utilizzerà l'Elo FIDE.

2. **Elo FIDE (usa Elo FSI se 0)**: L'Elo FIDE sarà utilizzato come principale. Se un giocatore non ha Elo FIDE (Rtg FIDE = 0), Vega utilizzerà l'Elo FSI (nazionale per gli stranieri).
Questa è al momento l'opzione standard usata in Italia.

3. **Elo FSI seguito da Elo FIDE**: l'Elo FSI sarà utilizzato come principale e coloro che hanno solo rating FIDE verranno accodati

↑ N	Elo FIDE	Elo Naz.
1	0	1443
2	0	999
3	1714	0
4	1653	0

4. Elo FIDE seguito da Elo FSI. L'Elo Fide sarà utilizzato come principale e coloro che NON hanno rating FIDE verranno accodati.

↑ N	Elo FIDE	Elo Naz.
10	1251	0
11	1190	0
12	1126	0
13	0	1443
14	0	999

5. **Nazionale**: Verrà utilizzato solo il rating nazionale come principale e il rating FIDE verrà trascurato *(L'ordinamento di coloro che NON hanno Rating Nazionale sarà in base al nome)*

6. **FIDE**: Verrà utilizzato solo il rating FIDE come principale e il rating nazionale verrà trascurato. *(L'ordinamento di coloro che NON hanno Rating FIDE sarà in base al nome)*

Punti partita (Score Game), punti attribuiti per partita, si può scegliere 0-1/2-1, 0-1-3, 0-2-5, e 0-1-2-3 utile in manifestazioni scolastiche promozionali (lo 0 viene assegnato solo in caso di sconfitte per forfeit;

Cadenza di Gioco (Rate of Play): stringa di 60 caratteri;

Arbitro Principale e Collaboratore, nome del/degli arbitri (max 40 caratteri cad.).

Turni Accelerati. Quando il numero di giocatori è superiore a 2^T, con T numero dei turni, e circa la metà dei giocatori ha un Elo di gran lunga superiore alla rimanente parte, per evitare di avere a fine tornei giocatori con uguale punti, si può impostare il torneo con turni accelerati. A questo fine l'utente deve scegliere il Sistema preferito dal menu a tendina **Turni Accelerati** (Accelerated rounds**).** Si può scegliere il sistema FIDE (sistema Baku) che viene gestito da Vega automaticamente. Oppure selezionare la funzione **manuale** *(custom)* per crearne uno personalizzato. In quest'ultimo caso Vega chiederà ulteriori informazioni prima dell'inizio del torneo. (I tornei con turni accelerati sono validi per la FIDE purché ciò sia stato dichiarato nel bando del torneo). Per maggiori dettagli vedere anche Appendice *Svizzero Accelerato Decrescente*

Cartella del torneo. Vega salverà tutte le elaborazioni svolte durante il torneo in una cartella di lavoro (**Tournament Folder**). Per ogni cartella potete creare un solo torneo. Il suo nome deve essere possibilmente intuitivo e facile da associare al torneo che conterrà. Per impostarla premere il pulsante **scegli cartella** ed eventualmente createla.

> **NOTA: Non usare caratteri accentati, spazi bianchi o inusuali come °§$%"#, etc... per il nome della cartella. Inoltre essa NON deve stare all'interno della cartella di installazione di Vega, ma in una cartella del tipo c:\torneiVega** sotto la quale potrete creare le varie sottocartelle per ciascun torneo.
>
> **NOTA: Non usare caratteri accentati, o inusuali come °§$%"#, etc...**
> **per i dati che definiscono il torneo (nome torneo, luogo, ecc...) altrimenti alcuni file prodotti da Vega non verranno letti da altri software. Per esempio i file PGN contenenti le partite non verranno letti se il nome del torneo ed il luogo contengono lettere accentate o inusuali.**

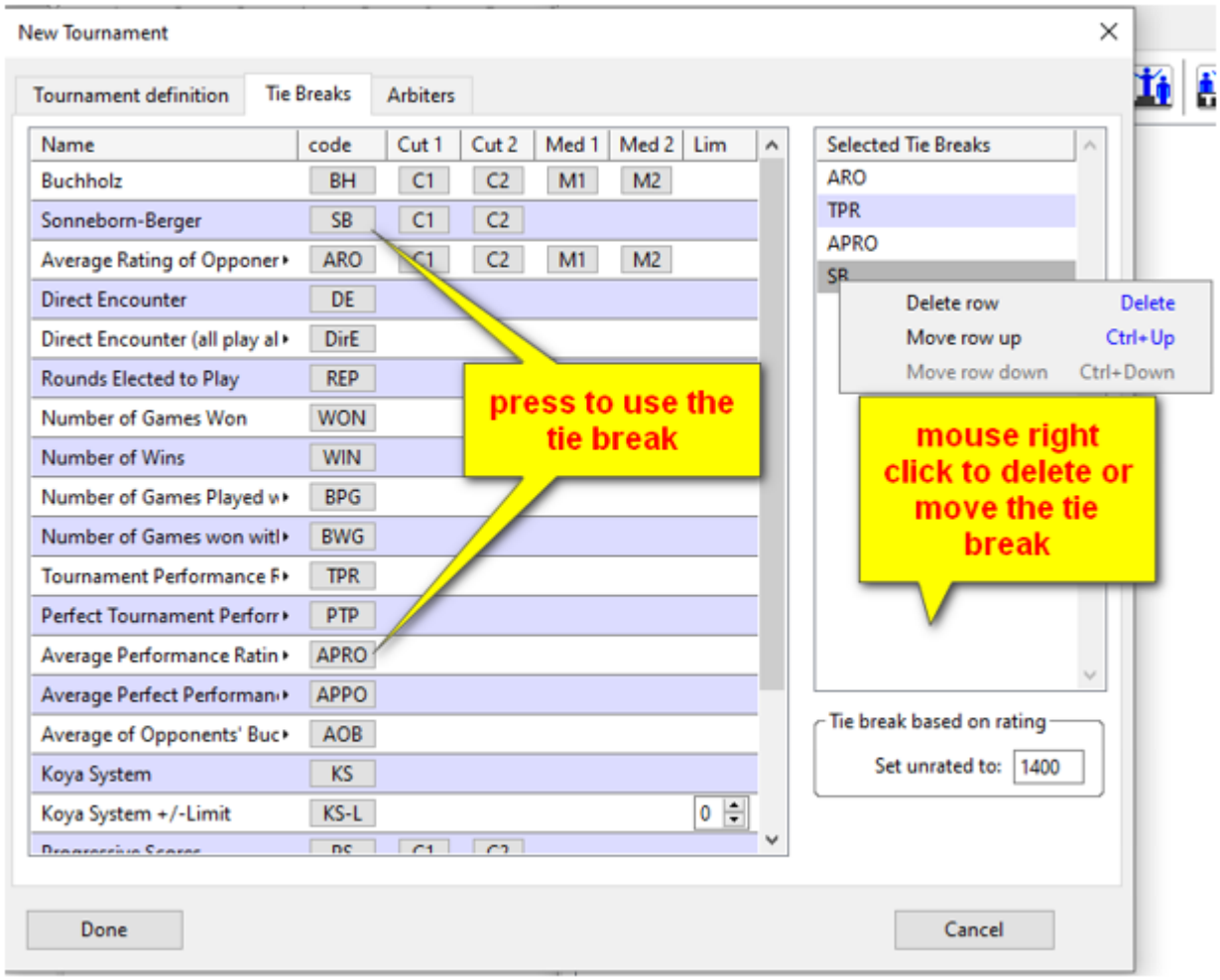
All'interno della cartella del torneo, Vega salva i dati in un file che ha come **nome** lo stesso della cartella in cui si trova, e come estensione (gli ultimi quattro caratteri dopo il punto) la sigla **VEGZ**. Tale **nome**, ma con diverse estensioni, verrà usato per caratterizzare altri file importanti.

Se i dati che avete inserito vi soddisfano allora cliccate su **Conferma**, altrimenti modificateli fino a quando sarete soddisfatti, quindi cliccate su conferma... il vostro primo torneo è partito! Se avete bisogno di apportare nuove modifiche allora cliccate su **File / Amministrazione Torneo / Modifica torneo.** Tutti i dati possono essere modificati in qualsiasi momento del torneo **tranne il sistema di gioco**: a torneo iniziato potrete passare da un sistema svizzero all'altro ma non all'italiana e viceversa. Ricordatevi che il regolamento del sistema svizzero tratta l'ultimo turno in maniera diversa dagli altri turni, quindi siate cauti nel modificare il numero dei turni. Se dovete farlo, fatelo prima dell'ultimo turno.

A questo punto Vega ha creato nella cartella di lavoro un file di testo, **nometorneo.VEGZ** contenente le precedenti informazioni. Il file con estensione **VEGZ** conterrà tutto l'archivio dei giocatori (nome, punteggio Elo, nazione, ecc.) e i risultati dei vari turni. **Questo file non deve essere sovrascritto o modificato o perderete il torneo.**

Gli Spareggi si impostano nella pagina dedicata **Spareggi (Tie Breaks)**. Uno spareggio si sceglie cliccando sul pulsante corrispondente. Si raccomanda di selezionarne almeno 4 e di usare quelli specificati nel bando a meno di motivi di particolare importanza di cui occorre dare immediata notifica ai giocatori ed in ogni caso prima dell'inizio del torneo.

> ***NOTA: Vega elencherà i giocatori a pari merito in base ai criteri di spareggio selezionali in ordine di ID per pura comodità e convenzione. Tale ordine, ovviamente, non deve intendersi come un extra criterio di spareggio.***



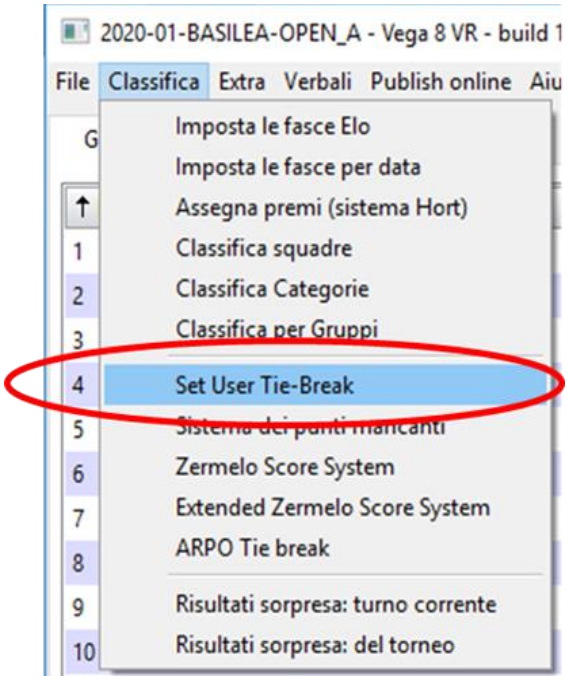
Gli spareggi disponibili sono conformi al regolamento C.07 dell'Handbook FIDE a cui si rimanda anche per il trattamento delle partite non giocate.

Esistono anche degli spareggi usati da alcune federazioni:

- *Direct Encounter (all play all)*: incontro diretto. Applicabile solo se tutti i giocatori a pari merito hanno giocato tra di loro. Per eventuali nuovi pari merito si passa allo spareggio successivo.
- *Arranz System : criterio dispareggio in uso in Spagna.*
- *Standard Score (1*-1/2-0): classifica realizzata con i punti 1-½-0. Utile se la classifica principale è basato su altri punteggi, per esempio 3-1-0.
- *User TieBreak:* criterio di spareggio personalizzato (descritto qui di seguito)

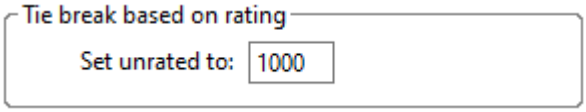
Una volta selezionati, essi appariranno nella lista a fianco e verranno applicati nell'ordine in cui compaiono. Per modificare tale ordine occorre selezionare il **criterio** di interesse nella lista e premere i tasti CTRL + 'freccia su' o CTRL + 'freccia giù' per portare il criterio di spareggio rispettivamente in alto o in basso. Tali criteri devono essere noti ai giocatori prima di iniziare il torneo.

Lo spareggio **User Tie Break** permette di definire uno spareggio non contemplato da Vega (per esempio mini match tra i primi pari merito, o altro inventato dall'organizzatore). Esso va impostato manualmente attraverso i seguenti passaggi:
1) selezionare *User Tie Break* nella lista degli spareggi e nell'ordine desiderato;
2) il valore di *User Tie Break* è impostato di default a 0.0 per tutti e per cambiarne i valori, in un turno successivo al primo, l'arbitro deve accedere al menu **Classifiche/Imposta User TB**

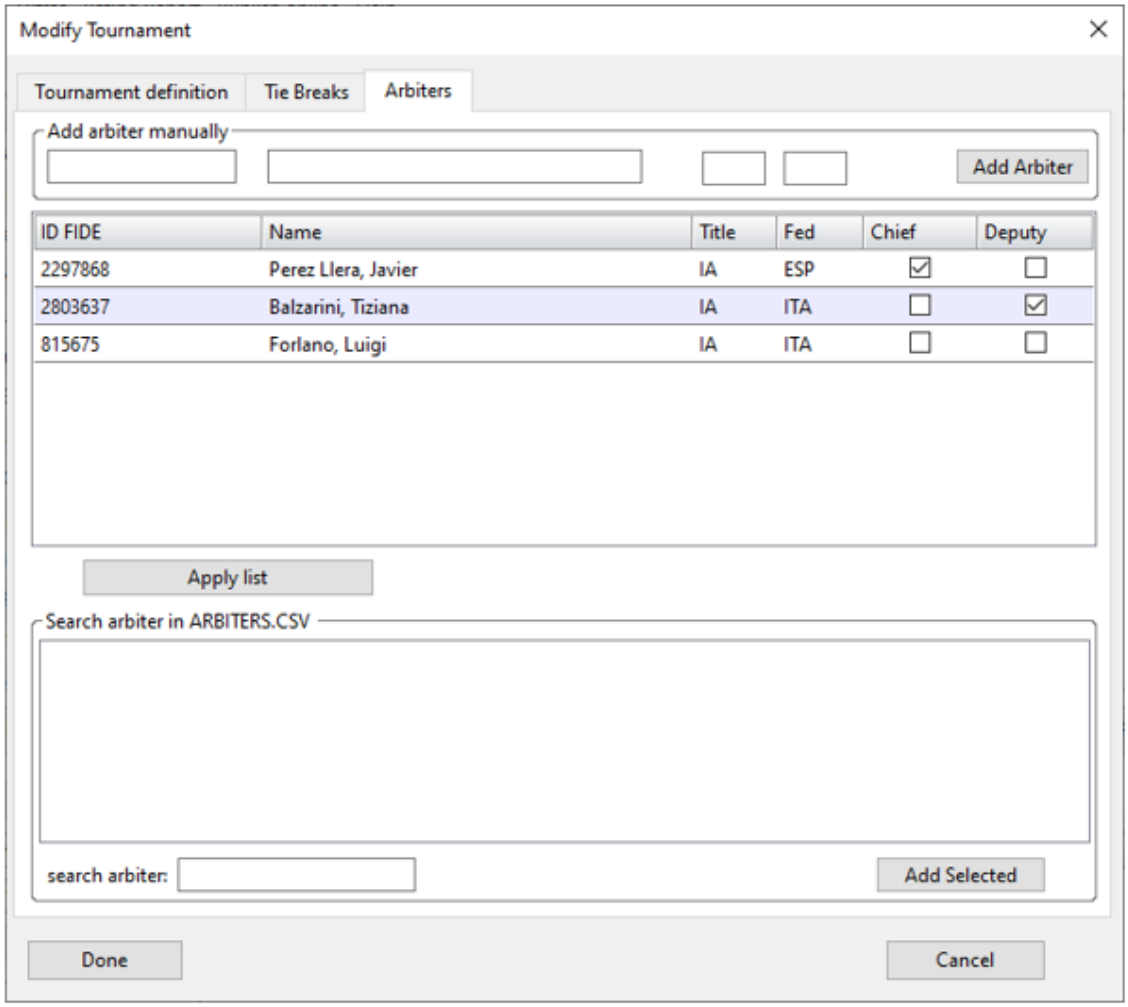


Apparirà una finestra con I giocatori ordinati per punti. L'arbitro dovrà inserire nella colonna UserTB il numero che desidera. Il formato del numero è il seguente xxxx.x, cioè cinque cifre di cui una decimale. Al termine dell'inserimento occorrerà aggiornare i conteggi premendo il pulsante **Aggiorna Tabellone (Update Crosstable)** .
I punti inseriti saranno salvati nel file usertb.txt che verrà letto automaticamente ogni volta Vega calcolerà la classifica. L'arbitro dovrà solo limitarsi ad aggiornare i punti dello spareggio quando lo desidera.

Gli spareggi basati sul rating degli avversari si possono usare **solo** se tutti i giocatori hanno un rating. Al fine di evitare di problemi con qualche unrated è possibile impostare il valore di default degli unrated



Nella pagina **Arbiters** è possible inserire tutti gli arbitri del torneo. In questo modo sarà poi semplice generare i certificati FIDE IT3, FA1, IA1.



Gli arbitri si aggiungono come i giocatori. Il database degli arbitri si preleva dal sito della FIDE: https://arbiters.fide.com/arbiters/arbiters-database . Si tratta di un file PDF che occrre convertire nel formato CSV. Ciò può essere fatto online, per esempio sul sito https://www.zamzar.com/converters/document/) . Al termine il file sarà formattato nel seguente modo:

FIDE ID,Name,Fed,Title,Flag,Category,License level

11700467,"Abdul Khaliq, Wais",AFG,FA,i,D,FA-D

11702397,"Asadi, Allah dad",AFG,FA,i,D,FA-D

11700025,"Asefi, Zaheeruddeen",AFG,IA,i,D,IA-D

11702206,"Ashna, Abdul rafee",AFG,FA,i,D,FA-D

11701390,"Azizi, Setareh",AFG,FA,i,D,FA-D

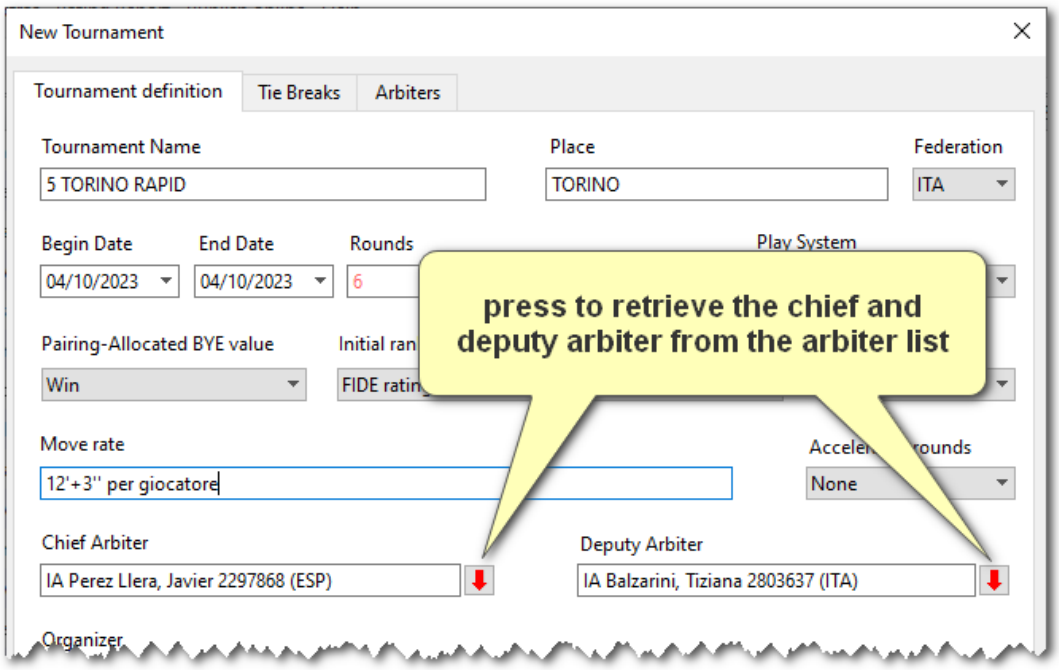
11700351,"Baha, Karim",AFG,IA,i,D,No

11702192,"Baharustani, fazelullah",AFG,FA,i,D,FA-D

…

Il file in formato CSV deve essere rinominato **arbiters.csv** e salvato nella stessa cartella in cui risiedono tutti gli altri database. Dopo aver inserito gli arbitri e scelto il capo arbitro ed il suo vice, occorre premere il pulsante **Apply List** per salvare le scelte fatte.

A questo punto il Capo Arbitro ed il suo vice si possono inserire come indicato nella figura seguente:



1.2. Inserimento dei giocatori

Questa fase è estremamente intuitiva e non occorrono particolari spiegazioni per l'inserimento manuale *(per l'inserimento da Liste Elo vai alla sezione 1.4.2 – Gestione Avanzata: gestione DataBase)*

- **Inserimento manuale:** basta premere il pulsante **Aggiungi Giocatore** ed inserire i dati nei campi corrispondenti. Per terminare l'inserimento del giocatore occorre un clic col tasto sinistro del mouse in un punto qualsiasi dell'area dei giocatori registrati, oppure la pressione del tasto INVIO della tastiera. Si noti che senza una delle due precedenti operazioni l'inserimento del giocatore **non è completo** e rimarrà visualizzato come indicato di seguito

5	Ibarra Jerez, Jose Carlos	ESP	1985	m	GM	2226332	2522	10	13507	2600	0	AND
6	Forlano Luigi	ESP	1976		GM	2203138	2511	10	2123	2600	0	EUS
7	Reinaldo Castineira, Roi	ESP	1980	m	IM	2206609	2482	10	2804	2450	0	GAL

La figura mostra un inserimento dati giocatore non completato

Per modificare i dati di un giocatore già inserito occorre un clic destro del mouse sul giocatore di interesse e poi scegliere **Edit**. I campi da riempire sono:

Nome: Cognome e nome del giocatore per un massimo di 30 caratteri. Questa è l'unica informazione obbligatoria per l'inserimento del giocatore, mentre le altre sono opzionali.

Fed: (Federazione), 3 caratteri per il codice della nazione di provenienza del giocatore. Per tornei validi per le variazioni di Elo FIDE il codice deve essere esattamente quello della FIDE.

Nato/a il: data di nascita. Inserirla nel formato desiderato tenendo presente che su di essa non viene operato alcun controllo per cui l'arbitro è responsabile della sua consistenza. Tuttavia se in seguito si vogliono delle classifiche per data di nascita allora occorre inserirle nel formato *ggmmaa oppure aaaa*;

Sesso: scegliere tra 'M', maschio, ed 'F', femmina (default = 'M');

Titolo: Categoria che occorre selezionare tra quelle disponibili. Sono previste quelle FIDE: GM (Grande Maestro), WGM (Grande Maestro Femminile), IM (Maestro Internazionale), WIM (Maestro Internazionale Femminile), FM (Maestro FIDE), WFM (Maestro FIDE Femminile), CM

(Candidato Maestro FIDE), WCM (Candidato Maestro FIDE Femminile).
Seguono poi quelle nazionali: M=Maestro, CN=Candidato Maestro nazionale, 1N (1a Nazionale), 2N (2a Nazionale), 3N (3a Nazionale).
Chiude l'elenco il non classificato (NC o --).

ID FIDE: codice FIDE del giocatore (default = 0);

Rtg FIDE: Elo FIDE del giocatore (default = 0);

KFIDE: Coefficiente K del giocatore avente un Elo FIDE;

ID Naz: codice nazionale del giocatore (default = 0);

Rtg Naz: Elo Nazionale del giocatore (default = 0);

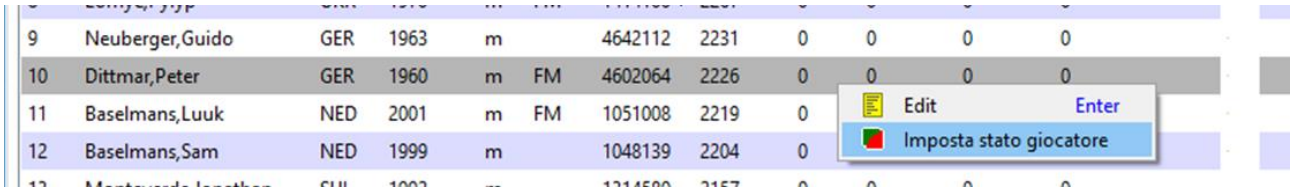
K Nat: Coefficiente K FSI del giocatore. È possibile inserire anche il valore K=0. In tale caso non verranno calcolate variazioni Elo. Inoltre, in accordo alle disposizioni FSI, i giocatori FIDE dovranno essere contrassegnati con K=0 e le loro variazioni Elo saranno di competenza della FIDE.

Origine: Provenienza del giocatore. Nel database FSI è la provincia ma potrebbe essere sostituita dalla regione, città, circolo.... Se il torneo prevede dei premi per i giocatori appartenenti allo stesso circolo o squadra allora in tale campo si può inserire il nome della squadra. Successivamente, con l'opzione **Classifica/Classifica Squadre** è possibile avere una classifica per squadra.

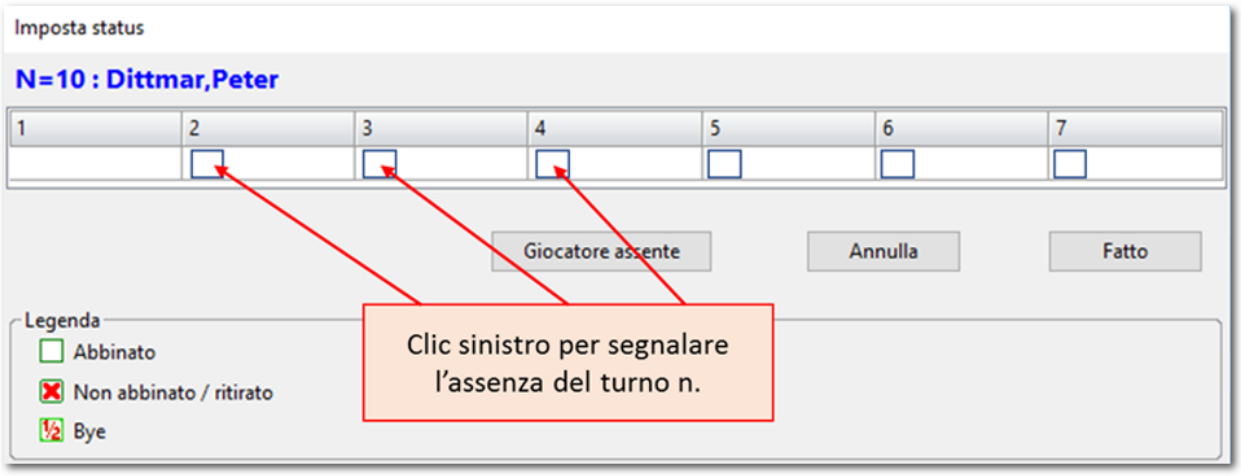
Info: Campo supplementare in cui inserire qualche utile info riguardante il giocatore (hotel in cui alloggia, indirizzo email, numero di telefono, ecc…).

Lo stato del giocatore (disponibile, associato al BYE, ritirato) è segnalato nella colonna **Status** con un colore ed è riferita al turno corrente: rosso: assente; giallo: patta a forfeit; bianco: presente.

Lo stato può essere cambiato in qualsiasi momento e per i **turni successivi**. A tale scopo occorre selezionare un giocatore col tasto destro del mouse ed apparirà un nuovo menu da cui occorre selezionare **Imposta stato giocatore** (*Set player status*).



Quindi apparirà un nuovo pannello



nel quale, col tasto sinistro del mouse, si imposterà lo stato dei turni successivi. Per ritirare un giocatore dal torneo premere il tasto **Ritira Giocatore** (*Withdraw player*). Per confermare i cambiamenti occorre premere il tasto **Fatto** (*Done*)**.**
Per visualizzare lo stato, passato-presente-futuro, di tutti i giocatori usare l'opzione **Extra/Mostra stato giocatore** (*Extra/Show players status).* Sotto l'elenco dei giocatori Vega visualizza un riepilogo dei giocatori registrati

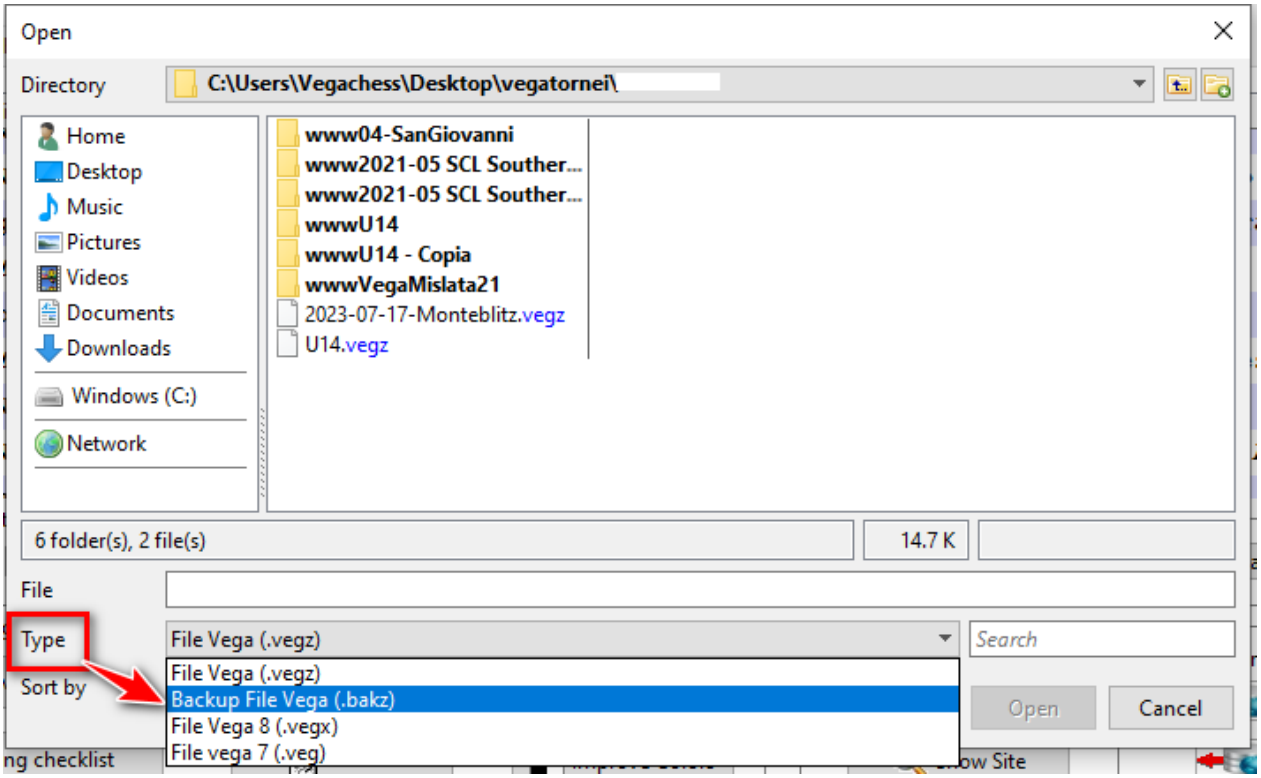
T = numero totale dei giocatori registrati;
P = giocatori abbinati nel turno corrente;
A = giocatori assenti.
B = giocatori che hanno ½ punto BYE per quel turno;

Per cancellare un giocatore dall'elenco dei registrati bisogna prima selezionarlo dalla lista dei giocatori e poi premere il tasto **Rimuovi giocatore**. È possibile cancellare più giocatori alla volta selezionandoli tenendo premuti i tasti **CTRL** o **SHIFT**. **Dopo la chiusura delle registrazioni non sarà più possibile cancellare i giocatori.**

Si noti che Vega, durante le registrazioni, mette i nuovi aggiunti in fondo alla lista. È possibile visualizzare i giocatori secondo un ordine diverso con un click sull'intestazione della colonna. Mentre le registrazioni sono aperte è possibile modificare la posizione relativa dei giocatori agendo sui pulsanti in basso '**CTRL su'** o '**CTRL giù**'. Il numero dei giocatori e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni.

In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Esci.** Il programma chiederà di salvare i dati inseriti fino a quel momento.

Vega salva automaticamente i dati del torneo quando:
a) si aggiunge un nuovo giocatore o si modificano i suoi dati;
b) si modificano i parametri del torneo;
c) prima di realizzare un abbinamento.
Inoltre viene salvato un file di backup denominato siglatorneo-VEGZ-N.bakz (dove N è l'ultimo turno completato). Il contenuto di questo file può essere caricato aprendolo come un normale file vegz.



Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo Vega e quindi usare questa volta il tasto **Apri Torneo** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file *.VEGZ in cui sono conservati i vostri dati.

3. Chiusura delle Iscrizioni

La chiusura delle iscrizioni viene sancita premendo il tasto **Chiudi registrazione**. Quando ciò verrà fatto i giocatori iscritti non potranno più essere cancellati. È possibile invece modificare i dati degli iscritti in qualunque momento: si sceglie il giocatore da modificare, si apportano le correzioni, si preme il tasto **Modifica giocatore**.

Alla chiusura delle iscrizioni Vega si appresta ad assegnare un numero identificativo a ciascun giocatore (N) che lo accompagnerà fino alla fine del torneo. Il giocatore ed il suo N sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati del giocatore si trovano in corrispondenza del proprio N. A seconda del sistema di gioco avremo:

- **Tornei Svizzeri**: Applicherà le regole FIDE;
- **Tornei Round Robin**: Vega vi chiederà come assegnare a ciascun giocatore un numero identificativo. Avete tre possibilità:
  - in ordine di Elo, titolo e nome (ordine FIDE);
  - maniera casuale (random);
  - così come appaiono nella lista dei giocatori (perché li avrete già ordinati voi in base al sorteggio avvenuto in sala gioco)

Per i tornei svizzeri, anche se le iscrizioni sono chiuse, è possibile aggiungere altri giocatori, i ritardatari. Ricordo che i giocatori che hanno comunicato la loro partecipazione al torneo, ma che inizieranno a giocare dopo il primo turno, vanno inseriti come tutti gli altri, ma con il pulsante di stato posizionato sul BYE (½) o sulla **X** rossa, a seconda della scelta dell'arbitro, costoro non sono i ritardatari. I **ritardatari** sono quelli che si presentano al torneo senza prenotarsi ed arrivano proprio quando le iscrizioni sono chiuse ed il torneo è ufficialmente iniziato. La loro gestione verrà trattata più avanti. Per il momento basta sapere che la loro iscrizione procede come quella degli altri giocatori. Vega assegnerà loro un N consecutivo a quello dell'ultimo giocatore inserito premendo il tasto **Aggiungi Giocatore**.

Il sistema Svizzero Olandese (JaVaFo) ed il sistema Burstein realizzano gli abbinamenti basandosi su N. È pertanto essenziale per questi sistemi **riassegnare gli N** con l'opzione **Extra/Riassegna N** ogni qualvolta si aggiunge un ritardatario al torneo

> **NOTA: la FIDE chiede di riassegnare N a tutti i giocatori ogni qual volta si aggiunge un ritardatario, indipendentemente dal turno in cui entra; tuttavia proibisce di cambiare gli N a seguito di una variazione dei dati del giocatore (rating/titolo/nome) dopo l'esposizione degli abbinamenti del terzo turno (cioè si possono cambiare i dati ma non rigenerare gli N e stravolgere il preesistente ordine dal quarto turno in poi). Al fine di non infrangere le precedenti norme si raccomanda all'arbitro di non modificare i dati del giocatore dal quarto turno in poi. Se necessario rimandare questa operazione alla conclusione del torneo. Vega avviserà l'utente qualora ritenga che vi sia la possibilità di infrangere le precedenti norme.**

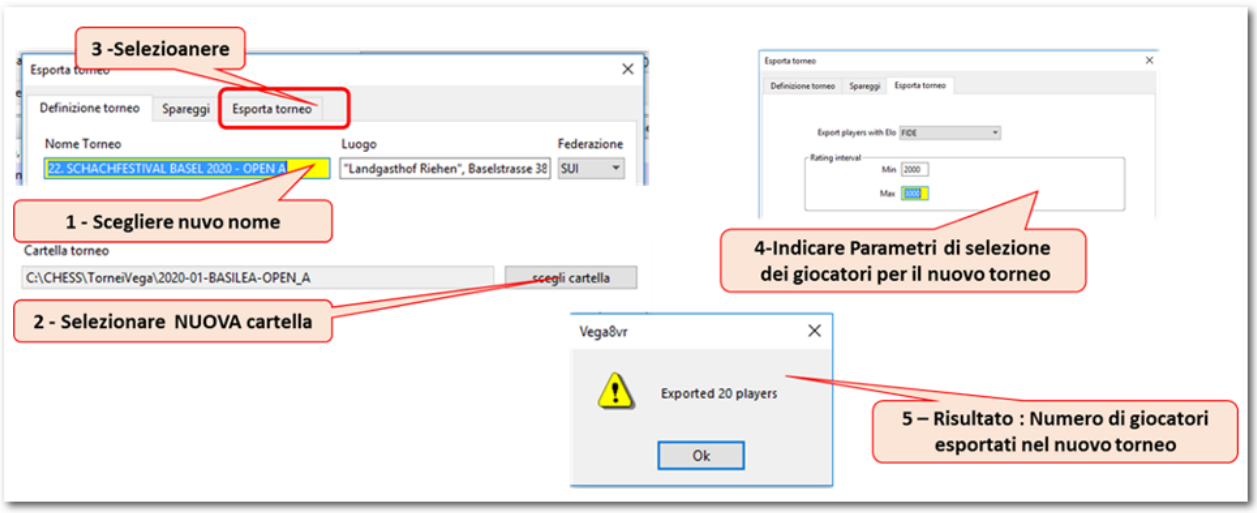
1.4 Gestione avanzata

1.4.1 File / Esporta

i) File/Esporta/Tutti i giocatori: esporta i dati di tutti i giocatori inseriti. In questo caso Vega chiede di scegliere un nome di file in cui riversare i dati. I giocatori contenuti in questo file potranno essere successivamente selezionati singolarmente ed importati in altri tornei tramite la funzione **Collega Database/archivio Vega**. Il formato del file prodotto, detto *Vega* (tecnicamente si tratta di un csv con campi separati da ";"), è molto semplice e può essere preparato anche al di fuori di Vega con un qualunque foglio elettronico. Il suo formato è descritto in questo esempio:

```
NAME; COUNTRY; BIRTHDAY; G; TITLE; IDFIDE; ELOFIDE; KFIDE; IDNAT; ELONAT; K; ORIGIN
Rossi Mario;BEL;1959;m; GM;   200930; 2587;10;0;    0; 0;Club64
Bianchi Giorgio;ITA;2000;m; GM;   865834; 2565;10;0;    0; 0;Arrocco
```

ii) File/Esporta/Torneo: esporta una parte dei giocatori inseriti creando un nuovo torneo**.** In questo caso apparirà la medesima maschera di creazione del torneo. Seguire i passi da 1 a 5:



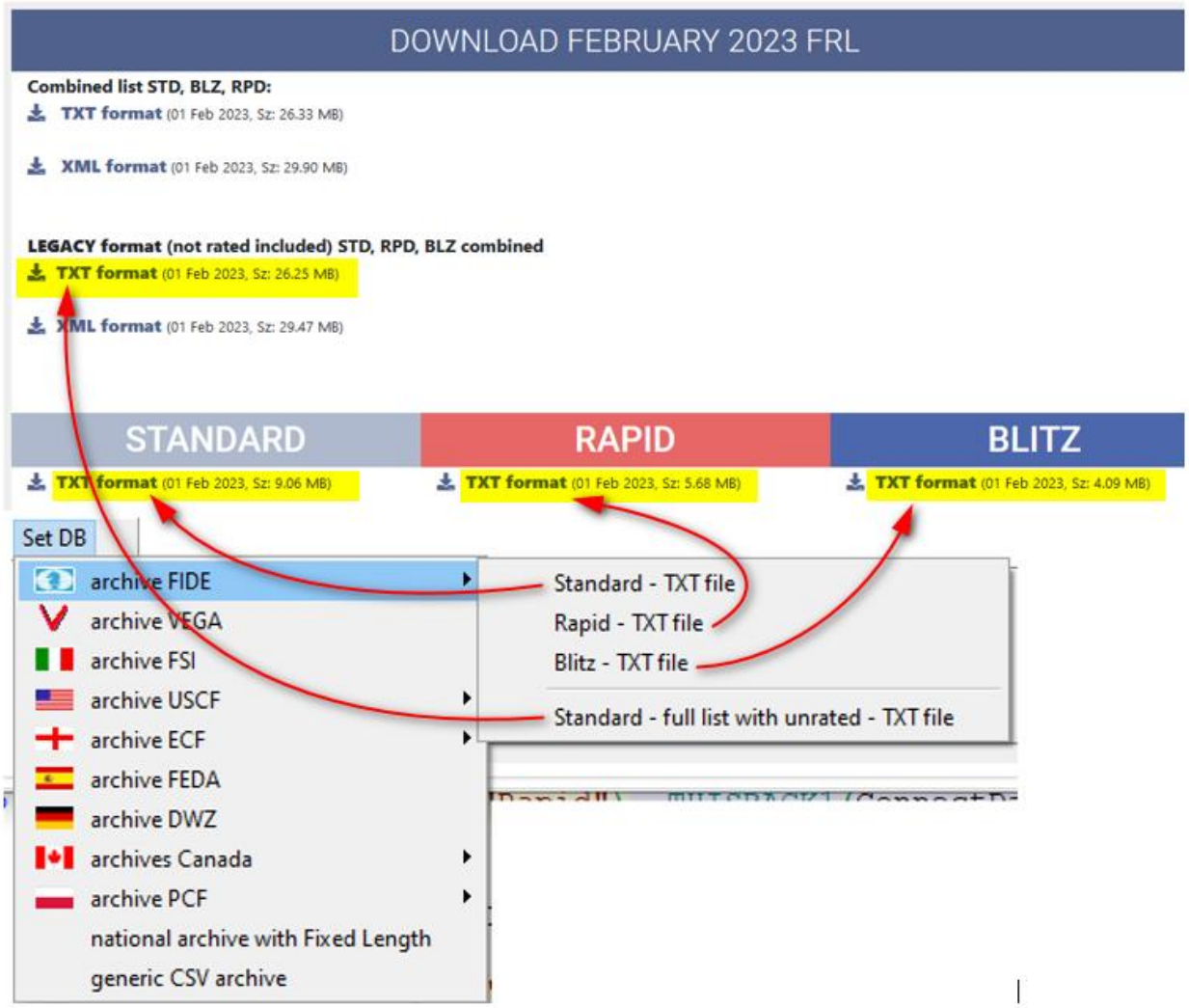
Per selezionare i giocatori da esportare nel nuovo Torneo viene richiesto di selezionare in quale tipo di Elo (Rating) si vuole compiere la ricerca dei giocatori (Nazionale, Fide, oppure entrambi). Quindi selezionate l'Elo minimo e massimo in cui dovranno trovarsi i giocatori per appartenere al nuovo torneo. Questa opzione è molto utile per creare più tornei a partire da un unico grosso torneo-archivio in cui sono confluiti tutti gli iscritti di una manifestazione. Si tenga presente che i giocatori esportati non verranno cancellati dal torneo corrente.

> **NOTA: Ogni torneo esportato dovrà risiedere in una propria directory.**

Infine è possibile creare, tramite il pulsante **Separa per origine (Split by Origin),** tanti tornei a partire da un unico file di iscritti. La separazione dei giocatori nei vari tornei avviene in base al campo Origine.

1.4.2 Gestione Database

Vega è in grado di importare giocatori da database formattati in modo testo. Da questi potete prelevare le informazioni che vi interessano (per esempio solo il nome e l'Elo) e trascurare le altre. La gestione di database avviene nella parte bassa della finestra in cui potete definire una volta per tutte fino a tre database contemporaneamente.
Ciascun database viene scelto con l'opzione **Set DB** che vi chiederà di selezionare un tipo di database. Per il database FIDE si hanno diverse possibilità a seconda del tipo di rating (Standard, Rapid o Blitz) che si vuole importare. La seguente figura illustra la corrispondenza tra tipo di rating e database dal sito FIDE:



La seguente figura mostra la Maschera di ricerca giocatore di Vega

Nel riquadro a destra in alto potete compiere la ricerca dei giocatori. Per iscrivere un giocatore occorre definire quali dati si vogliono importare. Ciò viene fatto premendo il pulsante **Seleziona Filtro**. Apparirà un'altra finestra in cui occorre selezionare le informazioni di interesse ed indicare la colonna in cui inizia quella data informazione (la lunghezza è fissata a priori). Si tenga presenta che la prima colonna del database è la colonna 0.
Una volta realizzato il filtro è possibile salvarlo su file ed impostarlo con **Salva Filtro.** Se lo si vuole caricare per usarlo in una nuova sessione di lavoro si userà **Carica filtro.** È opportuno salvare questi filtri con estensione *.flt per ritrovarli facilmente. Vega possiede, nella directory in cui è installato, il filtro fideStandard.flt, fideRapid.flt, fideBlitz.flt per l'import dei dati dai database della FIDE rispettivamente Standard, Rapid e Blitz (per i database FIDE i filtri sono caricati automaticamente e non dovete fare nulla!).

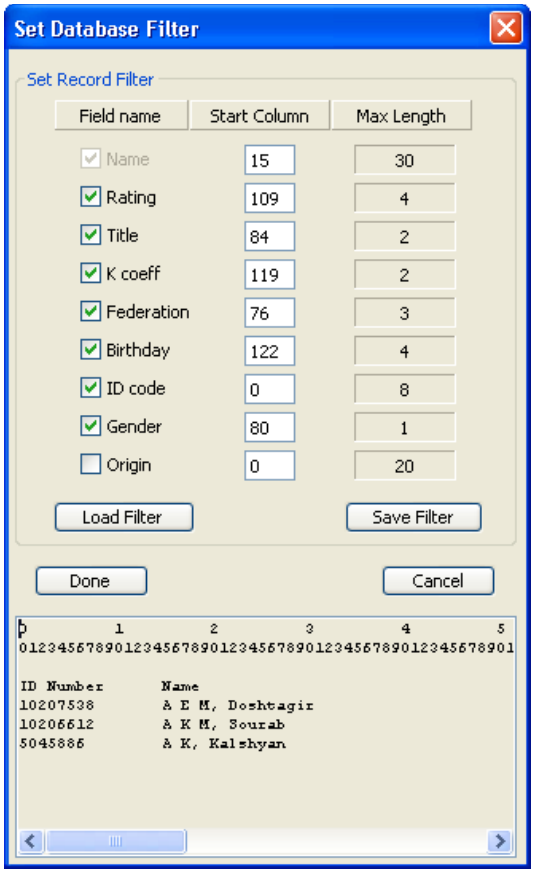


Figura 1. A sinistra è mostrata la finestra di gestione del filtro di un database. Nella fattispecie si tratta del filtro del database FIDE. Si stanno importando i campi Nome, Rating, Titolo, Federazione, Nascita, ID code e Sesso. Per esempio il rating del giocatore viene prelevato a partire dalla colonna 109 e si estende per i successivi 4 caratteri.

Dopo aver impostato un filtro digitando un nome di almeno 6 caratteri Vega visualizzerà tutti i giocatori contenenti quei caratteri. Immettendo la sequenza ****** verranno mostrati tutti i giocatori del database (per il database FIDE occorre anche impostare una federazione). Il computer dell'utente deve avere sufficiente memoria per visualizzare tutto il database pena il crash del programma.
A questo punto per iscrivere un giocatore basta un doppio click sul nome selezionato, o la pressione del tasto INVIO.
È possibile importare più giocatori contemporaneamente. Si clicca sinistro sul primo giocatore, tenendo premuto SHIFT si clicca sull'ultimo della lista, quindi si preme il tasto Aggiungi

Selezionati per importarli tutti. È possibile scegliere i giocatori da registrare anche tenendo premuto il tasto CTRL.

> **NOTA: tutti i giocatori importati attraverso un filtro nel quale il campo Sesso non è stato usato saranno considerati maschi. In questo caso l'arbitro dovrà modificare il campo Sesso per le femmine tramite il tasto Modifica giocatore.**

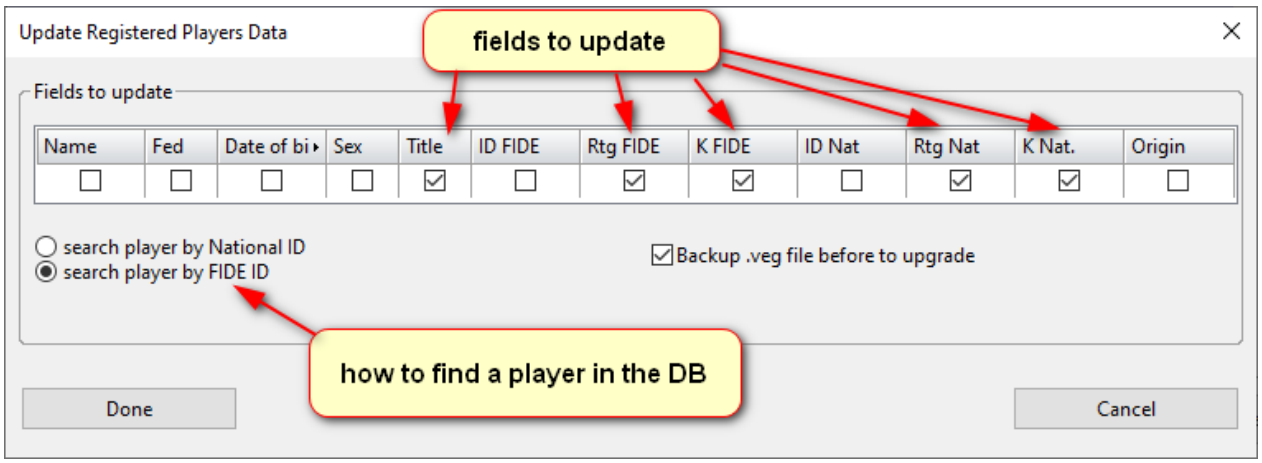
Il database del tipo **Dati nazionali con lunghezza fissa** è trattato in modo analogo a quello visto in precedenza per il database FIDE (anche qui i campi devono avere lunghezza fissa) ma l'Elo e il codice del giocatore vengono sistemati nei campi nazionali **Elo Naz** e **ID Naz**. Per esempio con un opportuno filtro è possibile importare i giocatori da un elenco fornito da una scuola o da un qualsiasi database.
Il database del tipo CSV permette di importare dati da un db in cui i campi sono delimitati dal punto e virgola (campi delimitati dalla sola virgola non faranno funzionare l'import). In questo caso avete bisogno di un filtro in cui specificare la posizione di ciascun campo. Si tenga presenta che il primo campo è indicato con '0' (zero).
Per i database in formato **Vega** e **archivio FSI** non occorre impostare alcun filtro. Ecco un riepilogo sui vari database

Archivio	Necessita di filtro?	Dati contenuti	formato
Vega	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
VegaFSI (Italy)	NO	Sia nazionali che FIDE	csv
FIDE	SI	Solo dati FIDE	Campi a lunghezza fissa
Fixed Length	SI	Solo dati nazionali	Campi a lunghezza fissa
CSV	SI	Sia nazionali che FIDE	csv

> **ATTENZIONE: Sebbene i database FIDE abbiano bisogno di un filtro esso è già impostato da Vega e l'arbitro non deve fare nulla.**

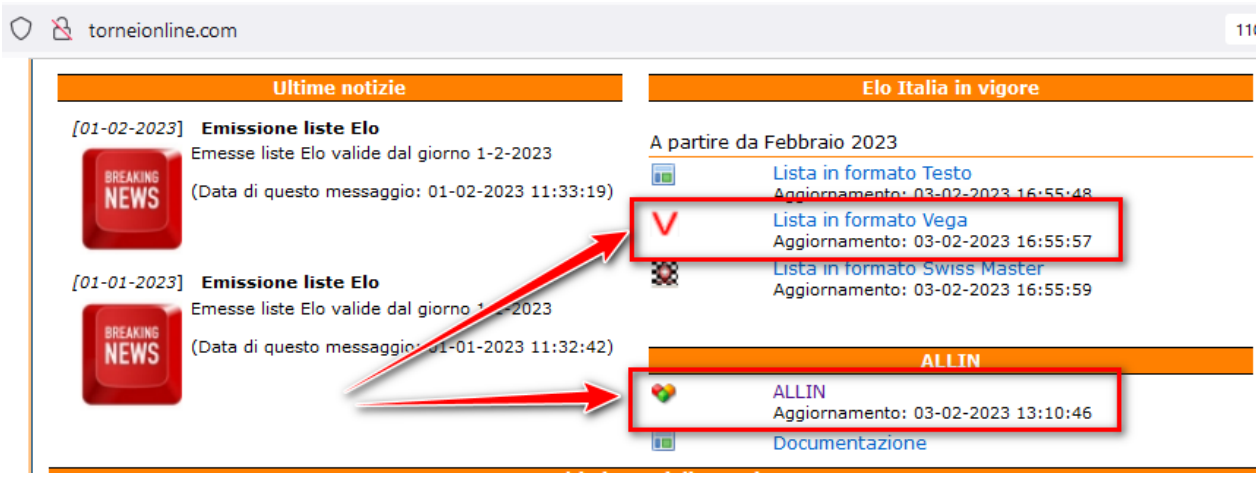
1.4.3 Aggiornamento dati dei giocatori

Può accadere che le iscrizioni vengano raccolte diversi mesi prima dell'inizio del torneo. Nel frattempo, però, sono cambiati i rating dei giocatori. In questo caso l'arbitro dovrà controllare i rating di tutti i giocatori per sincronizzarli. Questo compito è realizzato in automatico dal pulsante **Aggiorna** nella sezione database il quale si prende cura di questa operazione controllando i rating rispetto al database scelto. Il parametro per effettuare il confronto e l'ID FSI o FIDE del giocatore del database selezionato ed il suo cognome. Non verranno aggiornati i dati dei giocatori senza ID FSI o FIDE.
Solo per i database nel formato FIDE o VEGA è possibile un aggiornamento puntuale dei dati. Infatti, al click del pulsante aggiorna apparirà il seguente pannello dal quale si può scegliere quale dato aggiornare

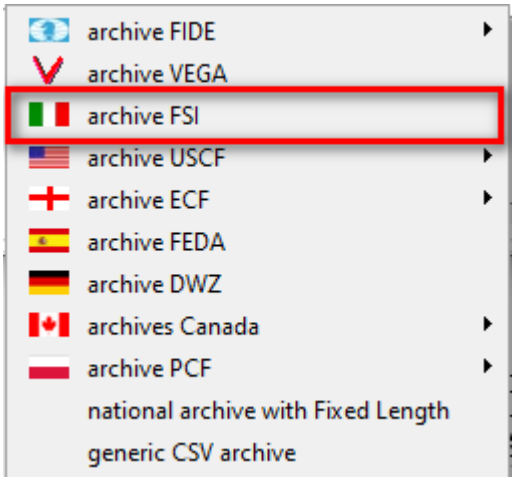


1.4.4 Database FSI

I database in uso per la FSI si prelevano dal sito www.torneionline.com. In particolare, quelli utili per Vega sono i quelli evidenziati nella figura seguente:

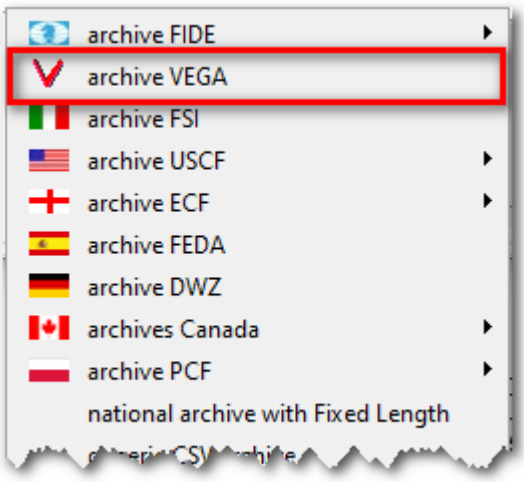


Ecco le loro specifiche:
La lista in formato Vega viene letta da Vega impostando il database su archivio FSI



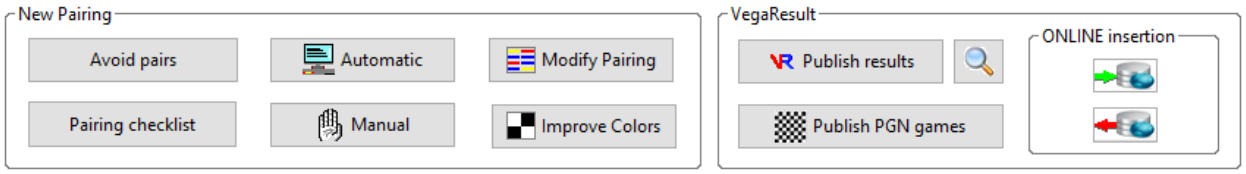
Esso è un vecchio formato in uso da tanti anni ed è il più usato dagli arbitri FSI. Tuttavia da questo database non è possibile un aggiornamento puntuale dei campi e la distinzione tra Elo Italia ed Elo FIDE avviene in modo indiretto.
Esso arriva in un file di nome *AAAA_MM_vega*.zip dove MM è il mese, e AAAA l'anno. Una volta estratto ha nome *AAAA_MM_vega.csv*.

La lista ALLIN è un database in formato CSV molto più corposo con tante informazioni riguardanti i giocatori. La sua lettura è possibile scegliendo il database "generic CSV archive" ed impostando un filtro (nella cartella filter ne trovate uno).
Tuttavia Vega però permette di convertire il file ALLIN.CSV in un database di tipo "Archive VEGA". La conversione avviene con il menu **Verbali / FSI / Converti ALLIN.CSV in formato VEGA**. Il nuovo file convertito potrà essere letto come un archivio Vega (vedi figura seguente):



1.5. Formazione di un nuovo turno

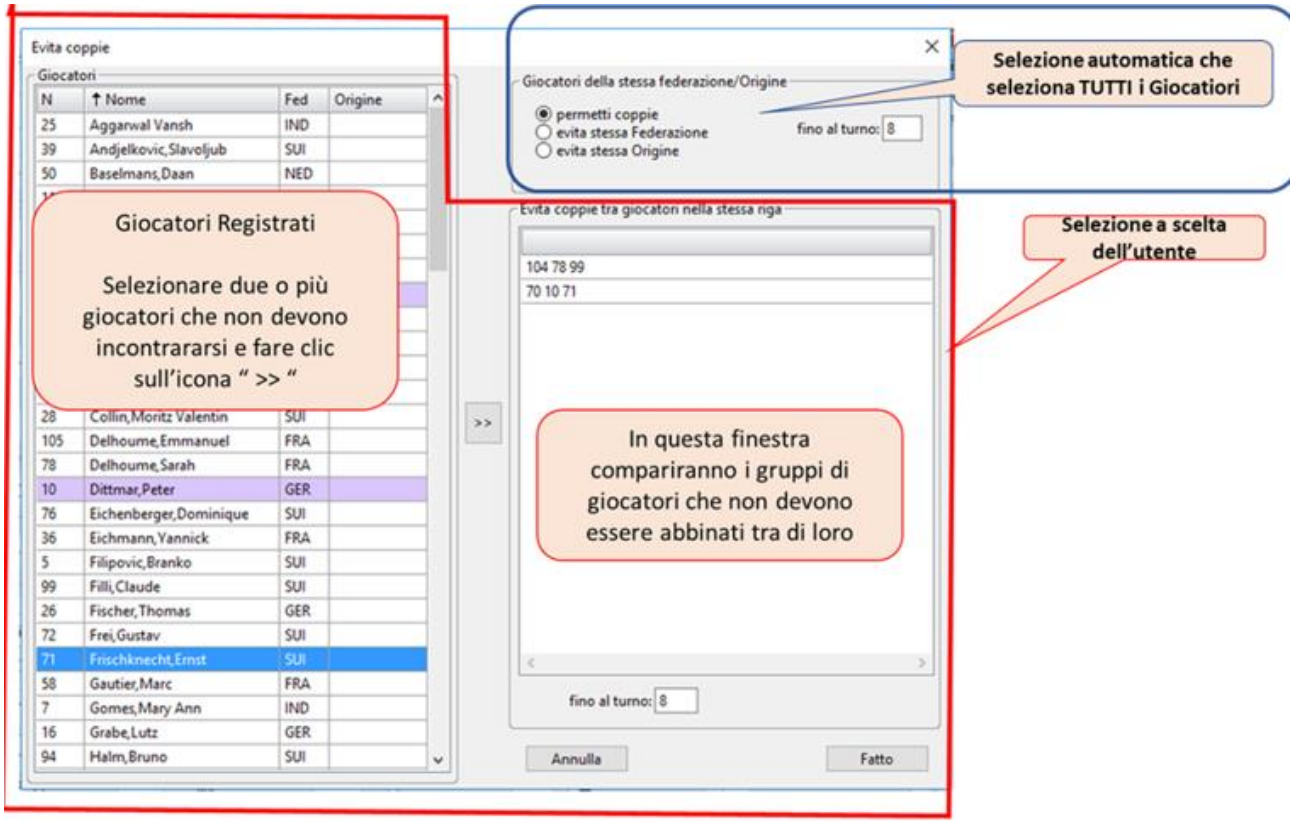
La generazione di un abbinamento e l'inserimento dei risultati avviene nella pagina **Gestione Turno,** nella quale in basso appare il seguente pannello.



Il significato dei pulsanti, da sinistra a destra, è il seguente.

Riassunto pre abbinamento ***(Pairing checklist)***: salva il file **checklist.txt** (generato da JaVaFo) che può essere usato come base per produrre il prossimo abbinamento in modo manuale. Contiene, infatti, la storia dei colori e degli avversari di ogni giocatore, nonché le varie preferenze di colore e le fluttuazioni negli ultimi due turni.

Evita coppie (Avoid Pairis): fa apparire una nuova finestra in cui occorre specificare le coppie che l'arbitro vuole evitare nei turni specificati. Nella figura seguente, per esempio, si vogliono evitare gli incontri fra giocatori della stessa Origine fino al turno 3; inoltre, sempre fino al turno 3, si vogliono evitare incontri tra i giocatori con numero di sorteggio 104, 78, 99, e 70,10,71. Naturalmente occorre usare questa opzione per casi eccezionali previsti dai regolamenti FSI/FIDE o si rischia di vedersi non omologato il torneo o le norme FIDE conseguite.



Automatico: chiede a Vega di produrre un abbinamento. Se è il primo turno Vega chiede se il bianco va dato al giocatore con l'Elo più alto o meno. Lo scambio dei colori di una coppia avviene con due click rapidi sulla coppia stessa. Vega chiederà conferma dello scambio.

Manuale: Con questa opzione apparirà una finestra con la quale si imposterà l'abbinamento manuale. Si veda più avanti per maggiori dettagli.

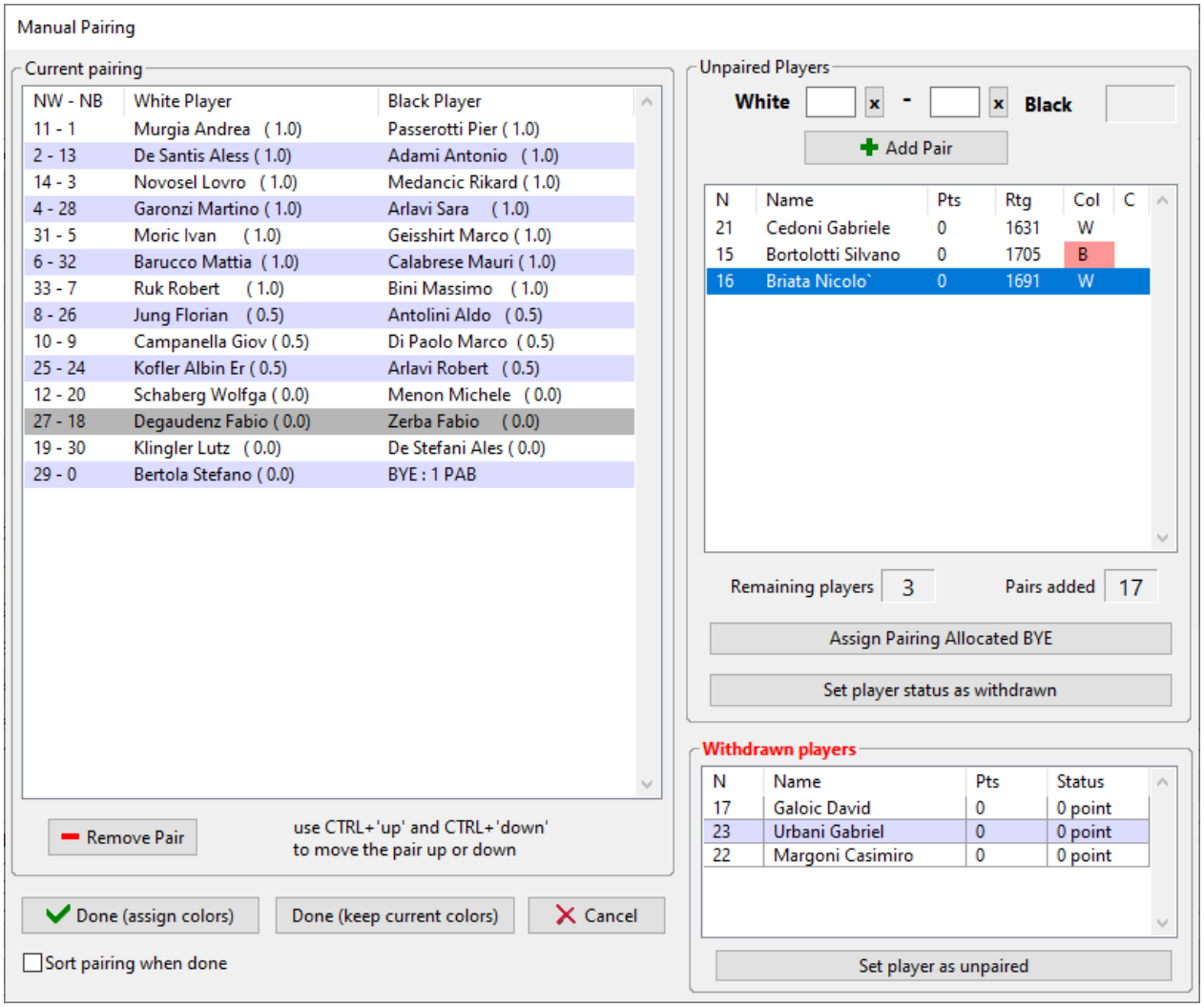
Modifica coppie: Permette di modificare l'abbinamento corrente. Con questa opzione si potrà agire solo sui giocatori disponibili al turno corrente e quelli che hanno comunicato la loro assenza. Quelli che hanno ricevuto ½ o 1 punto contro il BYE non appariranno nella maschera successiva. Per farli riapparire occorre modificare il loro status oppure assegnargli 0 punti contro il BYE. Si veda più avanti la sezione riguardante l'abbinamento manuale.

Scambia colori: Permette di modificare gli abbinamenti con particolare riferimento ai colori.

I pulsanti relativi al servizio Vegaresult sono dettagliati in appendice.

Abbinamento Manuale

Per inserire manualmente un abbinamento premerete il pulsante **Manuale** ed apparirà la finestra seguente:



In alto a destra inserirete gli N, i numeri d'ordine, dei giocatori che giocheranno l'uno contro l'altro, e poi premerete **Add Pair** per aggiungere la coppia. Oppure selezionerete gli N dalla lista alla destra che mostra i giocatori che attendono di essere abbinati (**Unpaired players)**. Vega controllerà la legalità della coppia (se hanno già giocato e se le regole sui colori permettono l'esistenza di quella coppia). Con **Remove Pair** potrete eliminare una coppia dopo averla selezionata col mouse. È opportuno avere le idee chiare prima di inserire un abbinamento manualmente. Scrivetelo su carta e fate una verifica preliminare a vista o rischiate di perdere molto tempo se andate a tentoni... soprattutto verso l'ultimo turno quando saranno pochi gli abbinamenti possibili. Durante il lavoro di inserimento Vega vi segnalerà il numero di giocatori da accoppiare ed il numero delle coppie inserite. Il BYE permesso dal sistema svizzero, PAB, può essere assegnato **solo una volta** nello stesso abbinamento. Per segnalare la fine dell'abbinamento basta premere **Fatto**.

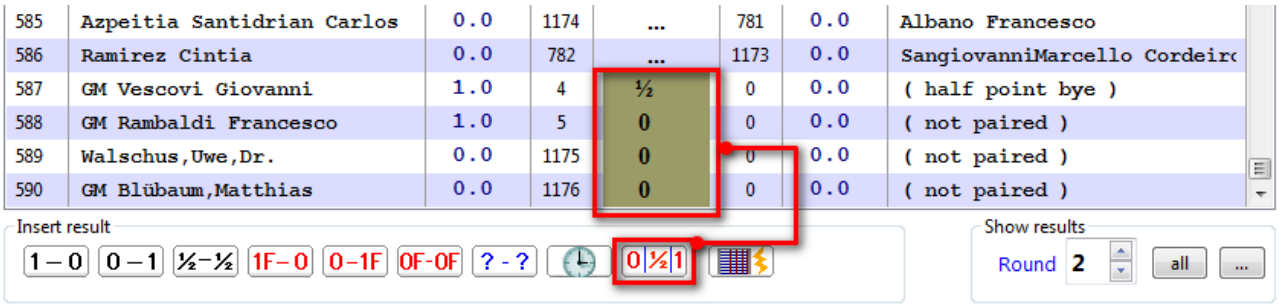
> **NOTA: Se volete cambiare l'ordine di scacchiera di una coppia usate i tasti CTRL+'freccia su' oppure CTRL+'freccia_giù' e le coppie scaleranno di posto all'interno della lista dell'abbinamento. Tale procedura può essere applicata anche quando si vuole solo assegnare un particolare tavolo ad una coppia.**

Nel pannello in basso a destra, **Whithsrawn Players**, saranno indicati i giocatori ritirati dal torneo o assenti per indisponibilità nel turno corrente. Non appariranno quelli che hanno ricevuto ½ BYE o 1 BYE. Per abbinare i giocatori presenti nel pannello occorre renderli disponibili col pulsante **Set player as unpaired**.

1.6. Immissioni risultati

Dopo aver generato un abbinamento la **Barra di stato** ricorderà di dover inserire i risultati.

Allo scopo occorre selezionare una coppia nella lista degli abbinamenti e poi scegliere il risultato tra quelli proposti sui pulsanti nella sezione **Inserisci risultati** (*Insert result*).



Alternativamente il risultato può essere immesso anche da tastiera attraverso i seguenti tasti:

1 : 1 - 0, vittoria al bianco
0 : 0 – 1, vittoria al nero
5 : ½ - ½, pareggio
3 : 1F – 0F, vittoria a forfeit al bianco
4 : 0F – 1F, vittoria a forfeit al nero
2 : 0F – 0F, sconfitta a forfeit per entrambi i giocatori
7 : adj, partita aggiornata col risultato temporaneo ½ - ½
9 : cancella il risultato precedentemente immesso

Dopo ogni inserimento Vega si posizionerà sulla coppia successiva priva di risultato facendovi risparmiare tempo. Vega non vi permetterà di compiere un nuovo abbinamento se non sono stati inseriti tutti i risultati.

ATTENZIONE: **La 'F' rappresenta il risultato a forfeit le cui conseguenze, indipendentemente dal risultato, sono:**

- **nessuna variazione di Rating;**
- **ai fini dello spareggio la partita è considerata come indicato in fase di definizione del torneo (Appendice Z-FAQ, domande 28 e 56 per vedere i due metodi in azione);**
- **ai fini del colore la partita è considerata senza colore;**
- **chi vince a forfeit non potrà prendere il BYE nei turni successivi.**
- **i giocatori coinvolti nella partita possono incontrarsi nei turni successivi.**
-

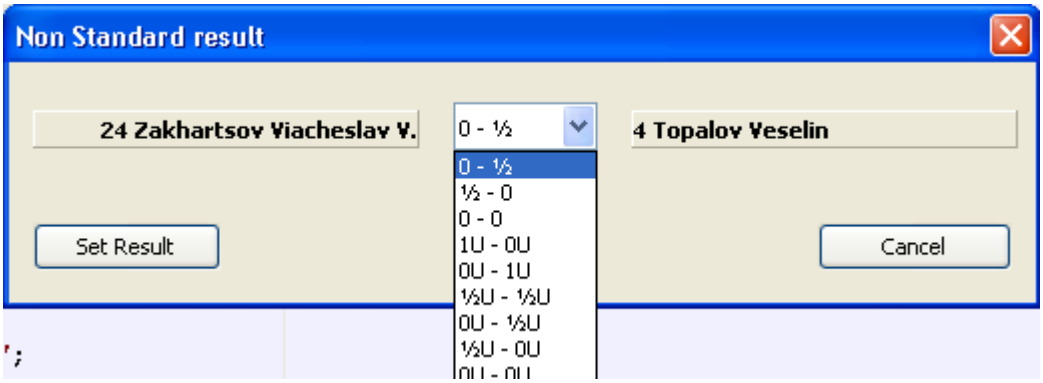
ATTENZIONE: Dopo la creazione di un nuovo abbinamento, l'immissione dei risultati di quel turno ha la precedenza assoluta. Quindi Vega non vi permetterà di modificare i risultati dei turni precedenti se prima non completate l'immissione del turno corrente.

NOTA: Durante la fase di inserimento potete scambiare i colori con un doppio click sulla coppia che vi interessa.

NOTA: Premendo il tasto INVIO l'inserimento dei risultati ricomincia dalla prima coppia senza risultato.

È possibile anche immettere agevolmente risultati non standard, 0 – ½, ½ - 0, 0 – 0, ecc… A questo fine occorre premere il pulsante **non standard**

Apparirà la finestra seguente nella quale occorre scegliere il risultato per ciascun giocatore.



ATTENZIONE: **La 'U' rappresenta il risultato della partita UNRATED, cioè giocata come quelle normali e valida ai fini della classifica ma non valida ai fini delle variazioni di Elo e delle norme. Quindi i due giocatori, a differenza del risultato a forfeit, NON potranno più incontrarsi nei turni successivi.**

Se i risultati sono tanti e non potete finire l'inserimento in un'unica sessione, allora salvate con **File/Salva torneo** il lavoro fatto ed uscite dal programma. Alla successiva accensione Vega vi ricorderà che mancano dei risultati all'appello senza i quali non vi farà passare al turno successivo, quindi riprendete il lavoro di inserimento. Se vi accorgete di aver immesso un risultato sbagliato basta selezionare la coppia ed inserire il risultato corretto premendo OK per confermare.

In grossi tornei con tanti risultati potrebbe essere comodo visualizzare solo i risultati mancanti. Ciò vien fatto col tasto [...] mentre il tasto [all] li mostrerà di nuovo tutti.

1.7. Modifica dei risultati dei giocatori ritardatari

Il giocatore che entra ad un turno successivo al primo non avrà punti nei turni in cui è stato assente. Tuttavia in alcuni casi l'arbitro potrebbe decidere di dargli dei punti conquistati contro il BYE. La modifica dei risultati nei vari turni avviene nel seguente modo:

1. selezionare il turno di interesse;
2. individuare il giocatore nella lista degli abbinamenti;
3. usare il pulsante [0|½|1] per assegnare una patta a forfeit al giocatore assente (HPB).

Sebbene deprecato dalla FIDE, è possibile anche assegnare la vittoria a forfeit contro il BYE (FPB).

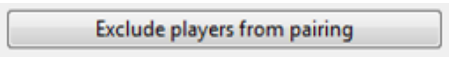
1.8. Inserimento dei ritardatari nell'abbinamento corrente

Se si vogliono aggiungere i ritardatari nel turno già in corso allora usa l'opzione Modifica Coppie. Per esempio, supponiamo di essere al turno 1: premete il tasto **Modifica Coppie**; si aprirà la finestra degli accoppiamenti manuali; i ritardatari appariranno nell'elenco degli assenti ed occorrerà renderli disponibili. Quindi si aggiungono manualmente le nuove coppie e quando finito premete **Fatto**. Vega aggiungerà le nuove coppie a quelle esistenti. L'inserimento dei risultati avverrà in seguito come al solito.

1.9. Tipiche correzioni a turno generato e torneo iniziato

a) Nell'incontro *A - B, il giocatore B non arriva nell'orario previsto e l'arbitro assegna il risultato 1F-0F. Solo dopo l'arbitro si ricorda che B aveva chiesto di essere ammesso al secondo turno con patta arbitrale al primo turno.*

Riconoscendo l'errore l'arbitro vorrà assegnare la vittoria a forfeit ad A e il ½ punto a B. Per

farlo occorrerà:
i) usare l'opzione Modify Pairing;
ii) rimuovere la coppia A - B;
iii) escludere A e B dall'abbinamento col pulsante 

iv) confermare il nuovo abbinamento;
v) assegnare ad A e B il desiderato risultato tramite il pulsante

.

b) *Dopo aver generato un abbinamento un giocatore B che aveva chiesto un ½ BYE chiede di poter giocare. Poiché l'abbinamento prevedeva la presenza del giocatore A abbinato al BYE, allora l'arbitro vorrà abbinare A e B.*

i) nella maschera dei risultati occorre usare il pulsante

per assegnare 0 al giocatore B e farlo apparire in seguito nella lista degli assenti;
ii) usare Modify Pairing;
iii) il giocatore B apparirà nella lista degli assenti. Ora occorre muoverlo nella lista di chi occorre abbinare;
iv) rimuovere la coppia col BYE per rendere libero il giocatore A;
v) abbinare A e B;
vi) confermare il Nuovo abbinamento.

1.10. Classifiche ed altri Output

Vega genera diversi file (tutti in formato testo sebbene alcuni abbiano anche estensioni diverse) e li salva nella cartella del torneo. Alcuni file vengono visualizzati premendo un pulsante dedicato nella pagina **Output**, altri file sono generati all'occorrenza attraverso le voci dei menù **Extra** e **Classifica.** Altri file di secondaria importanza vengono mostrati solo dopo averli aperti col pulsante . I file con estensione .html vengono aperti col browser internet di default.

Di seguito trovate la spiegazione di quelli più comunemente usati nel corso di un torneo. Si tenga presente che alcuni file sono generati in formato QTF (estensione .qtf) ed hanno una qualità di stampa migliore del semplice file di testo. Se l'arbitro ha necessità di modicare i file in formato QTF deve fare uso dell'editor Uword fornito da Vega, pulsante , oppure eseguire il programma UWord presente nella cartella di installazione di Vega.

Tabellone, : è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascun giocatore;

Classifica +Tabellone, **,**mostra il tabellone con gli ID rigenerati in base alla classifica.

Classifica, : mostra il file standing.qtf con la classifica ordinata per punti e poi per **i primi tre** criteri di spareggio;

Classifica formato testo

, se si vuole la classifica con tutti i criteri di spareggio selezionati il pulsante mostra il file standing.txt;

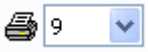
Cartellino tavolo,

: mostra i cartellini del turno corrente da mettere eventualmente su ciascuna scacchiera. I cartellini sono stampati in modo tale da dover tagliare i fogli sovrapponendoli uno sull'altro. Se invece del numero 1 si inserisce un altro numero N, allora sul cartellino la stampa inizierà dal numero N;

Abbinamento, : mostra l'abbinamento del turno corrente con gli eventuali risultati;

Stampa giocatori registrati : stampa i giocatori registrati ordinati per nome o per rating.

Stampa calendario turni di gioco (se inseriti durante la definizione del torneo)

Stampa, 

: vi permette di stampare ciò che avete visualizzato precedentemente. Si noti che il numero a fianco dell'icona della stampante determina la dimensione dei caratteri che ***verranno stampati*** e non quelli visibili sullo schermo.

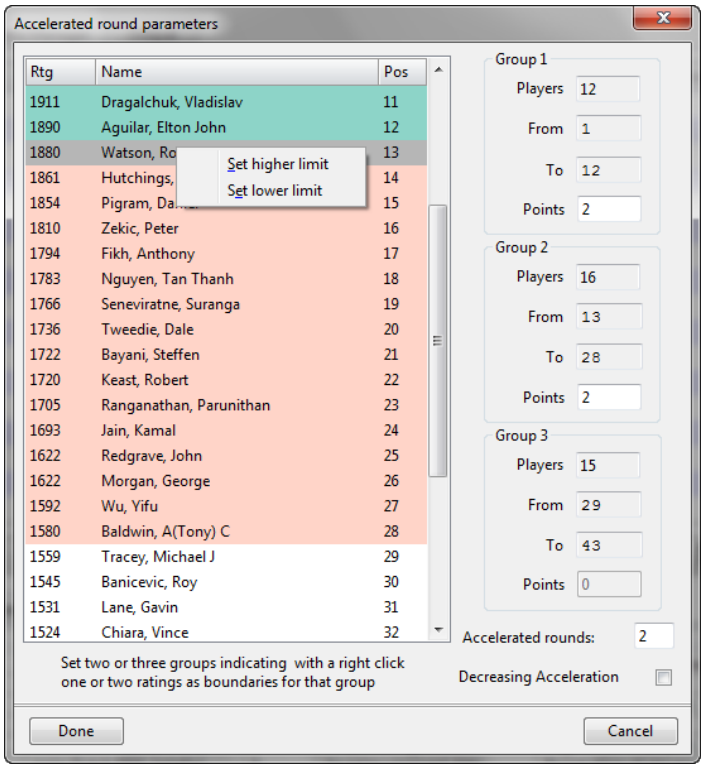
Se invece volete stampare solo il testo selezionato allora usate il tasto . Quest'ultimo pulsante funziona solo per i file di testo (estensione txt) e non funziona per quelli con estensione qtf.

Questi sono gli output più comunemente usati. Si ricordi che altri file con estensione QTF si possono aprire col programma UWord ed hanno una migliore qualità di stampa. Mentre tutti gli altri file si aprono attraverso il tasto e cercandoli nella cartella del torneo. Di seguito trovate la spiegazione di quelli rilevanti per l'arbitro.

1.11. Turni accelerati (utenti esperti)

Se in fase di creazione del torneo avete selezionato il sistema accelerato personalizzato (custom) dovete definire i parametri con cui vengono realizzati i turni prima della chiusura delle registrazioni. Vega permette di gestire fino a 3 gruppi in modo estremamente semplice attraverso l'opzione **Extra / Seleziona Gruppi per abbinamento accelerato**. L'arbitro deve limitarsi ad effettuare due "tagli" all'elenco degli iscritti con cui li dividerà in 3 gruppi (o due se si effettua solo un taglio). I tagli avvengono con il click del tasto destro del mouse sull'elenco dei giocatori e scegliendo il limite superiore e quello inferiore. Inoltre occorre indicare i punti per ciascun gruppo e il numero di turni accelerati. Al termine di tale numero i punti accelerati saranno rimossi.

È possibile impostare il cosiddetto svizzero accelerato ritardato spuntando la casella "Accelerazione Decrescente" (si consulti **l'Appendice H** "*Svizzero Accelerato Descrescente*" per i dettagli).



1.12. Menu Classifica

Sistema punti mancanti: Si tratta di un nuovo tipo di classifica. I dettagli su come viene realizzata si trovano su www.vegachess.com/ → Extra → Punti mancanti.

Sistema Zermelo e Zermelo esteso: Si tratta di un nuovo tipo di classifica i cui dettagli si trovano **nell'Appendice L**.

Classifica per fascia Elo. Genera il file rankgrp.txt in cui i giocatori sono ordinati in fasce Elo. L'utente inserirà gli estremi (inclusi) in cui cercare i giocatori con un dato rating.

Classifica per fascia di date. E' analogo al precedente, ma genera il file rankdagr.txt in cui i giocatori sono ordinati in fasce limitate dall'ANNO delle date di nascita (nel formato aaaa). Il formato delle date, che può essere diverso da giocatore a giocatore, deve essere del tipo: ggmmaa (per *aa* inferiore a 20 si assume un anno del tipo 20aa, altrimenti si assume una data pari a 19aa), gg.mm.aaaa, aaaa.mm.gg, gg/mm/aaaa, aaaa/mm/gg. Si noti inoltre che per date del tipo 010403 lo 0 iniziale viene eliminato in fase di visualizzazione. Il programma non controlla il formato della data per cui è responsabilità dell'arbitro inserire date di nascita nel formato corretto.

Classifica Squadre. Prepara una classifica per squadra come indicata dal campo ORIGIN. I punti della squadra sono dati dalla somma dei punti realizzati da un determinato numero di giocatori della squadra stessa. Tale numero è 4 di default ma può essere cambiato fino ad un massimo di 10 per squadra.

Classifica Categorie. Prepara una classifica per categorie.

Classifica Sorprese. Si basa sulle partite in cui un giocatore con elo basso vince o pareggia contro un giocatore con elo più alto. La classifica è redatta in base alla differenza di rating (in caso di patta essa vale la metà).

Assegna premi (Sistema Hort). Questa opzione permette di dividere i premi in denaro dei giocatori a pari punti attraverso il cosiddetto sistema Hort. L'utente deve semplicemente inserire i premi in corrispondenza della posizione in classifica ed eseguire il calcolo. Per usare questo sistema occorre esplicitarlo nel bando del torneo.

Il seguente esempio spiega il sistema. Supponiamo che i primi 4 giocatori siano in parità. I quattro premi previsti sono: 1° €10.000, 2° €8.000, 3° €6.000, 4° €4.000. Dobbiamo

attribuire in totale €28.000. Si divide il totale in due parti uguali, ciascuna di €14.000.
La prima sarà a sua volta suddivisa in 4 parti uguali ed ogni giocatore riceverà €3.500.
La seconda parte sarà suddivisa in accordo con la posizione in classifica dopo lo spareggio tecnico, in maniera proporzionale a quanto previsto nella tabella dei premi. Nel caso specifico avremo:

10.000/28.000 = 36%, da cui	14.000 x 0,36	= 5.000
8.000/28.000 = 28,5%, da cui	14.000 x 0,285	= 4.000
6.000/28.000 = 21,5%, da cui	14.000 x 0,215	= 3.000
4.000/28.000 = 14%, da cui	14.000 x 0,14	= 2.000

(si noti che 5.000, 4000, 3000 e 2000 € rappresentano anche le metà del premio originale spettante, rispettivamente, al 1°, 2°, 3° e 4° classificato). Quindi:

il 1° riceverà €3.500 + €5.000 = €8.500
il 2° riceverà €3.500 + €4.000 = €7.500
il 3° riceverà €3.500 + €3.000 = €6.500
il 4° riceverà €3.500 + €2.000 = €5.500

1.13. Menu Extra

Modifiche Veloci → Trova giocatori duplicati:

trova giocatori registrati due volte o aventi lo stesso nome. È utile eseguire tale comando prima di chiudere le iscrizioni.

Stampa Segnaposto:

permette di caricare un modulo (presente nella cartella CARTELLA_INSTALLAZIONE /badgetemplate) e di stamparlo sostituendo i valori di alcune parole chiave con i dati relativi al torneo. Le parole chiave da utilizzare sono le seguenti:

##PLAYERNAME : nome del giocatore
##TOURNAMENTNAME : nome del torneo
##RTGFIDE : Elo FIDE
##RTGNAT : Elo nazionale
##RTG : Elo usato per gli abbinamenti
##PLAYERID : ID del giocatore durante il torneo
##DATAB : data di inizio del torneo
##DATAE : data di fine del torneo
##TITLE : titolo del giocatore
##TOURNAMENTPLACE : luogo del torneo
##ORIGIN : origine del giocatore (provincia, regione, club, …)
##COUNTRY : federazione del giocatore
##IMAGE : bandiere della federazione del giocatore

I moduli si possono realizzare e modificare con l'editor integrato in Vega che si lancia nella pagina Output. I moduli vanno salvati nella cartella CARTELLA_INSTALLAZIONE /badgetemplate.

Imposta nota:

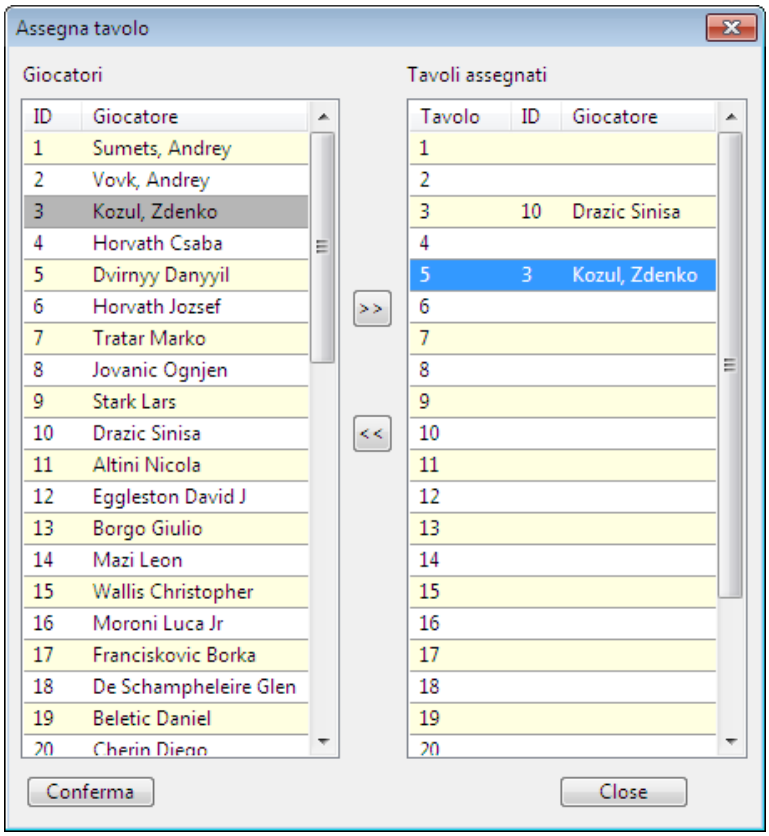
permette di memorizzare un messaggio e di farlo apparire all'inizio di un dato turno.

Mostra lo stato dei giocatori

Permette in unica videata di controllare le assenze dei giocatori per tutti i turni del torneo.
La tabella può anche essere stampata

Assegna Giocatori ai tavoli:

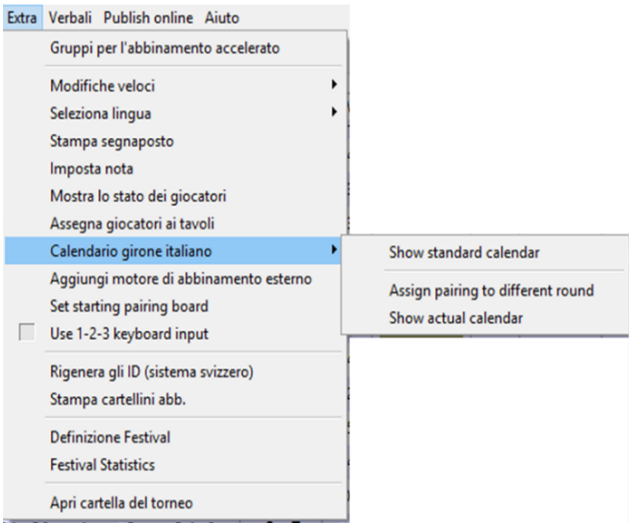
Un giocatore può essere assegnato ad un medesimo tavolo durante il torneo. Ciò è fatto (vedi figura) selezionando il giocatore, il tavolo a cui si vuole assegnarlo e premendo il pulsante [>>]. Per rimuoverlo da un tavolo occorre selezionare il tavolo e premere il pulsante [<<].

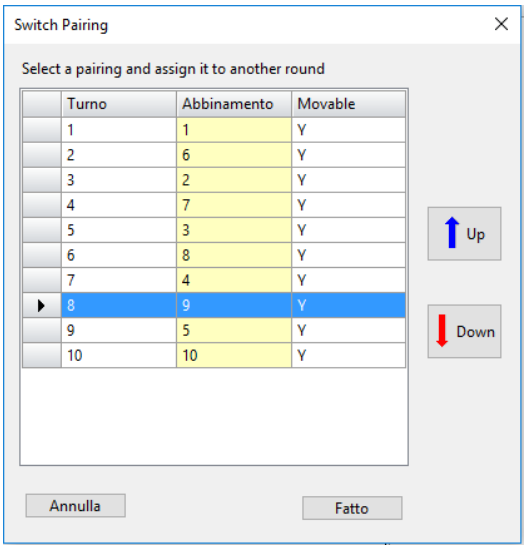


Calendario girone italiano.

Questa funzione ha tre opzioni nel sottomenu :

- **Show standard calendar** – Mostra (e stampa) il calendario turno standard
- **Assign Paring To different Round** (Assegna l'abbinamento in un turno differente)
  Esempio : In un Doppio Round Robin (6 giocatori, 5 turni) gli stessi giocatori si incontrano due volte turno 1,6 2,7, 3,8 ecc. Il torneo prevede 2 turni al giorno e volgiamo che le coppie si incontrino nella stessa giornata con i colori alternati. Con questa funzione sarà sufficiente modificare (dall'apposita maschera la sequenza dei turni : 1,6,2,7,3 ecc.





- **Show Actual Calendar** – Mostra (e consente di stampare) il calendario modificato

Aggiungi motore esterno: vedi appendice C

Nr. Scacchiera d'inizio: Starting Paring Bord
Supponiamo di avere più di un torneo (A, B, C,) e vorremmo avere un'unica numerazione di tavoli da 1 a n. Con questa funzione è possibile, chiudendo i tornei in sequenza (A, B, C) stabilire da quale nr. partiranno i tornei B e C (esempio A da 1 a 10 – B da 11 a 20 – C da 21 in poi)

Use 1-2-3 Keybord input
Per chi utilizza il tastierino numerico, potrebbe essere più comodo e veloce utilizzare i tasti **1**(vittoria) **2** (pareggio) **3** (sconfitta) invece di 1-5-0

Aggiungi QR code per Vegaresult
Genera e salva nella cartella del torneo una immagine QR che verrà stampata con gli abbinamenti e la classifica. Il codice contiene un link del torneo collegato a quello pubblicato su Vegaresults.

Riassegna N (Sistema Svizzero):
Il sistema Svizzero Olandese (JaVaFo) ed il sistema Burstein realizzano gli abbinamenti basandosi sul N. È pertanto essenziale per questi sistemi riassegnare gli N ogni qualvolta si aggiunge un ritardatario al torneo
NOTA: la FIDE

a) chiede di riassegnare N a tutti I giocatori ogni qual volta si aggiunge un ritardatario, indipendentemente dal turno in cui entra;
b) proibisce di cambiare gli N a seguito di una variazione dei dati del giocatore (rating/titolo/nome) dopo l'esposizione degli abbinamenti del terzo turno (cioè si possono cambiare i dati ma non rigenerare gli N e stravolgere il preesistente ordine dal quarto turno in poi).

Al fine di non infrangere le precedenti norme si raccomanda all'arbitro di non modificare i dati del giocatore dal quarto turno in poi. Se necessario rimandare questa operazione alla conclusione del torneo.

Stampa cartellini abbinamenti:
stampa dei cartellini utili all'arbitro che vuole realizzare gli abbinamenti a mano. Se stampati al turno 1 il cartellino sarà vuoto, altrimenti sarà riempito con i dati noti al turno corrente.

Il significato delle colonne è il seguente:

R: turno;

C: colore assegnato;

F: storia del flottante in accordo al sistema svizzero selezionato se previsti (▼=downfloater, ▲=upfloater);

Opp: id dell'avversario;

Res: risultato del turno;

Score: punteggio totale

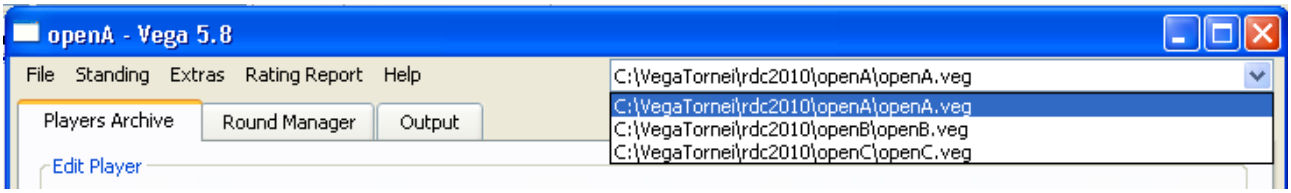
Ex: questa colonna, interamente a cura dell'arbitro, può contenere dati extra utili a definire l'abbinamento al turno corrente. Per esempio potrebbe contenere il colore atteso (expected color), oppure i punti fittizi di un torneo svizzero accelerato, oppure entrambi.

15	Forlano Luigi					
	ITA		CN		2035	

R	C	F	OPP	Res	Score	Ex
1	▫		5	0	**0**	
2	▪		20	0.5	**0.5**	
3	▫		9	0.5	**1**	
4	▪	▼	BYE	0	**1**	
5	▪		21	1	**2**	
6	▫	▼	16	0.5	**2.5**	
7						
8						
9						

Definisci Festival:

permette di indicare i tornei che appartengono al festival gestito. Apparirà, a fianco della barra del menù, un menù a tendina da quale si passa rapidamente da un torneo all'altro. Da un passaggio all'altro i dati del torneo precedente vengono preventivamente salvati.



Festival Statistics: Statistiche Festival

Con l'utilizzo della funzione "Festival" è possibile ottenere statistiche complessive. I dati sono salvati nel file **federationComponent.txt** nella cartellaTorneo.

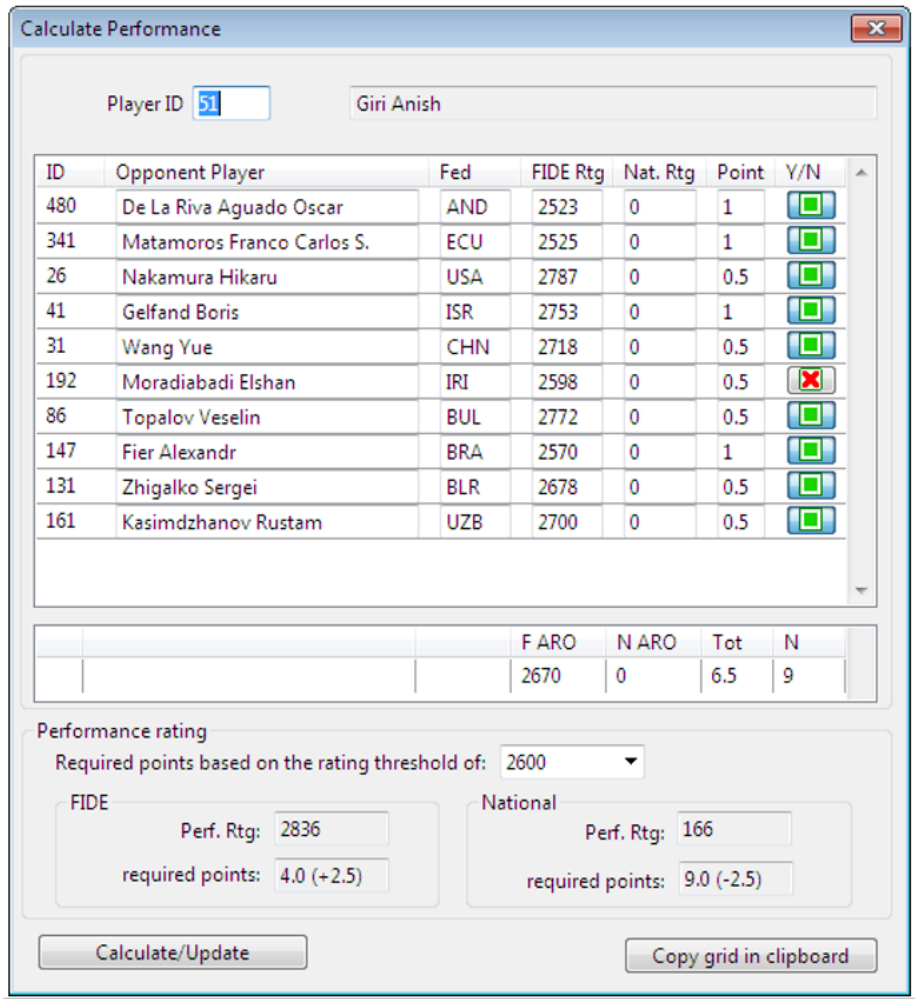
1.14. Menu Verbali

Da questo menu è possibile generare dei verbali per l'aggiornamento dell'Elo. Essi saranno salvati su file nella directory del torneo.

FIDE:

1. **Verbale Elo Fide:** opzione da cui è possibile generare il file fideElo.txt nel formato della FIDE per l'aggiornamento del punteggio Elo.
2. **Cartellino giocatore:** contiene la storia di ciascun giocatore durante il torneo. Per i tornei svizzeri nel cartellino di un giocatore senza Elo FIDE (unrated) appariranno solo gli avversari con Elo FIDE (rated).
3. **Variazioni Elo:** contiene il riassunto delle variazioni Elo di ciascun giocatore. Per i tornei svizzeri nel cartellino di un giocatore senza Elo FIDE (unrated) appariranno solo gli avversari con Elo FIDE (rated). Per un girone all'italiana comprendente giocatori unrated il calcolo delle variazioni Elo avviene secondo le direttive FIDE. E' possibile annullare i risultati di un unrated impostando, alla fine del torneo, il suo status su 'Assente' (X rossa).
4. **Trova norma:** genera il file fidenorm.txt contenente l'elenco dei giocatori con le performance che stanno realizzando valide per il conseguimento di norme FIDE. Vega calcolerà le performance ma sarà cura dell'arbitro assicurarsi che vi siano le condizioni di validità della stessa (sufficiente numero di giocatori titolati, limitata percentuale di giocatori unrated, ecc…).

5. **Certificato norme IT1:** genera i certificati FIDE per i giocatori che hanno realizzato delle norme valide per il conseguimento di titoli internazionali. L'arbitro deve inserire nella finestra che gli apparirà l'ID del giocatore, il luogo di nascita, la cadenza di gioco e la federazione che organizza il torneo. Il file prodotto è fidenormID=NasX.qtf dove N è l'ID del giocatore e X è la norma cercata.
6. **Certificato torneo IT3:** genera il certificati FIDE IT3 con il riassunto dei dati statistici del torneo.
7. **Statistiche Torneo.** Salva il file tourstat.txt con un riassunto generale del torneo secondo i parametri FIDE.
8. **Import tournament in FIDE 2016 format:** importa I dati di un torneo generato da un altro programma. Il formato di scambio usato è il cosiddetto TRF2016 descritto all'indirizzo: https://www.fide.com/FIDE/handbook/C04Annex2_TRF16.pdf
9. P**layer Performance Calculator:** consente di calcolare la performance di un giocatore in modo manuale e generare la norma. L'arbitro deve inserire l'ID del giocatore e premere il tasto INVIA per far apparire l'elenco degli avversari col dettaglio dell'incontro. La parte bassa dell'elenco mostra gli ARO per il rating FIDE e per quello nazionale.



Nel pannello della performance viene mostrato il calcolo della performance e dei punti richiesti per raggiungere una data soglia (**threshold**) che può essere impostata.
La scrittura "4.0 (+2.5)", riferita all'esempio della figura, significa che per raggiungere la soglia di 2600 occorrono 4.0 punti, ma il giocatore li ha superati di +2.5 punti. Con un click è possibile rimuovere dal calcolo una o più partite. L'arbitro può modificare i rating di uno degli avversari ed alzarlo in base ai regolamenti vigenti.
Tale calcolatore è utile in caso si disputino più di 9 partite ed il giocatore può sceglierne 9 tra quelle che possono fargli guadagnare la norma.

ATTENZIONE: È responsabilità dell'arbitro assicurarsi che sussistano tutte le condizioni per la validità della norma (bassa percentuale di unrated, restrizioni sul numero dei giocatori titolati, numero delle federazioni partecipanti, ecc…).

Questa opzione va usata da un arbitro con discreta esperienza.

10. **Punti per ottenimento norme (Round Robin):** consente di stampare una tabella che mostra i punti che i giocatori devono ottenere ad una data partita per realizzare la norma desiderata.

Players/Games	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SONIS Francesco										
ARO	2556	2523	2539	2511	2491	2494	2495	2488	2494	2495
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	2.5	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
GILEVYCH ARTEM										
ARO	2506	2473	2495	2497	2481	2494	2493	2503	2492	2494
points for IM norm	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	3.5	4.5	4.5
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	3.0	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
GENOCCHIO Daniele										
ARO	2506	2506	2484	2498	2498	2485	2495	2495	2503	2496
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	3.0	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
VALSECCHI Alessio										
ARO	2556	2523	2539	2511	2491	2494	2495	2488	2494	2487
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	2.5	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	7.0

FSI:

1. **Generazione file ELO**: genera il file **siglatorneo.ELO** usato dalla FSI per l'aggiornamento dell'Elo italia e di quello FIDE (il cosidetto file tecnico) tramite l'applicazione TORO sviluppata da Maurizio Mascheroni.
2. **Liste campionato provinciale**: produce gli elenchi degli aventi diritto al titolo (i candidati) e la lista dei qualificati alla fase successiva. L'arbitro deve inserire nel campo "Origin" la sigla della provincia di *tesseramento*. I file generati iniziano con "prov" seguita dalle iniziali della provincia e anche da "qual" nel caso dei qualificati. I file risiedono nella cartella del torneo.
3. **Liste campionato regionale**: produce gli elenchi degli aventi diritto al titolo (i candidati) e la lista dei qualificati alla fase successiva. L'arbitro deve inserire nel campo "Origin" la sigla della provincia di *tesseramento.* I file generati iniziano con "reg" seguita dal nome della regione e anche da "qual" nel caso dei qualificati. I file risiedono nella cartella del torneo. ***Nota bene*** : In un torneo valido come Campionato Regionale, al fine del calcolo dei qualificati alla fase successiva, basta aggiungere un asterisco, *, alla fine dell'ID FSI (cioè del campo ID Nat) di ciascun giocatore qualificato dalla fase provinciale. E' questo il segno di riconoscimento dei qualificati
4. **Elenco nuovi iscritti**: si tratta dei giocatori iscritti in sede di torneo e che non si trovavano negli elenchi FSI. Essi non hanno un numero ID, cioè esso è 0. L'arbitro deve avere cura di indicare la loro provincia nel campo "FED" e la data di nascita. Verrà prodotto il file NuoviIscritti.txt da spedire via email alla FSI insieme al file Elo.
5. **Variazioni Elo**: si tratta delle variazioni Elo solo per coloro che, non avendo ancora Elo FIDE sono presenti solo in Lista Elo Italia.La variazione è riferita al turno concluso.l
6. **Controllo tesseramento**: permette di collegarsi al sito FSI e di verificare il tesseramento dei giocatori per l'anno in corso.
7. **Converti ALLIN.CSV in formato VEGA**. Fa esattamente questo, quindi il file va letto impostando "Archivio VEGA" (non FSI!).

1.15. Menu → File → Amministrazione Torneo

Le seguenti operazioni alterano i dati del torneo e devono perciò essere eseguite con cautela.

Modifica torneo:

permette di modificare alcuni parametri che definiscono il torneo. Alcuni di essi non si possono modificare se le registrazioni sono state chiuse.

Carica turno:

carica il file VEG di un turno N. Questa opzione è utile per recuperare il torneo al turno N quando il file normale è stato danneggiato per qualche motivo.

Ricomincia torneo:

costringe Vega a portarsi all'inizio del primo turno senza riaprire le registrazioni.

Cancella turno:

cancella il turno corrente e posizionerà Vega allo stato "Attesa abbinamento" del turno precedente.

Riapri iscrizioni:

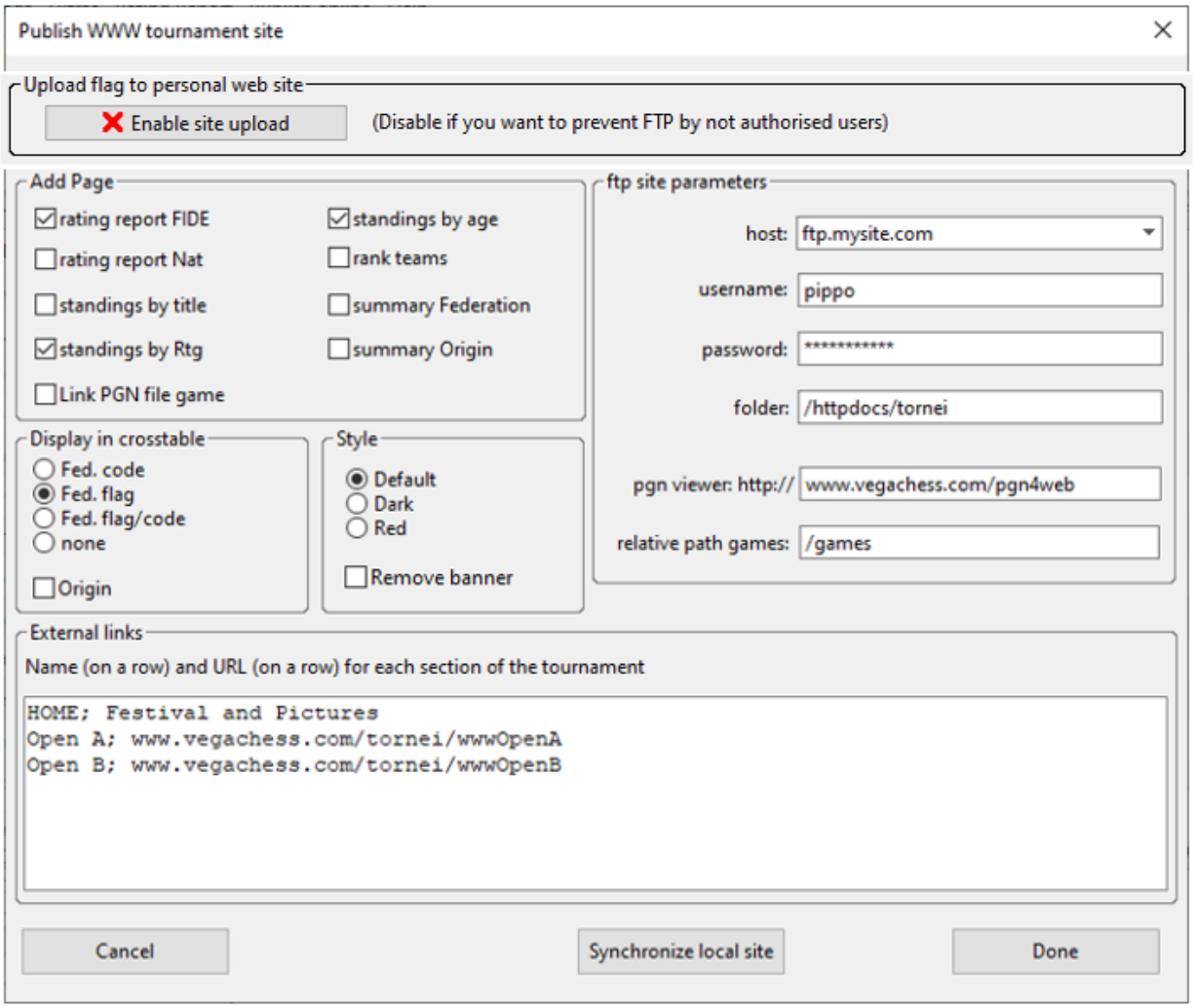
riaprirà le registrazioni. In questo caso l'arbitro può, se vuole, modificare tutti i parametri del torneo.

1.16. Generazione del sito del Torneo

Vega è capace di generare e trasferire il sito del torneo sul server dell'organizzatore. Si legga la licenza a proposito delle modalità di utilizzo di tale sito web.
Nella cartella wwwsiglatorneo vengono generati anche i file in formato pgn per la successiva trascrizione delle partite.

> **NOTA: Tali file pgn devono essere spostati e compilati in altra cartella per evitare che Vega li sovrascrivi cancellandone il contenuto ogni volta.**
> **Alcuni software (come Livechess, ChessBase) non leggeranno i file pgn se conterranno parole con caratteri accentati o inusuali come £$%^~" ecc…**

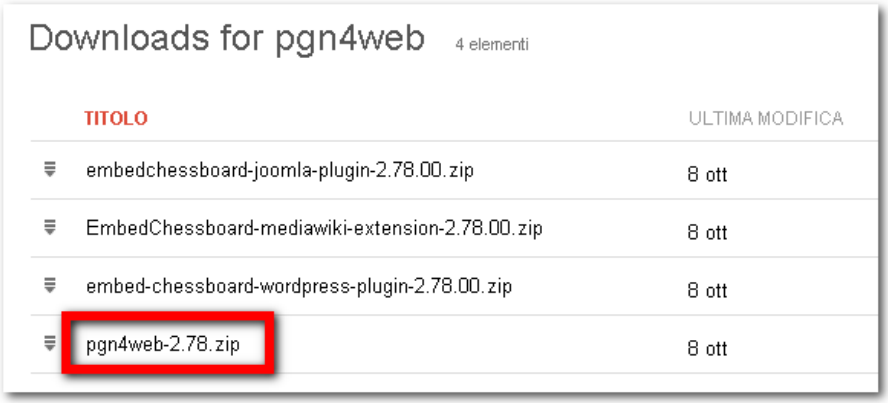
Ogni pagina conterrà un menù orizzontale, in parte personalizzabile dalla voce di menù **Publish on Line → Impostazioni WWW** che apre la finestra mostrata nella figura successiva.



Il pulsante **Enable site upload** impedisce a persone diverse dal proprietario del file di eseguire la pubblicazione su un server personale. Questa opzione va usata qualora si consegni il file vegz a chi non intende rispettare le clausole della licenza.

Il significato delle varie opzioni è il seguente:
Variazioni Elo FIDE / Variazioni Elo FSI: nel menù compariranno anche le variazioni di rating Elo rispettivamente FIDE e nazionale;
Link Partite (PGN) : se attivo nel menu apparirà un link al file delle partite in pgn in modo da poterle scaricare.
Use country flag: fa apparire le bandierine della nazione nelle varie pagine del sito;

È possibile impostare un visore di partite in formato pgn e collegarlo al sito. Il visore supportato da Vega è **pgn4web** (http://pgn4web.casaschi.net/) . Esso è freeware ed ha una grafica eccellente.



La seguente procedura, sebbene non complessa, richiede una certa competenza informatica da parte dell'utente. Dopo aver scaricato l'ultima versione del pacchetto pgn4web (vedi immagine precedente) lo si scompatta sul proprio computer e quindi lo si copia in una cartella del server. Supponiamo che la cartella in cui risiede si trovi nella radice del sito e per esempio si chiami **pgn4web/** .
In questa cartella occorre copiare anche i due file, vega.html e vega.css, che si trovano nella cartella **pgnviewer** a sua volta nella cartella di installazione di Vega.
Occorre annotare l'url della cartella nel quale si trova pgn4web ed inserirlo nel campo **pgn viewer** del pannello di impostazione dei parametri di pubblicazione.
Quindi nel campo **path relativo partite** bisogna inserire il percorso relativo alla cartella radice del server fino a quella in cui si trovano i file in pgn. In tale cartella Vega si aspetta di trovare i file con nome SIGLATORNEOX.pgn, dove X è il turno. Ciò conclude l'installazione del visore pgn.

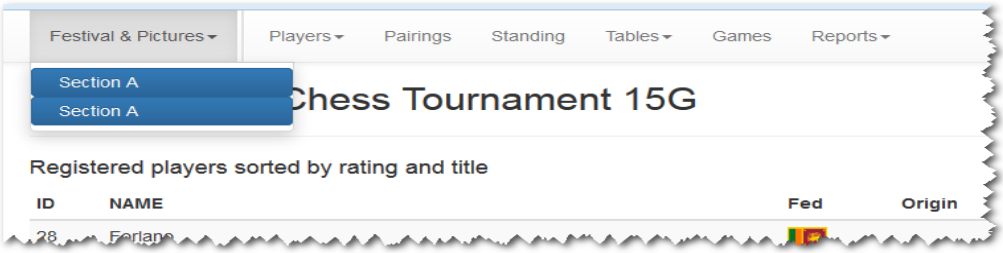
> **NOTA: si raccomanda di NON pubblicare le partite nella stessa cartella www del torneo in quanto Vega sovrascrive i file pgn se i risultati di quel turno vengono cambiati o si rigenera il sito.**
> **Per tale motivo il trasferimento dei file pgn nella cartella desiderata deve avvenire con un programma ftp dedicato e non attraverso la procedura automatica prevista da Vega**

Mentre si osserva una partita, il click sinistro sulla casella E8 del visore, farà apparire una finestra popup con una scacchiera con la posizione corrente. Si possono spostare i pezzi (click sinistro sulle caselle di partenza e di arrivo) per provare varianti e (nei browser abilitati come google chrome) un chess engine fornisce la valutazione della posizione.

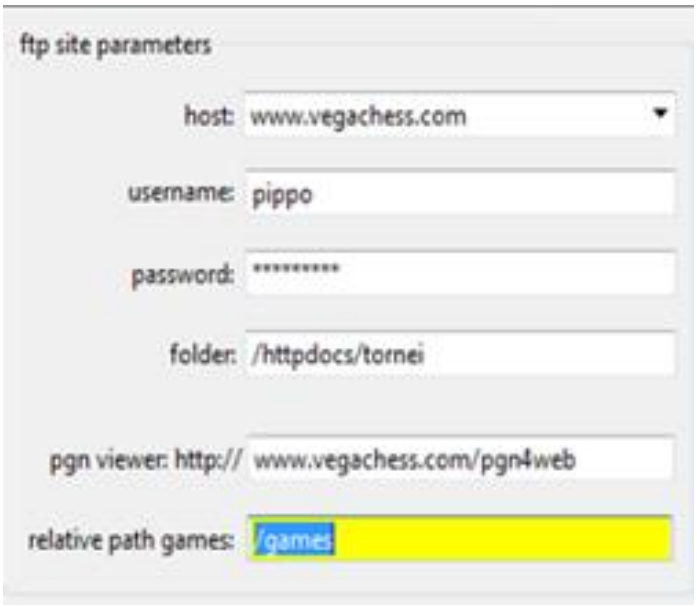
È possibile anche selezionare lo stile di visualizzazione del sito tra default, scuro e rosso. I CSS relativi a questi stili possono essere adattati dall'utente e si trovano nella cartella di installazione.

Nel pannello **External links** l'utente può inserire una serie di link esterni al torneo in corso (home page o altri tornei). Allo scopo occorre inserire in sequenza la voce di menù ed il suo indirizzo sulla stessa riga. La prima riga, se preceduta dalla parola HOME, ridefinisce la medesima voce di menù.

Ed ecco come apparirà il sito web una volta pubblicato



Nel riquadro **ftp site parameters** l'utente inserirà i soliti parametri per accedere al sito oltre alla cartella (folder) nella quale verrà copiata la cartella wwwsiglatorneo generata da Vega sul proprio computer.



Il sito locale del torneo torneo viene aggiornato automaticamente da Vega. Tuttavia può accadere che dei file si danneggino, oppure si compiono modifiche ed occorre riscrivere file dei turni precedenti, oppure si vuole ricreare il sito del torneo a partire dal solo file VEG. In questo caso occorre usare l'opzione Genera Sito Locale per ottenere di nuovo il sito.

Pubblica WWW: permette la pubblicazione del sito web del torneo sul vostro server. Apparirà la seguente finestra i cui pulsanti avranno il seguente effetto:

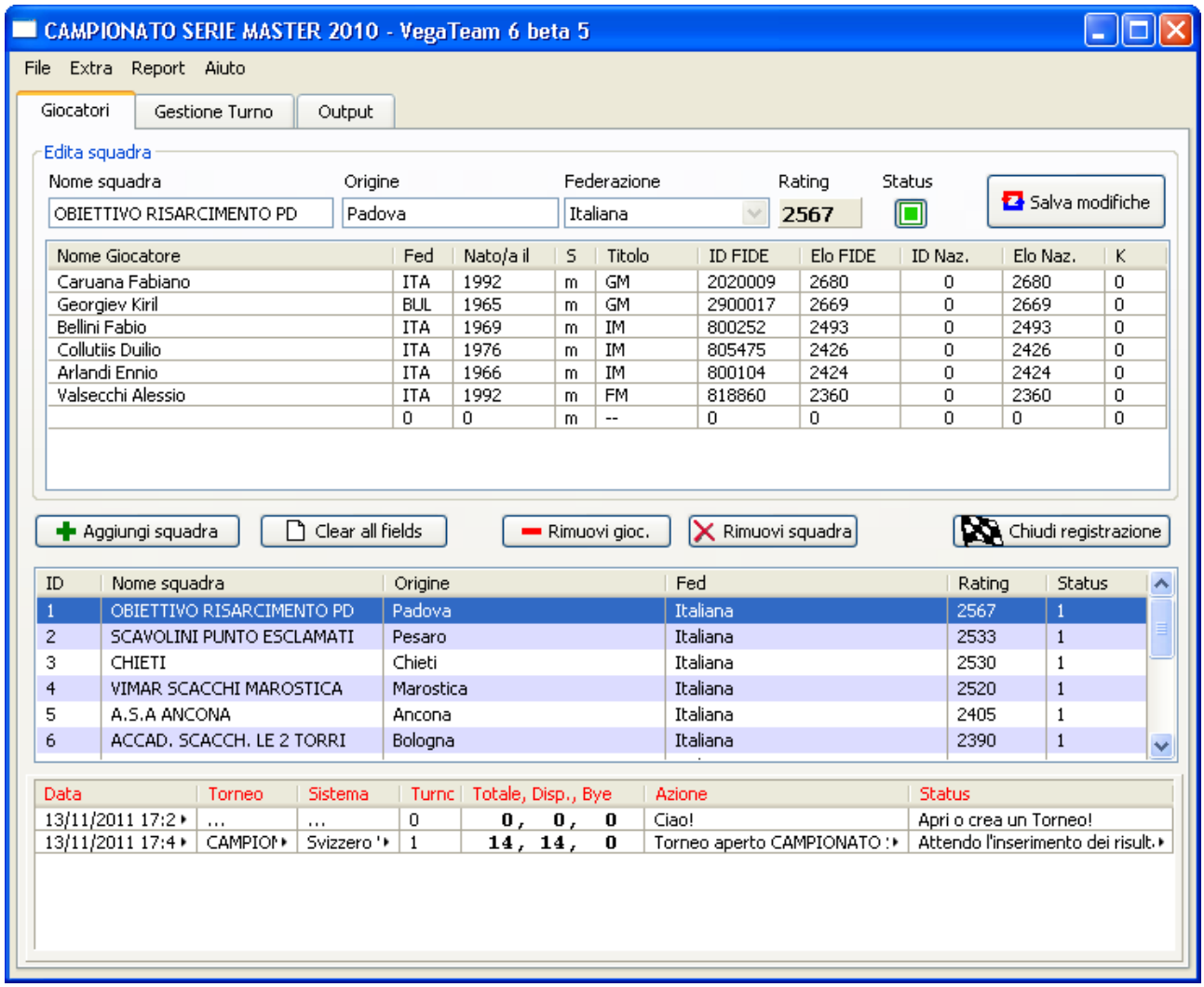
tutto il sito: trasferirà l'intero sito sul server. È l'operazione che occorre compiere solo la prima volta che si pubblica il torneo.

tutto tranne le bandiere: dopo la prima pubblicazione si può usare questa opzione che evita, per salvare tempo, l'inutile trasferimento delle immagini delle bandierine già trasferite sul sito.

solo risultati correnti: in alcune situazioni l'arbitro ha la necessità di pubblicare immediatamente i risultati parziali acquisiti per comunicarli ai giocatori. Con questa opzione viene trasferito al server solo il file con i risultati degli abbinamenti noti fino a quel momento.

2. VegaTeam: tornei a squadre

Molto di quanto detto a proposito di Vega per tornei individuali vale anche per la versione a squadre VegaTeam. Di seguito ci si soffermerà solo sulle differenze.



2.1. Creazione di un nuovo Torneo

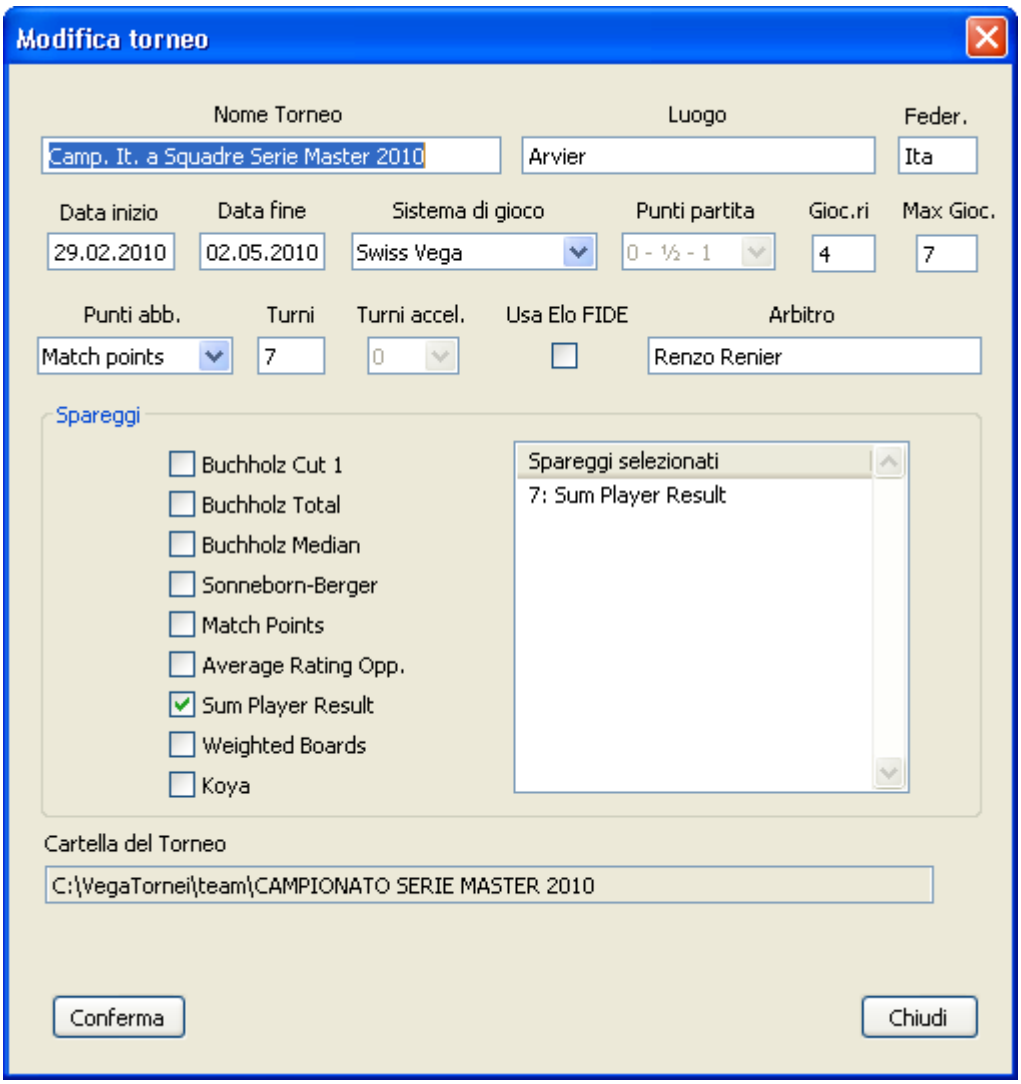
La creazione di un nuovo torneo procede come al solito con **File / Nuovo torneo**, ed inserendo i dati che definiscono il torneo in modo analogo al caso di Vega per tornei individuali. In più occorre riempire i seguenti campi:

Giocatori: numero di giocatori titolari che si siederanno per giocare. Il numero massimo è 10.

Max Giocatori: numero massimo di giocatori per squadra. Quindi esso è comprensivo dei titolari, definiti con **Giocatori,** e delle riserve. Tale numero non può essere maggiore di 10.

Punti Abbinamento: punteggio principale in base al quale stilare la classifica e gli abbinamenti di ogni turno. Si hanno due possibilità:

- **Somma risultati giocatori** (somma dei punti individuali realizzati dai giocatori): è ottenuto, appunto, sommando i punti scacchiera realizzati dai singoli giocatori. Per esempio, se la squadra A su 4 scacchiere al primo turno vince 3 a 1, e poi al secondo turno perde 1.5 a 2.5, allora avrà un totale di 3+1.5=4.5 punti.
- **Punti incontro**: ad ogni turno a ciascuna squadra vengono assegnati 0, 1, o 2 punti, rispettivamente in caso di sconfitta, pareggio o vittoria. Nell'esempio precedente al termine del secondo turno la squadra A avrà 2 punti.



Spareggi, gli spareggi che riguardano le squadre sono:

- *Buchholz Cut 1* è il Buchholz senza il peggior risultato;
- *Buchholz Total* è il Buchholz totale;
- *Buchholz Median* è il Buchholz senza il peggiore ed il migliore risultato;
- *Sonneborn-Berger* è il sistema Sonneborn-Berger;
- *Match Points* rappresenta la somma dei punti incontro ottenuti fino a quel momento;
- *Av. Rat. Opp.* è la media dell'Elo delle squadre avversarie incontrate;
- *Sum Player Res.* è la somma dei punti individuali ottenuti fino a quel momento;
- *Koya:* è la somma dei punti realizzati contro chi ha almeno il 50% dei punti;
- *Weighted Boards*, punti scacchiera pesati, si tratta del Sum Player Res. ma ciascun punto è moltiplicato per un numero dipendente dall'ordine di scacchiera: tale numero è il seguente per le varie scacchiere (in futuro si potrà personalizzarli):

  1 scacchiera = 1.9,
  2 scacchiera = 1.7;
  3 scacchiera = 1.5;
  4 scacchiera = 1.3;
  5 scacchiera = 1.1;
  6 scacchiera = 0.9;
  7 scacchiera = 0.7;
  8 scacchiera = 0.5;
  9 scacchiera = 0.3;
  10 scacchiera = 0.1;

2.2. Inserimento delle squadre

Per aggiungere le squadre basta inserire i dati negli spazi indicati da Edita Squadra, e quindi premere il pulsante **Aggiungi Squadra**. Alcuni dati riguardano la squadra, altri i singoli giocatori. I dati della squadra sono:

Nome Squadra: (OBBLIGATORIO) nome della squadra per un massimo di 25 caratteri. Questa informazione è necessaria per l'inserimento della squadra, mentre le altre sono opzionali.

Origine: 20 caratteri per la nazione (o provincia o città) di provenienza della squadra (default = ---);

Federazione: 20 caratteri per la Federazione (o Stato, o regione o provincia) di provenienza della squadra (default = ---);

Status: si riferisce alla disponibilità della squadra a partecipare al prossimo turno, cioè se è ritirata dal torneo o meno. Le squadre sono normalmente presenti e partecipano al torneo. Se questo è il caso ciò viene segnalato dal pulsante con fondo verde. Le squadre ritirate, sfondo rosso, verranno escluse dall'abbinamento successivo. Lo stato di presente o assente verrà mantenuto fino a quando non viene cambiato.

I dati che riguardano i giocatori sono quelli usuali di Vega. Per immetterli occorre un doppio click su una riga e procedere con l'inserimento spostandosi con i tasti freccia. Si possono inserire fino a 10 giocatori per squadra.

Ad ogni squadra è assegnato un Elo medio calcolato ***sommando il rating dei 4 giocatori col rating maggiore,*** indipendentemente dalla scacchiera occupata, e dividendo il totale per 4. Tale Elo medio servirà per gli abbinamenti. Se in fase di creazione del torneo si è selezionato "Usa Elo FIDE" allora la media è fatta sull'Elo FIDE, altrimenti su quello nazionale. Se un giocatore ha un Elo FIDE nullo allora si considera il suo Elo nazionale e viceversa.

I giocatori della squadra possono essere ordinati in base all'Elo o al nome premendo l'intestazione della corrispondente colonna. Queste operazioni possono essere rese automatiche ad ogni inserimento di squadra attraverso le scelte delle preferenze in **Extra/Preferenza in aggiungi squadra**. Quando le iscrizioni saranno chiuse l'ordine relativo dei giocatori non potrà più essere variato.

Per **modificare l'ordine** dei giocatori: selezionare un giocatore e utilizzare i tasti CTRL+h e CTRL+i e, dopo aver trovato la giusta collocazione fare clic su "**Salva modifiche**".

Per rimuovere una squadra bisogna prima selezionarla dalla lista delle squadre e poi premere **Rimuovi squadra**. In maniera analoga si possono modificare i dati di una squadra già inserita, per esempio la disponibilità dei giocatori: selezionatela con il mouse, modificate i dati e premete **Salva modifiche**. Il pulsante **Pulisci tutto** pulisce la maschera d'inserimento.

In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Esci** (non premete il tasto **Chiudi registrazione**). **VegaTeam** vi chiederà di salvare il lavoro fatto. Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo VegaTeam e quindi usare questa volta il tasto **Apri Torneo** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file VEG in cui sono conservati i vostri dati.

Il numero delle squadre e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni. Solo nel caso del girone all'italiana esso è fissato automaticamente da Vega. Quando tutti le squadre sono state inserite è tempo di chiudere le iscrizioni premendo il tasto **Chiudi registrazione** Quando ciò verrà fatto non potranno più essere inserite altre squadre né rimuovere quelle inserite. E' possibile invece modificare i dati inseriti in qualunque momento tramite il tasto **Salva modifiche**.

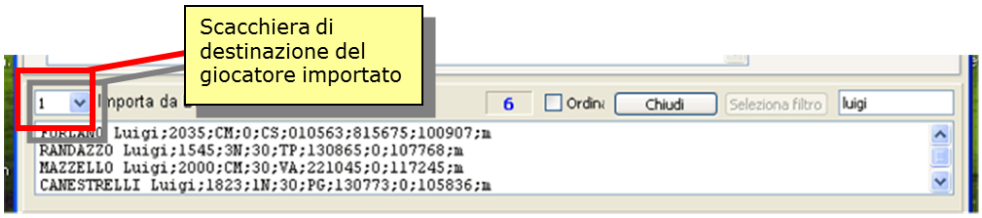
Chiudendo le registrazioni ad ogni squadra viene assegnato un *numero d'ordine*, l'ID, che l'accompagnerà fino alla fine del torneo. La squadra ed il suo ID sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati della squadra si trovano in corrispondenza del proprio ID. Nello stesso tempo tutti i giocatori ricevono un loro ID calcolato attraverso la formula:

ID_giocatore = (ID_squadra – 1) x 10 + ordine_di_scacchiera

L' *ordine_di_scacchiera* va da 1 ad 10 a prescindere dal numero di giocatori componenti la squadra.

2.3 Gestione avanzata: Collega Database

Attraverso **collega database** è possibile prelevare i giocatori da un database e accomodarli in una determinata scacchiera (così come con Vega individuale)

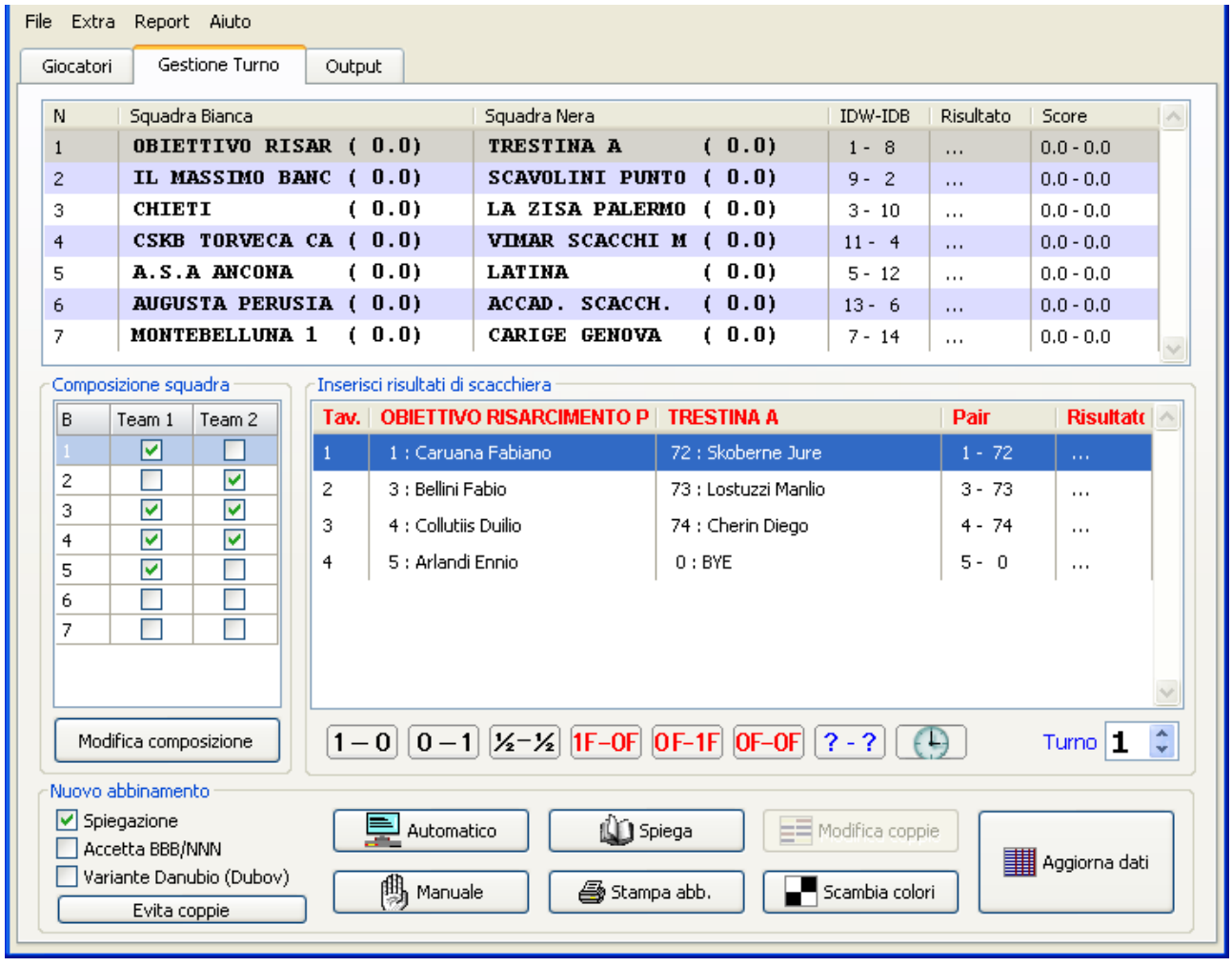


2.4. Generazione dell'abbinamento del nuovo turno

Essa avviene nella Pagina 2, **Gestione Turno**, nuovo abbinamento in modo del tutto identico a quello visto per Vega. Anche i pulsanti hanno lo stesso significato.

2.5. Immissioni risultati

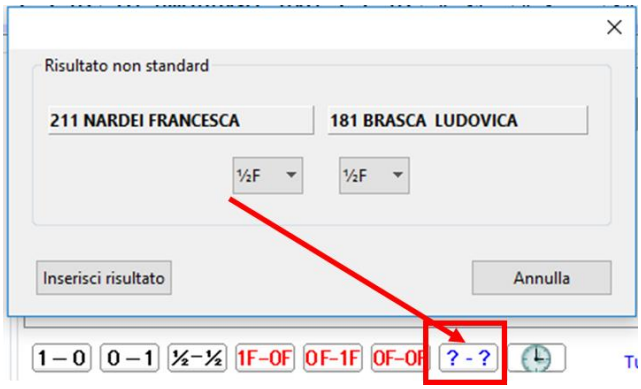
Nell'immagine seguente, la parte alta della finsetrao mostra gli incontri tra le squadre. Selezionando un incontro, nella parte bassa viene mostrata la disposizione dei giocatori di ciascuna squadra. E' qui che occorre inserire i risultati delle varie scacchiere e definire i giocatori realmente schierati in ciascuna di esse nel pannello Composizione squadra. VegaTeam passa automaticamente ad un nuovo incontro appena completato quello precedente.



ATTENZIONE: Quando un turno contiene un numero dispari di squadre una di esse prenderà il BYE e VegaTeam si prenderà cura della sua assegnazione. Tuttavia l'arbitro dovrà inserire i risultati per ciascuna scacchiera al fine di assegnare il corretto risultato di vittoria alla squadra.

In particolare, per assegnare 2 punti squadra e 2 punti scacchiera che poi non compariranno nelle classifiche di scacchiera alla squadra che gioca col BYE, attenersi a quanto indicato nel regolamento specifico+attuativo dell'anno in corso (regolamento CS/TSS),

Se si vuole assegnare ½ punto a ciascuna delle 4 scacchiere occorre selezionale l'opzione come evidenziato nell'immagine qui di seguito



2.6. Classifiche ed altri Output

Ecco la spiegazione di alcuni pulsanti:

Classifica squadra, : mostra la classifica di squadra ordinata per il tipo di punteggio selezionato e poi per i vari criteri di spareggio;

Tabellone, : è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascuna squadra;

Cartellino tavolo, : si tratta di una sorta di cartellino da tavolo in cui i capitani delle squadre indicheranno i giocatori che si siedono alla scacchiera col loro risultato;

Cartellino Giocatore, : mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascun giocatore;

Cartellino squadra, : mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascuna squadra;

Abbinamento, : mostra l'abbinamento del turno corrente;

Risultato, : mostra i risultati del turno corrente;

Classifica giocatori, : mostra la classifica dei giocatori per **scacchiera escludendo i punti a vinti a forfeit.** Lo spareggio è effettuato **sull'ARO dei giocatori e sul Buchholz** (o Sonneborn-Berger per il torneo all'italiana) e compariranno nell'elenco solo i giocatori che avranno realizzato almeno il 70% delle partite ed abbiano realizzato almeno ½ punto.
Si ricordi che ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita concorre al premio di scacchiera per la scacchiera piu` bassa sulla quale abbia giocato.

3. VegaResult server

VegaResult è un server per la pubblicazione online di tornei di scacchi basato su Vega. Utilizza una moderna tecnologia ed è ottimizzato per dispositivi mobili. Il servizio è offerto all'indirizzo **www.vegaresult.com**.

Il sito può essere utilizzato da tre diversi tipi di utenti:

- **VISITATORE OCCASIONALE**: è interessato a consultare i risultati di un determinato torneo. Questo tipo di utente non ha bisogno di registrarsi.
- **GIOCATORE DI SCACCHI**: è interessato alla ricerca di tornei ed è pronto a partecipare ad alcuni di questi tornei. Questo tipo di utente non ha bisogno di registrarsi
- **ARBITRO / ORGANIZZATORE**: può fare le stesse cose delle tipologie precedenti, ma se vuole pubblicare degli eventi scacchistici, deve registrarsi al sito e possedere anche un file di licenza Vega valido.

3.1 VegaResult per visitatori occasionali e giocatori

I visitatori possono cercare tornei e vederne il contenuto. È possibile effettuare una ricerca personalizzata nella pagina di ricerca **Cerca Evento**. Il campo **INTERESSE** consente all'utente di restringere la propria ricerca. Ad esempio, l'utente interessato a giocare in tornei all'estero dove sono possibili variazioni del rating FIDE e norme FIDE, selezionerà l'interesse **INTERNAZIONALE** ed eviterà di vedere nella lista tornei a cui non vuole o non può partecipare. Dall'altra parte l'utente che appartiene a una determinata federazione selezionerà l'interesse **NAZIONALE** se sta cercando tornei riservati ai giocatori della sua federazione.
L'interesse **LOCALE** riguarda i tornei limitati alla provincia e/o ai club di scacchi.

Inoltre è possibile cercare tra tornei **passati (**past**)**, **in corso (**running**)** e **futuri (**next**)**.
Gli eventi hanno il seguente indirizzo:

https://www.vegaresult.com/event/IDEVENT

L'organizzatore pubblicherà in internet o su una brochure o sul calendario nazionale questo indirizzo dove IDEVENT e' un numero assegnato dal sito.

3.2 VegaResult per Arbitri e Organizzatori

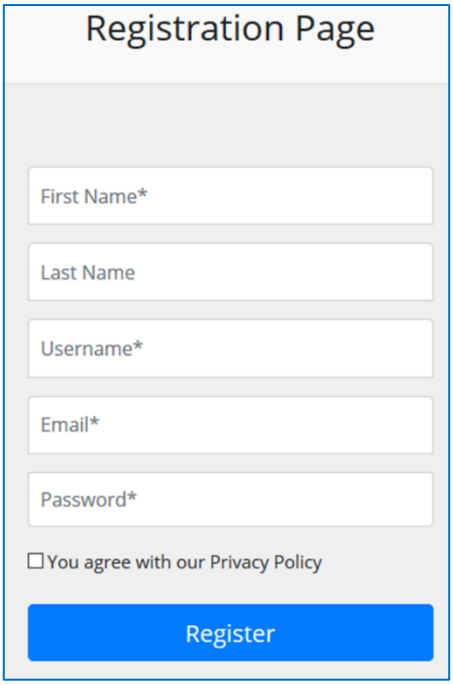
Occorre preventivamente registrarsi sul sito attraverso il pulsante login

Il modulo di registrazione richiede dati sensibili. Si raccomanda di inserire dati **REALI**. In particolare il campo Nome e Cognome dovrebbe essere identico allo stesso del database FIDE, se presente. In alternativa, l'utente non ancora presente nel database FIDE dovrebbe inserire il Nome e Cognome come appare nel suo database nazionale (per Italia Tesseramento FSI).

L'indirizzo email è importante per richiedere di ricevere via e-mail un link per reimpostare la password quando necessario.

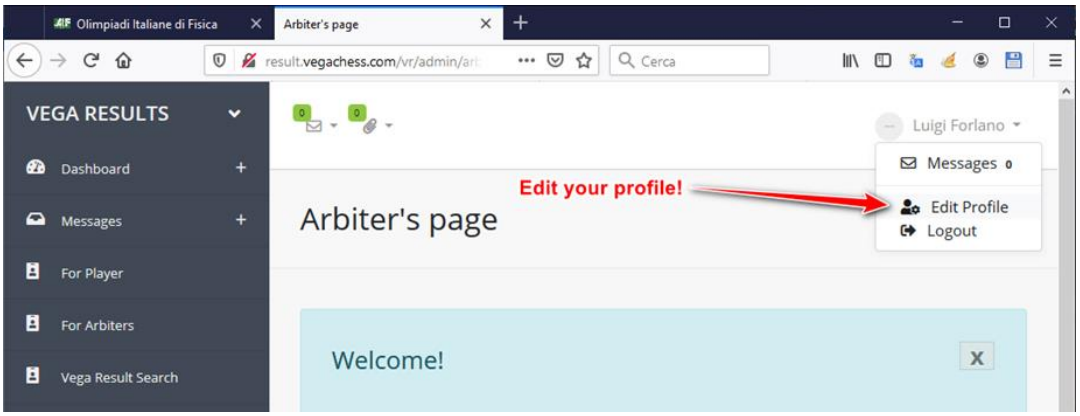
La password scelta deve essere di almeno 8 caratteri. È previsto che l'utente la scelga in modo intelligente e non la condivida con gli altri. Il sito salva la password in modo crittografato e non è nota all'amministratore del sito.

Dopo aver completato le informazioni di base fare clic su **Register**. Il sistema invierà una mail di conferma all'utente. La mail non è immediata ma arriverà entro qualche ora. L'utente deve confermare entro 24 ore facendo clic sul collegamento contenuto nella mail.



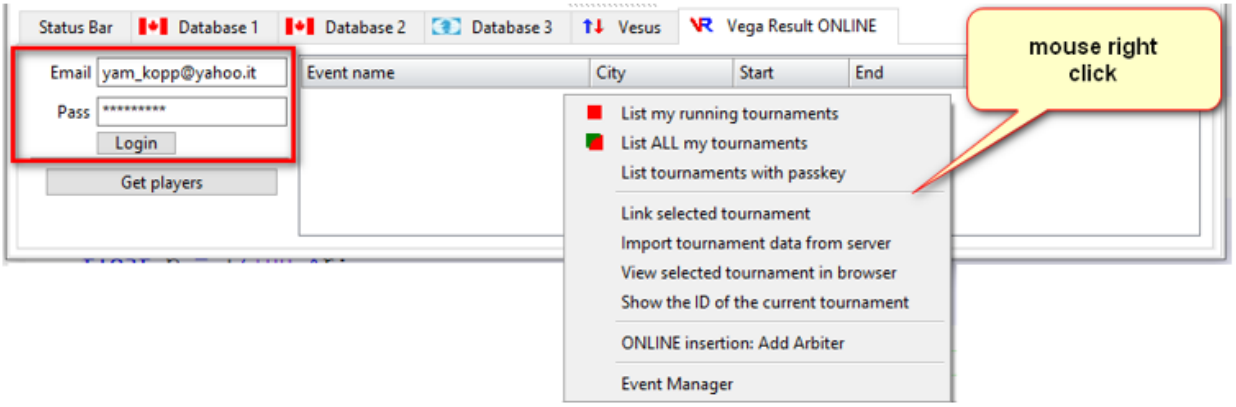
Dopo aver confermato la registrazione, l'accesso viene effettuato dalla voce di menu **Login**

Ora, sarà necessario completare la pagina di registrazione con i propri dati utilizzando il pulsante **Edit Profile**

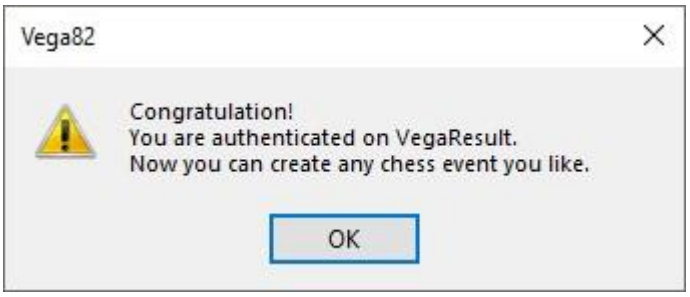


Lo User Name scelto NON potrà più essere modificato mentre sarà possibile modificare l'indirizzo mail.

Dopo aver completato la precedente procedura di registrazione su VegaResult, l'arbitro o l'organizzatore che possiede una licenza Vega valida deve eseguire il programma Vega e nella pagina relativa a VegaResult deve inserire l'indirizzo email e la password di VegaResult e quindi premere il pulsante **Login**



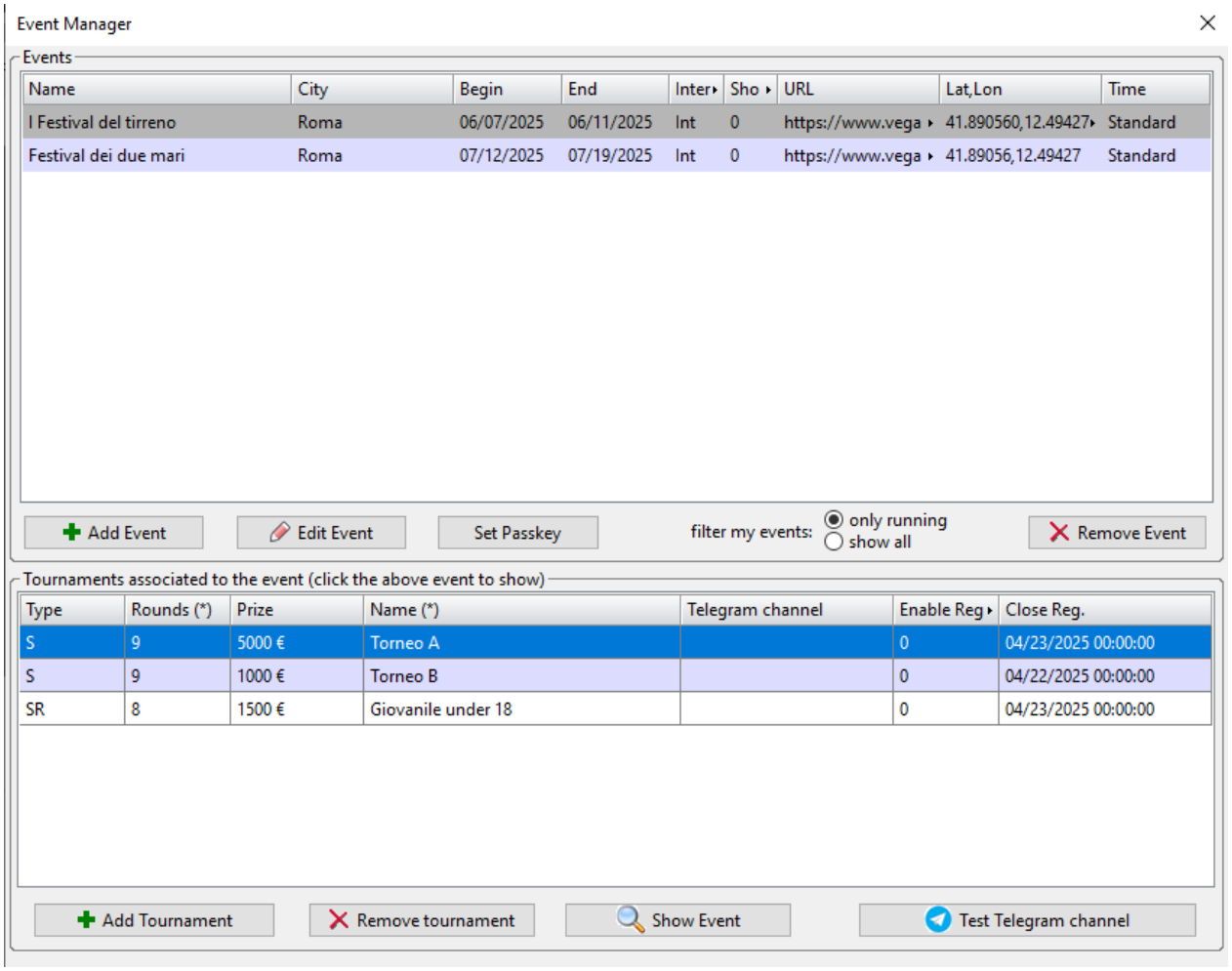
Vega controllerà la validità della Licenza e in caso affermativo darà il seguente messaggio:



3.3 Creazione di un evento

Un Arbitro/Organizzatore autenticato può creare un Evento. Un **Evento** consiste in uno o più tornei. In Italia l'evento è anche indicato col nome di Festival.

Per creare un evento l'utente deve effettuare il **Login** (come indicato precedentemente), fare clic con il tasto destro del mouse nel pannello di destra e apparirà un menu. Quindi deve scegliere **Event Manager** col tasto sinistro del mouse. Si aprirà una nuova finestra utile alla creazione/modifica di un evento.

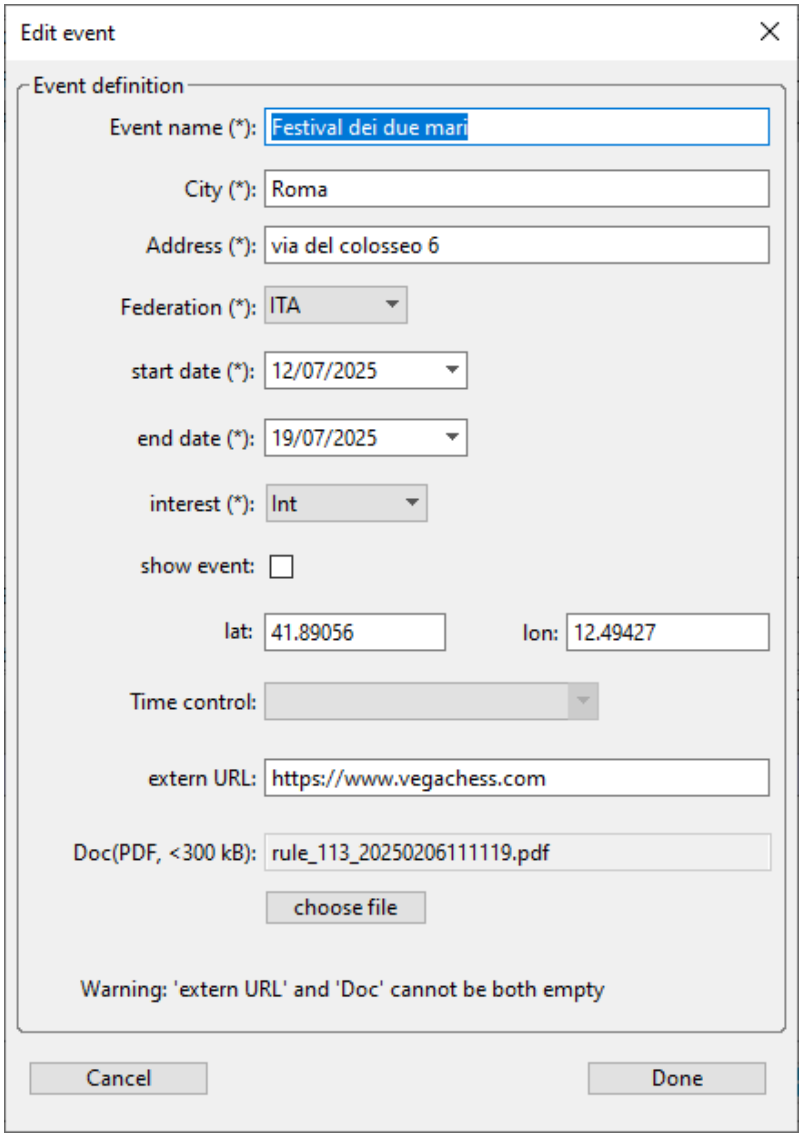


Per creare nuovo evento fare clic su **Add Event.** Ora non resta che compilare il modulo con le informazioni che caratterizzano l'Evento (prima) e il/i Tornei (dopo)

Informazioni EVENTO:

L'asterisco "*" indica I campi obbligatori. Il campo **Doc** permette di caricare un file (BANDO) contenente descrizione e dettagli dell'evento: data e luogo di svolgimento, turni, entità dei premi, informazioni sull'ospitalità e turistiche ecc...). Sono ammessi solo file PDF di formato max di 300 kByte (dal sito è possibile inserirlo fino ad un massimo di 1Mbyte). Per non superare tale limite è necessario inserire solo TESTI (senza immagini e/o loghi pesanti). I PDF che superano le dimensioni max (300 kByte) possono essere ridotti tramite il servizio gratuito on line: https://www.ilovepdf.com/it/comprimere_pdf. Quando viene caricato, il file viene rinominato dal sistema.

Campo **interest** : l'utente dovrà selezionare l'opzione **appropriata**. Vi sono tre possibilità 'International', 'National', 'Local'.



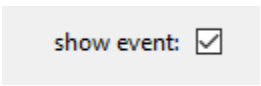
International: Evento con almeno un torneo OPEN al quale possono partecipare giocatori provenienti da Tutti i Paesi. Questi Eventi devono essere validi per le variazioni Rating FIDE (Standard / Rapid / Blitz) e/o per l'acquisizione di Norme Internazionali

National: Sono tornei riservati ai giocatori di una determinata Nazione come i Campionati Nazionali e/o di Area Geografica (es. per l'Italia: Regionali e Finali CIA, CISE, CIG..)

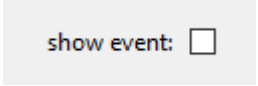
Local: Sono tornei riservati ai giocatori di un'area geografica ristretta e/o giocatori di un determinato Circolo (es Italia : rientrano in questa categoria i Campionati Sociali, le prove di qualificazione dei CIG e i Campionati Provinciali CIG, CIA ecc).

Definizioni improprie dei Tornei non saranno tollerate e ci riserviamo il diritto di chiudere l'account dell'utente che non rispetta le disposizioni.

L'utente può decidere, per ogni evento, se renderlo subito visibile al pubblico o meno attraverso il checkbox **show event**.



Pubblicato/ visibile a tutti anche nelle ricerche



Privato / non visibile

Campo **Extern url** è l'indirizzo del sito dell'Organizzatore (se esistente e non obbligatorio)

I campi **lat, lon** sono riferiti alle coordinate geografiche del luogo della manifestazione (Latitudine e Longitudine i cui valori dovranno essere inseriti separati dalla virgola). Per ricavare le coordinate si può utilizzare il sito internet https://www.latlong.net/ .

Dopo aver compilato tutti i campi, per salvare I dati sul server fare clic su **Done**.

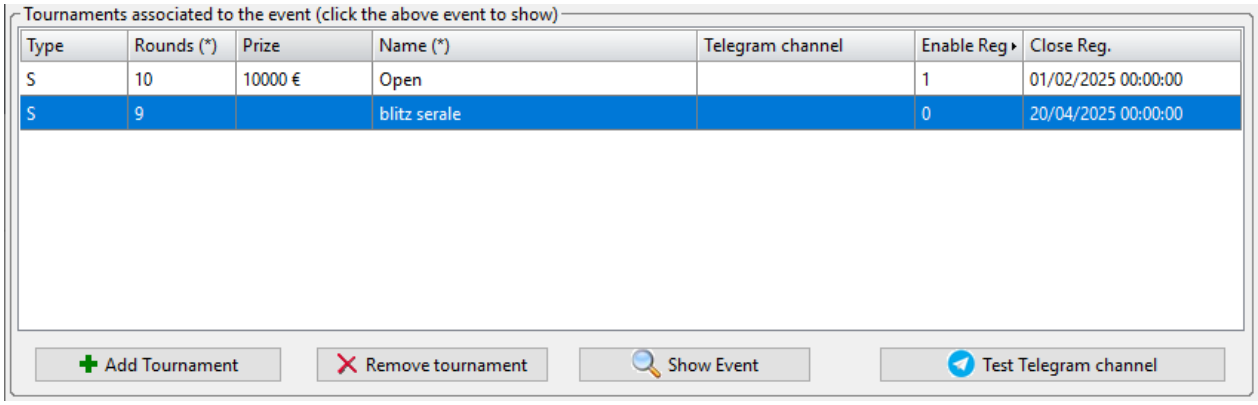
Ciascun evento deve avere **almeno una** sezione/torneo. Per aggiungere una sezione/torneo all'evento fare clic su **Add tournament**. Come sempre i campi con (*) sono obbligatori.

Il Campo **Type** può contenere:

- **S**: Torneo Svizzero Standard;
- **SR**: Torneo Svizzero Rapido;
- **SB**: Torneo Svizzero Blitz;
- **RR**: Torneo Round Robin Individuale

Il campo "Telegram channel" permette di aggiungere un servizio di messaggeria istantanea al torneo come descritto qui https://www.vegachess.com/ns/telegram

Se si vogliono raccogliere le iscrizioni online (tramite vegaresult) occrre inserire 1 nel campo **Enable Registation**

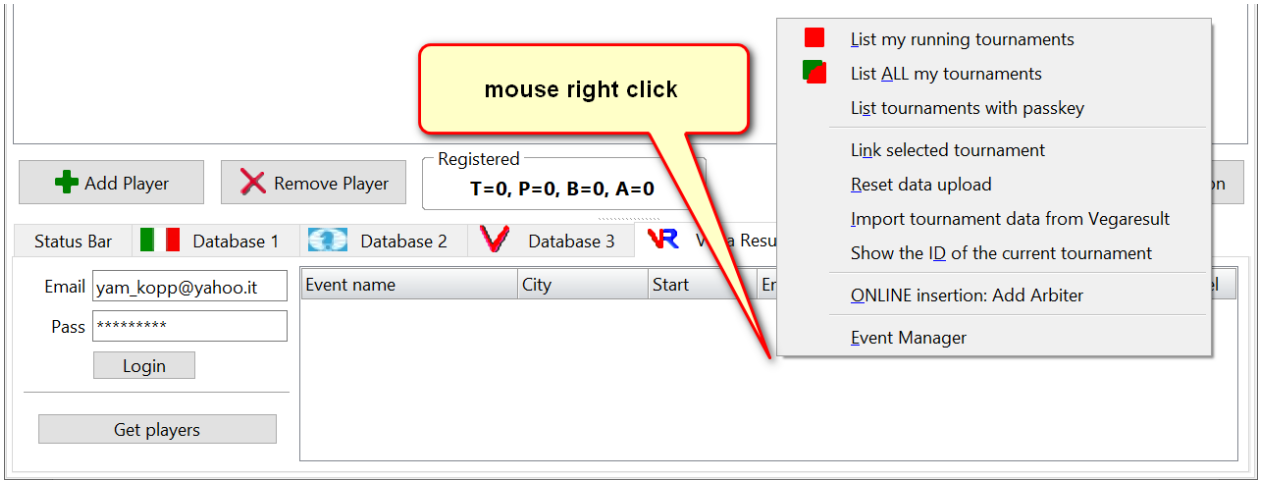


Il campo **Close Reg.** permette di definire la data e l'ora di chiusura delle preiscrizioni come qui illustrato:

Dopo aver compilato tutti i campi premere INVIO (ENTER key).

3.4 Download giocatori e Pubblicazione risultati

L'interazione tra Vega e VegaResult avviene ancora dalla stessa pagina. Si suppone che l'utente abbia sufficiente dimestichezza con il programma Vega, diversamente le seguenti operazioni potrebbero non andare a buon fine,
La prima operazione che deve essere fatta, ogni volta che si apre un torneo, è quella di stabilire la connessione tra Vega e il server VegaResult. Per fare ciò l'utente dovrà inserire l'indirizzo email e password e fare clic sul pulsante **Login**. Quando la connessione è stabilita nella parte destra compariranno i tornei recenti. Col tasto destro del mouse apparirà il seguente menu.

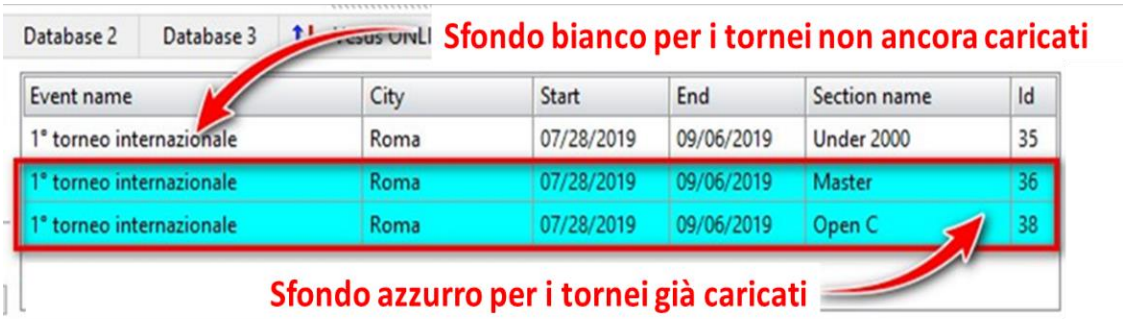


List my running tournaments: se selezionata mostrerà tutti I tornei in corso.
List ALL my tournaments: se selezionata mostrerà tutti I tornei gestiti dall'utente.
List tournaments with passkey: se selezionata mostrerà tutti i tornei di un altro arbitro/organizzatore di cui ci ha fornito una password temporanea di 32 caratteri.

Una volta elencati i tornei definiti su VegaResult occorre selezionarne uno ed associarlo al torneo gestito in quel momento da Vega. **Questa operazione dovrà essere fatta solo una volta per ogni singolo torneo.** Quindi si seleziona **Link selected tournament.**
A seguito di questa operazione il torneo gestito da Vega viene collegato a quello desiderato ed esistente sul server. Quindi la pubblicazione dei dati del torneo verrà istradata senza ambiguità.

Durante la pubblicazione del torneo Vega trasferisce solo i dati che sono cambiati o quelli nuovi. Tuttavia può accadere che l'utente voglia forzare la pubblicazione dell'intero torneo. In questo caso occorre prima selezionare l'opzione **Reset data upload**.

Quando l'Arbitro gestisce un evento che comprende più tornei è possibile "sbagliare" assegnando l'ID di un altro torneo già aggiornato. Se ciò accadrà i dati sul server verranno sovrascritti. Si raccomanda all'utente di porre la massima attenzione in questa operazione avendo ben chiaro cosa si sta per fare/aggiornare.
Per aiutare ad evitare questo tipo di errore il pannello dei tornei (vedi immagine seguente) assumerà colorazione diversa se il torneo è già stato aggiornato oppure no.



Talvolta l'arbitro desidera sapere l'ID del torneo che sta gestendo in Vega e che è presente nel file VEGZ. Per ottenere l'ID occorre selezionare l'opzione **Show the ID of the current Tournament.**

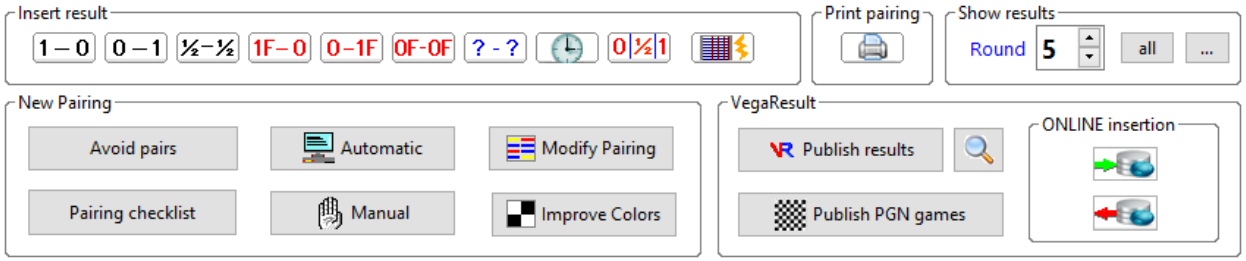
Vega può importare tutti i giocatori che si sono iscritti dalla piattaforma VegaResult utilizzando il pulsante **Get players**. Quando I giocatori saranno stati scaricati I loro dati potranno essere aggiornati come di consueto (*vedi capitolo 1.4 Gestione Avanzata 3*).

È importante notare che per ciascun giocatore avremo già a disposizione il FIN e l'ID Nazionale (se la federazione di appartenenza lo prevede) in quanto il giocatore, per registrarsi, avrà inserito il suo FIN (Fide Identity Number) e il suo ID Nazionale (per Italia ID FSI)

I giocatori possono essere importati fintanto che le iscrizioni sono ancora aperte in VEGA. L'import dei giocatori NON altera l'elenco dei giocatori già presenti in VEGA perché non sovrascrive i dati ma aggiunge i giocatori non ancora presenti. Esempio: ipotizziamo di scaricare la prima tranche di giocatori 5 giorni prima dell'inizio del torneo per avere il tempo di controllare tutti i dati (rating, data di nascita, provincia ecc). Aggiorniamo tutti i dati e salviamo il torneo che contiene (esempio) 20 giocatori. Riceviamo una e-mail dall'Organizzatore che ci chiede di aggiungere 5 giocatori, nuovi tesserati, che non possono registrarsi su Vega-Result perché ancora privi di FIN e ID FSI: noi li aggiungiamo a mano e completiamo con i dati a nostra disposizione. A questo punto avremo 25 giocatori. Il giorno prima dell'inizio del torneo scarichiamo nuovamente i giocatori iscritti che ora sono 30 (20 già scaricati e 10 nuovi). Il sistema ci importerà solo i 10 nuovi senza alterare i dati dei giocatori già inseriti: quindi avremo un totale di 20 + 5 + 10 = 35.

3.5 Pubblicazione dei risultati

Per pubblicare il torneo occorre usare il pulsante **Publish results.**



Per visualizzare il torneo pubblicato usare il pulsante .
L'indirizzo a cui si troverà il torneo su VegaResult avrà il seguente formato:
http://www.vegaresult.com/vega/index.php?id=X
(dove X è il numero identificativo del torneo su VegaResult).
Esso può essere abbreviato con a http://www.vegaresult.com/vega/X

3.6 Pubblicazione delle partite in formato PGN

Durante il torneo, ad ogni turno, Vega salva, nella cartella WWWnometorneo (a sua volta nella cartella del torneo) i file nometorneoX.pgn contenente gli abbinamenti del turno X. Al fine della loro pubblicazione l'utente dovrà attenersi alle seguenti istruzioni:
1) Copiare questo file nella cartella WWWnometorneo/pgn **badando di non rinominarli**;
2) Con il programma preferito inserire le mosse per ciascuna partita indicata nel relativo file pgn.

Una volta creati i file pgn la loro pubblicazione avviene col pulsante **Publish PGN Games**. Nella pagina del torneo apparirà il link **Games** attraverso cui visualizzare le partite di ogni turno.

3.7 Inserimento ONLINE

Il successo di alcuni tornei dipende da quanto velocemente si raccolgono i risultati e gli stessi si inseriscono sul PC ove è installato il programma di gestione del Torneo. Alcuni esempi sono:

1. Tornei BLITZ con diverse centinaia di giocatori
2. Tornei RAPID con diverse centinaia di giocatori
3. Tornei giocati in sedi separate ma gestiti da un'unica postazione

La metodologia attualmente utilizzata per gestire questi grandi Eventi non è molto efficiente e spesso si verifica un ritardo non trascurabile tra la fine di un turno e l'inizio di quello successivo.
La nuova utility **Online insertion** fornisce un valido aiuto al Team Arbitrale e all'Organizzatore

per la gestione di un grande evento in maniera efficiente riducendo/eliminando gli indesiderati ritardi tra un turno e quello successivo.

La soluzione prevede l'inserimento dei risultati in tempo reale attraverso una procedura on line. Ogni arbitro inserisce i risultati della propria area in modo preciso ed accurato a mano a mano che le partite si concludono.

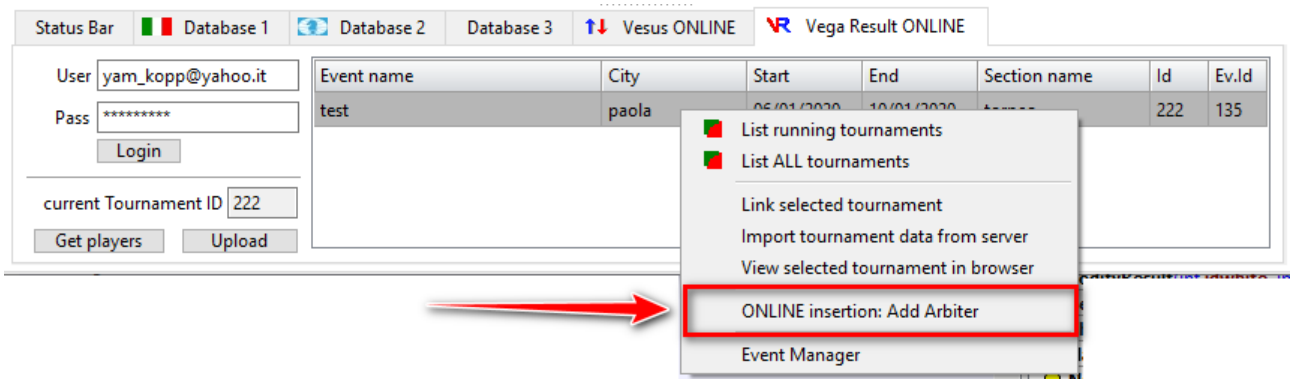
Lo strumento utilizzato per inserire i risultati può essere qualsiasi dispositivo in grado di eseguire un browser Web e connesso a Internet in modalità wireless. Ciò significa che è possibile utilizzare tutti gli smartphone e i tablet attuali e che l'organizzazione non dovrebbe sostenere alcun costo aggiuntivo *(unico vincolo Rete internet WI-FI affidabile a disposizione in ogni angolo dell'area di gioco)*.
I risultati inseriti vengono salvati sul server VegaResult.

Ciascun Arbitro sarà responsabile solo dei risultati da lui inseriti (l'Area di responsabilità è assegnata dal Direttore di Gara e il Responsabile Paring abiliterà gli Arbitri incaricati).
Quando tutti i risultati saranno stati inseriti, il Responsabile del Paring potrà importarli in Vega con un unico clic e quindi generare immediatamente il nuovo turno.

Questo servizio può essere utile in altri casi. Talvolta una Manifestazione di svolge in diverse sale e, talvolta, in edifici separati. In questo caso può essere molto utile avere una gestione separata per l'inserimento dei risultati e gestire il Paring da un'unica postazione.

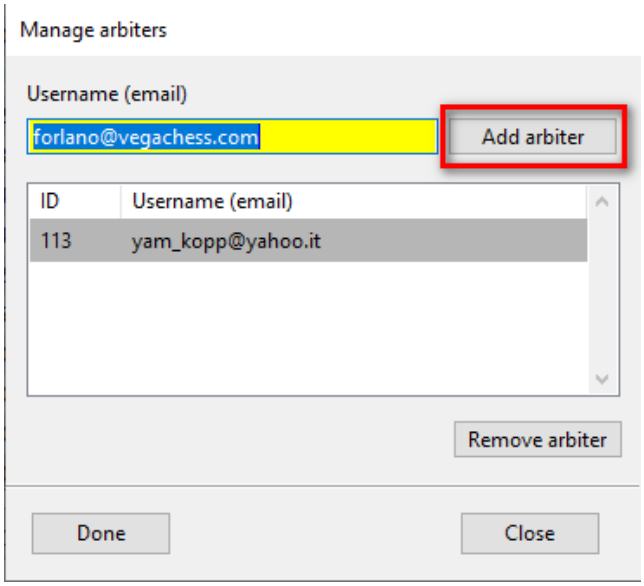
Il Responsabile del Paring può importare i risultati delle varie sale e pubblicarli in tempo reale. Grazie a questo Servizio il Responsabile del Paring può operare da qualsiasi luogo e non è più vincolato ad avere la sua postazione il più vicino possibile all'area di gioco.

Il Servizio può essere attivato per un torneo **già presente su VegaResult attraverso l'opzione ONLINE insertion: Add Arbiter.**



Comparirà una nuova pop-up per definire l'Arbitro abilitato all'inserimento dei dati.
Ciascun Arbitro dovrà già essere registrato come user sul sito VegaResult ed essere in possesso di licenza Vega.

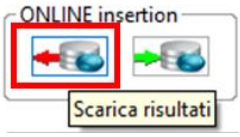
Per abilitare l'Arbitro sarà sufficiente inserire il suo indirizzo mail (col quale si è registrato su VegaResult). Fare clic sul bottone **Add arbiter** per validare l'abilitazione. L'Arbitro non registrato su VegaResult non sarà accettato.



Non c'è limite al numero di Arbitri abilitati all'inserimento dei risultati.
Un Arbitro può anche essere escluso dalla lista: selezionando il nome e facendo clic su **Remove arbiter**. L'implementazione/cancellazione degli Arbitri può essere fatta in qualsiasi momento.

Dopo aver generato il nuovo abbinamento, lo stesso potrà essere caricato online attraverso il pulsante **Carica Risultati** dalla pagina Gestione turno.

A questo punto gli abbinamenti sono disponibili on line e gli Arbitri sono abilitati all'inserimento dei risultati. Il Responsabile del Paring, utilizzando il pulsante **Scarica risultati** importerà in Vega tutti i risultati inseriti dagli Arbitri.



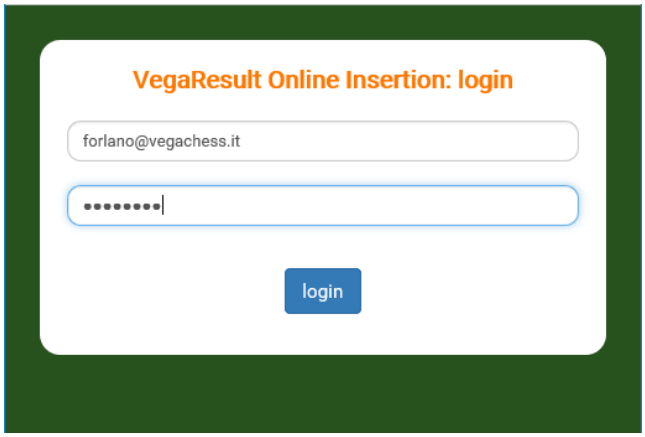
L'operazione può essere eseguita anche diverse volte e, al termine, se dovessero ancora mancare dei risultati, gli stessi potranno essere inseriti manualmente come di consueto.

> **Suggerimento**: non abbandoniamo completamente il vecchio sistema "cartaceo": teniamo sempre una stampa del turno con i risultati scritti a mano per poter fare una rapida verifica che i risultati inseriti siano corretti prima di generare il turno successivo.

Gli Arbitri incaricati dell'inserimento risultati on line dovranno **preventivamente** collegarsi al sito:

http://www.vegaresult.com/vb/

Qui l'arbitro inserirà la propria Username e Password (indirizzo e-mail e password con i quali si è registrato su VegaResult) e fare clic su login.



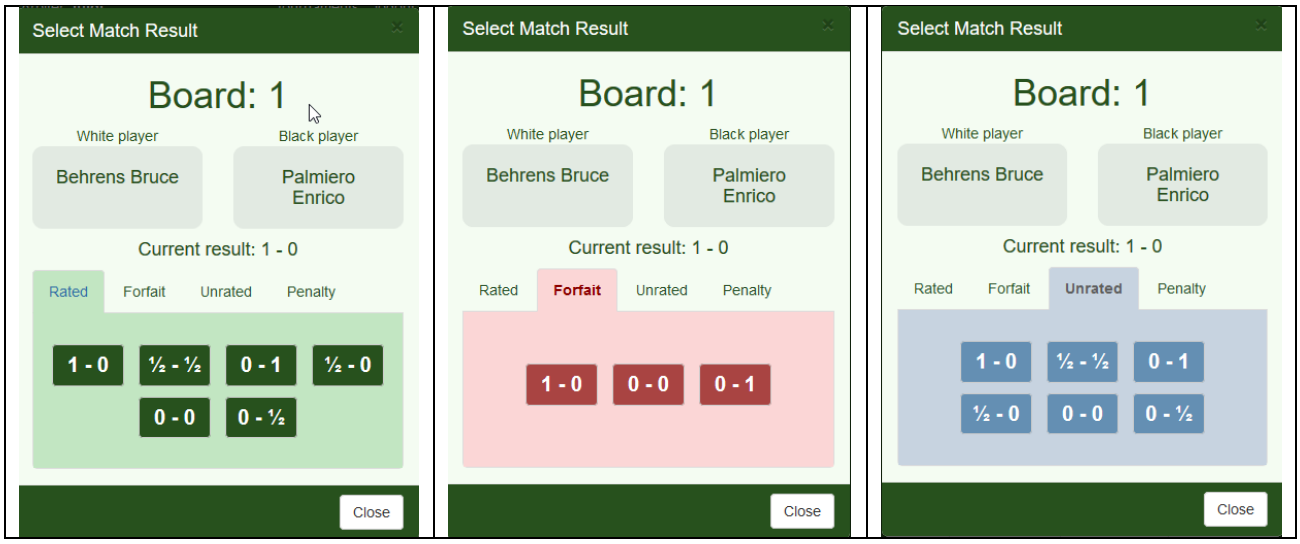
Nel caso all'Arbitro siano stati assegnati più tornei, comparirà la lista dei tornei abilitati e basterà selezionare il torneo desiderato affinché appaia la schermata d'inserimento dati.

Le opzioni offerte da questa pagina sono le consuete, offerte da qualsiasi sito Web che visualizza i dati in un formato tabella.
Su smartphone e tablet la tabella viene mostrata in modo reattivo, ovvero la dimensione si adatta a quella del display del dispositivo.

Per inserire o correggere il risultato in una determinata scacchiera, l'arbitro deve selezionare la riga corrispondente. Questo può essere fatto toccando lo schermo o con il clic sinistro del mouse o a seconda del dispositivo utilizzato.

Apparirà una nuova pop-up con varie opzioni per inserire i risultati:

RATED - FORFEIT - UNRATED



L'arbitro può scegliere uno dei risultati disponibili premendo il pulsante corrispondente.
Quindi la finestra di dialogo viene chiusa e il risultato inserito viene visualizzato nell'elenco degli abbinamenti.
La procedura di inserimento può essere completa o parziale. In quest'ultimo caso, il Responsabile del Paring scaricherà (in automatico) solo i risultati inseriti e dovrà inserire manualmente i rimanenti.

Inoltre, è possibile aggiungere un flag e un commento (ad esempio in caso di prima mossa illegale) al giocatore che resterà così segnalato.
Il giocatore segnalato sarà evidenziato con un pallino giallo

Bd	White player	Result	Black player
1	Dittmar,Peter	...	Martirosyan,Haik M.
2	Istratescu,Andrei	...	Schmidt-Schaeffer,Sebastian,Dr.
3	Lornye,Pylyp	...	Hort,Vlastimil
4	Filipovic,Branko	...	Gomes,Mary Ann
5	Legky,Nikolay A	...	Baselmans,Sam
6	Neuberger,Guido	...	Fischer,Thomas
7	Monteverde,Jonathan	...	Held,Thomas
8	Schambach,Frank	...	Baselmans,Luuk
9	Mueller,Thomas	...	Salov,Sergej
10	Metzdorf,Matteo	...	Grabe,Lutz

Appendice A: File di registrazione e suo uso

L'utente di Vega che necessita sbloccare alcune funzionalità ha bisogno di un valido file di registrazione da richiedere all'autore.
A partire dalla versione 7 il file rilasciato si chiama **serial.txt** e viene recapitato via email.
Per inserire il file serial.txt occorre:

a) scegliere dal menu Help/License Manager
b) cercare e caricare il file della licenza precedentemente salvato
c) premere il pulsante Salva (il file è salvato in HOME/Vega/serial.txt)
e) chiudere ed eseguire Vega.

NOTA: il file di registrazione è strettamente personale e va salvato in un luogo sicuro. L'emissione di un nuovo file di registrazione comporta l'acquisto di una nuova licenza.

Appendice B: Formato del file *.Elo secondo le specifiche FSI

L'opzione "Rapporto FSI" salva il file **siglatorneo.Elo** da inviare alla FSI per l'aggiornamento Elo. Ecco tale formato:

Un valore per ogni riga

Campo	**Lunghezza massima**	**Tipo**
Nome torneo	30	Alfanumerico
Luogo	30	Alfanumerico
Data inizio torneo, data fine torneo	8,8	**ggmmaaaa,ggmmaaaa**
Arbitro	20	Alfanumerico
Numero turni di gioco	2	Numerico
Numero giocatori	3	Numerico

Tabella giocatori: ogni riga contiene i seguenti dati separati da una virgola

Campo	**Lunghezza massima**	**Tipo**
Id FSI	7	Numerico, se non presente deve essere 0
Id FIDE	8	Numerico, se non presente deve essere 0
Cognome e nome	25	Alfanumerico
Categoria	3	Alfanumerico
Provincia	3	Alfanumerico
Data di nascita	6	ggmmaa
Elo Italia	4	Numerico
K	2	Numerico
Elo FIDE	4	Numerico
Variazione ELO Italia	3	Numerico
Partite con ELO FIDE	2	Numerico
Media ELO giocatori FIDE	4	Numerico
Punti Ottenuti con giocatori FIDE	4	Numerico con un decimale: esempi 0.5 7.5 10.5)
Posizione in classifica	3	Numerico
Stringa coi risultati	Variabile	Alfanumerico

Precisazioni

Deve essere presente un file per ogni torneo della manifestazione.

Tabella giocatori:
Deve essere presente una riga per ogni giocatore.
I dati all'interno della riga devono essere separati da una virgola(,).
I giocatori devono comparire in ordine di sorteggio dal numero 1 al numero N.
La stringa coi risultati sarà composta da una serie di 6 caratteri alfanumerici così composti:

XYYYCZ

X indica la validità della partita (1=valida / 0=non valida)

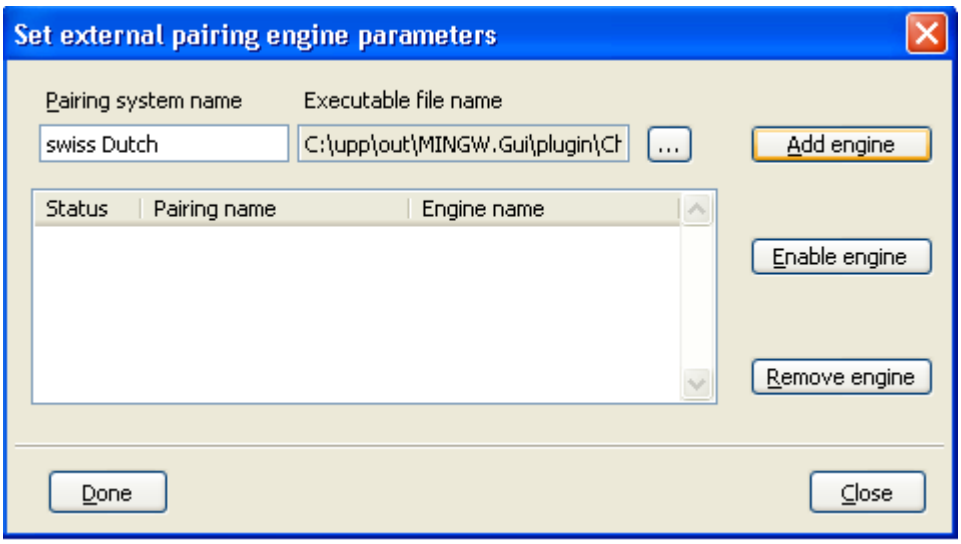
YYY indica il numero dell'avversario incontrato (sempre numerico di 3 posizioni. Es. il numero 1 è indicato come 001)

C colore: b, n, -

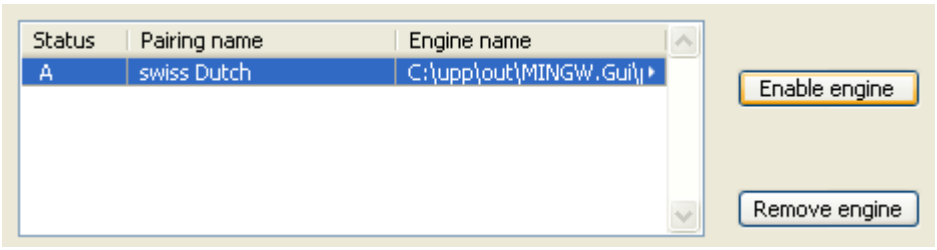
Z indica il risultato riferito al giocatore: (1=vittoria / 2=sconfitta / 3=pareggio)

Appendice C: Come aggiungere un motore di abbinamento esterno

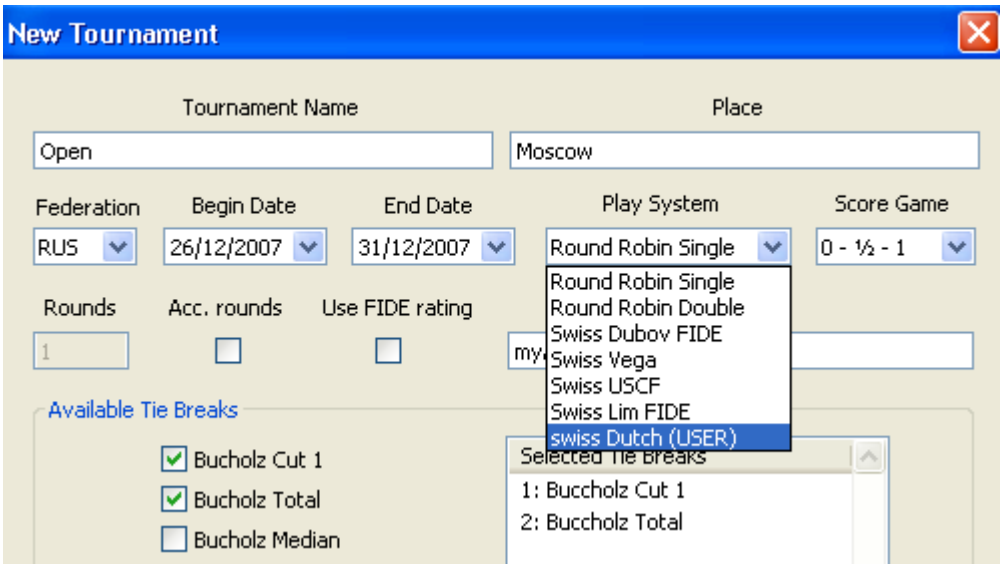
Vega permette di aggiungere un motore di abbinamento (praticamente un altro programma in formato eseguibile) realizzato da chiunque. L'eseguibile deve essere situato nella cartella **plugin** della directory di installazione di Vega.
L'aggiunta del motore, e quindi del sistema di abbinamento, avviene attraverso il menù **Extra/Aggiungi un motore esterno** che mostrerà la seguente finestra:



L'utente deve inserire il nome del sistema di abbinamento nel campo Pairing system name mentre a destra dovrà selezionare il motore di abbinamento premendo il tasto [...].
L'inserimento del motore è completato con il pulsante **Add engine**.



Si possono aggiungere diversi motori ma solo uno può essere utilizzato. Per indicare quello attivo da utilizzare l'utente deve selezionarlo dalla lista e quindi premere il pulsante **Enable engine** (una 'A' apparirà alla sinistra del nome del motore.
Con la pressione del pulsante **Done** la finestra verrà chiusa ed il motore sarà da subito disponibile nell'elenco dei sistemi di abbinamento. Infatti, premendo **File/New tournament** si potrà selezionare il nuovo sistema:



Quello che Vega fa ad ogni turno è semplicemente eseguire il programma esterno definito in precedennza con il seguente comando:

```
$>  engine_name  tournament_path  file_name.trfx
```

dove tournament_path è la cartella del torneo, file_name.trfx è il file di scambio generato automaticamente e contenente tutti i dati (nomi, rating, storia di ciascun giocatore, ecc...).

> **NOTA: si raccomanda di avere un tournament_path senza spazi bianchi o caratteri inusuali (tipo °çòè§ù..,: ecc...) per evitare al motore di funzionare correttamente.**
>
> **NOTE: è responsabilità del motore di abbinamento leggere il file .trfx del torneo ed accedere a rilevanti informazioni sul torneo stesso.**

Il motore deve terminare il suo compito salvando un file, se l'abbinamento esiste, che al turno N deve chiamarsi categoricamente engine.man ed avere il seguente formato:

> *la prima linea contiene il numero di coppie;*
> *ogni riga successiva contiene i numeri d'ordine (ID) dei giocatori di ciascuna coppia.*

Tale file verrà automaticamente letto da Vega nel prosieguo qualora l'abbinamento sia stato generato. Eventuali file di servizio generati dal motore devono risiedere nella stessa cartella del torneo.

Chiunque può realizzare un motore di abbinamento ed eventualmente venderlo senza per questo aver bisogno dell'autorizzazione dell'autore di Vega.

Appendice D: Opzione *Improve Colors*

Questa opzione è utile soprattutto per il sistema di abbinamento svizzero USCF per meglio bilanciare i colori. Per i sistemi Fide non solo non è utile, perché i colori sono già bilanciati al meglio, ma occorre evitarla per non incorrere nell'invalidazione del torneo.
Vega assegna automaticamente il colore corretto a ciascun giocatore. Tuttavia in alcune occasioni l'arbitro potrebbe decidere di assegnarli manualmente o scambiando alcuni giocatori. Tale operazione può essere fatta nella pagina "Round Manager" tramite il pulsante **Improve colors**. Apparirà la seguente finestra.

Il significato di ciascuna colonna è descritto dall'intestazione della stessa nella parte superiore. Il duecolor di ciascun giocatore è segnalato dal colore bianco o nero dei quadrati al centro di ogni riga (il quadrato è blu in caso di nessun duecolor, per esempio un giocatore al turno 2 che precedentemente ha vinto una partita a forfeit).
Al centro del quadrato può esserci un ulteriore quadratino che può essere rosso, se il giocatore ha un duecolor assoluto, oppure verde se il duecolor del giocatore può cambiare.

Per migliorare i colori l'utente deve evitare, almeno minimizzare, le coppie in cui entrambi i giocatori hanno lo stesso duecolor. Questo è fatto scambiando i giocatori attraverso trasposizioni (scambio di giocatori nella stessa colonna) o interscambi (scambi tra giocatori di colonne diverse) purché abbiano gli stessi punti (score).
Per scambiare due giocatori l'arbitro deve premere i pulsanti dei corrispondenti giocatori. I loro ID appariranno in due riquadri a destra mentre nel riquadro sottostante è indicata la differenza di Elo dei giocatori coinvolti nello scambio. In caso di scambio non permesso Vega darà notifica (FORBID!).
Con il pulsante **Exchange Players** i giocatori verranno scambiati. Con **Verify Pair** Si può solo testare la legalità della coppia formata dai giocatori selezionati.

Per accettare il nuovo abbinamento occorre premere il pulsante **Done** altrimenti uscire con **Cancel** senza alterare il precedente abbinamento.

Appendice E: Zermelo Score System

The method of paired comparison has been applied to chess tournament. The model used is that proposed by Davison and Beaver [1] and has been implemented in Vega as a supplementary tool able to provide a new fairer standing at the end of a tournament. The proposed score system in Vega is named *Zermelo score system* since the first scholar who proposed the method. In fact, historically the method born with chess as main application. There are situations where a set of objects is to be evaluated on the basis of responses obtained when the objects are presented in pairs. This method is known as method of paired comparison. It has been used in contexts as marketing research, taste testing experiments, and other sensory discrimination studies for which the responses to the objects are a function of a complex physiological process. Moreover, in several sports the competitors are ranked on the basis of their performance when they meet in pairs. Chess is one of them. Using the paired comparison method of experimentation, each pair formed from a set of m objects is presented to a respondent who is asked to indicate a preference for one member of the pair. It is assumed that the responses to the objects can be described in terms of an underlying continuum on which the "worths" of the objects can be relatively located. Translating the previous words in chess language is rather easy. The tournament, both Round Robin and Swiss systems, produces natural paired comparisons at each round and the response is just the game result. We assume the game result depend by the player strength denoted by γ.

Given two players, i and j, with strenght γ_i and $\gamma_j$respectively, for the ordered pair (i, j), i.e. with i playing with white pieces, we have the following formula

$$P(i \to j \mid i,j) = \frac{\gamma_i}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

$$P(j \to i \mid i,j) = \frac{\theta\gamma_j}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

$$P(j \approx i \mid i,j) = \frac{\nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \nu\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}$$

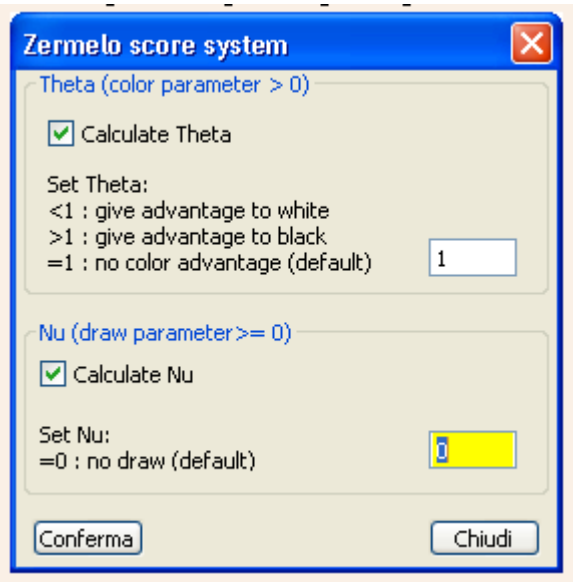
where $P(i \to j \mid i,j)$ is the probability that i beats j, $P(j \to i \mid i,j)$ the probability that j beats i, and $P(j \approx i \mid i,j)$ is the draw probability. The parameter$\theta > 0$ is related to the colour ($\theta > 1$means that player playing black has advantage, $\theta < 1$ means that player playing white has advantage, $\theta = 1$ means that no coulours bring advantage to the players) . The parameter$\nu \geq 0$ is related to the draw preference ($\nu = 0$ means that draw is not possible). Both $\theta$and ν are unknown and must be determined together the γ_i.

The task to calculate the unknowns is performed via an iterative procedure described in [1] and implemented in Vega. Moreover the user has some possibility to tune the parameters.

Option: Zermelo Score System

With this option the procedure is applied looking for γ_i but setting ν=0 and θ=1 as in the original Zermelo paper. The γ_i are in the 'Z Pts' column. The column 'ZN Pts' is the same of 'Z Pts' but with the greatest γ_i set to 100. The method does not broken the tie in a round robin tournament and is not particularly useful in this case because the ranking is the same of score percentage. In Swiss systems it turn out to be much more useful.

Option: Zermelo Score System Extended
With this option a panel prompt the user to choose how to perform the calculations:



The user may ask to find both parameters ν and θ or set one or both to some value.

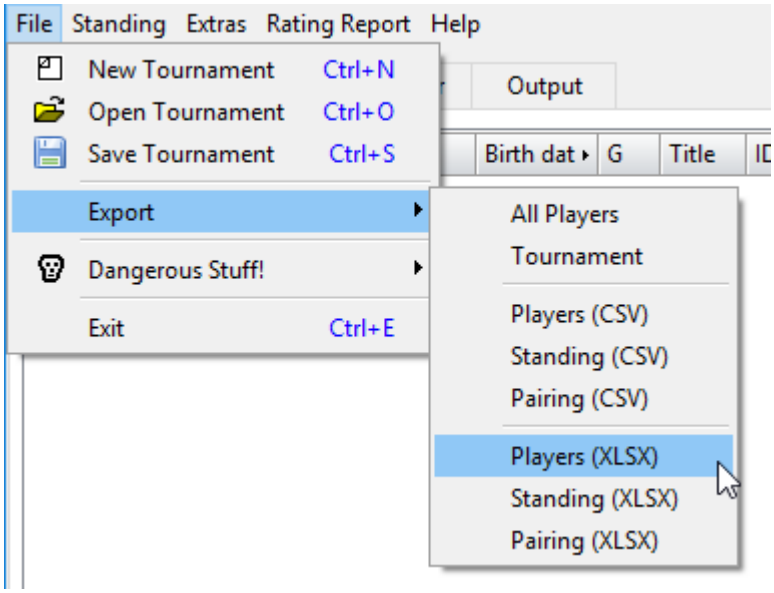
Reference
[1]: On Extending the Bradley-Terry Model to Incorporate Within-Pair Order Effects, Roger R. Davidson and Robert J. Beaver Biometrics Vol. 33, No. 4 (Dec., 1977), pp. 693-702

Appendice F: Come generare segnaposti con Word

È possibile creare segnaposti anche con **Microsoft Word 2016** (altre versione non sono state testate). L'operazione non e' difficile ma è piuttosto farraginosa. Per cui chi vuole cimentarsi è opportuno segua preliminarmente un breve video su YOUTUBE a proposito della **stampa unione**.

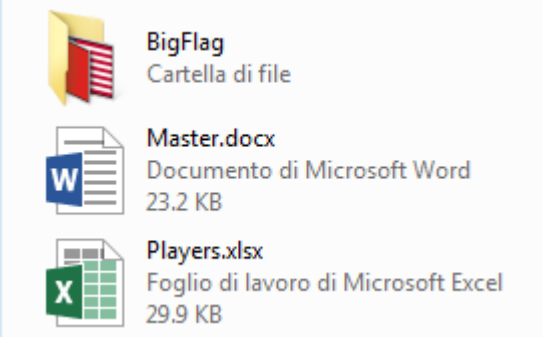
Word permette di creare lettere, etichette, … riempendoli con dati presi da un **database** (un file Excel). La procedura è nota come stampa unione. Il documento word che fa da modello si chiama documento **master**. Nel seguito vogliamo creare un documento master di formato A4 contenete sei badge 12 cm x 6 cm ciascuno. Il documento deve essere orientato nel formato "landscape"

1. Creare il **database con Vega**: apri il torneo ed usa l'opzione Esporta giocatori per creare un database con formato XLSX (Excel file):

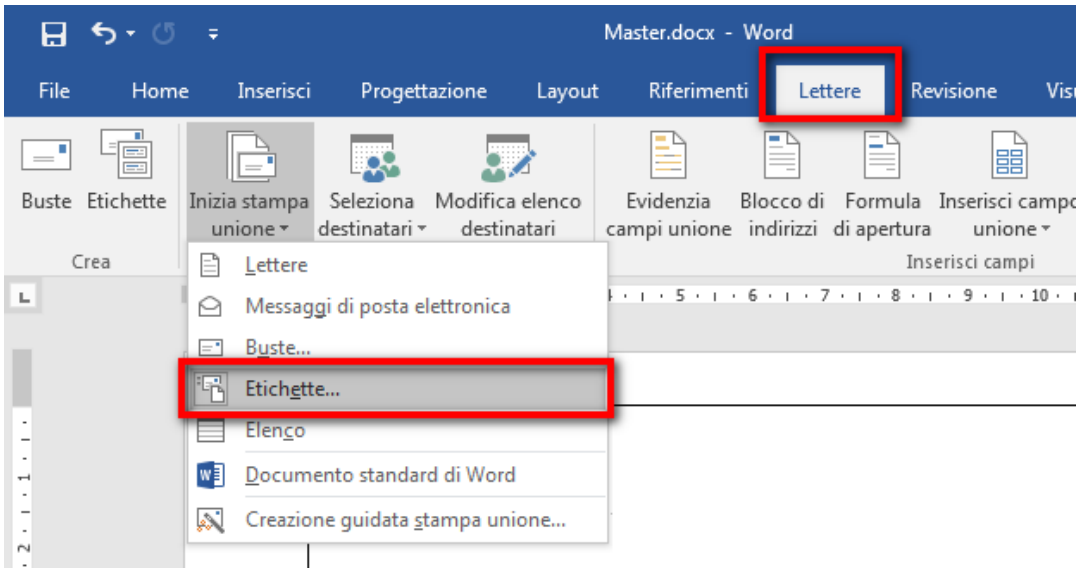


   Nella cartella del torneo Vega salverà sia il file Players.xslx, che la cartella BigFlag contenente le bandierine. (La procedura funzionerà solo se Excel è installato nel computer).

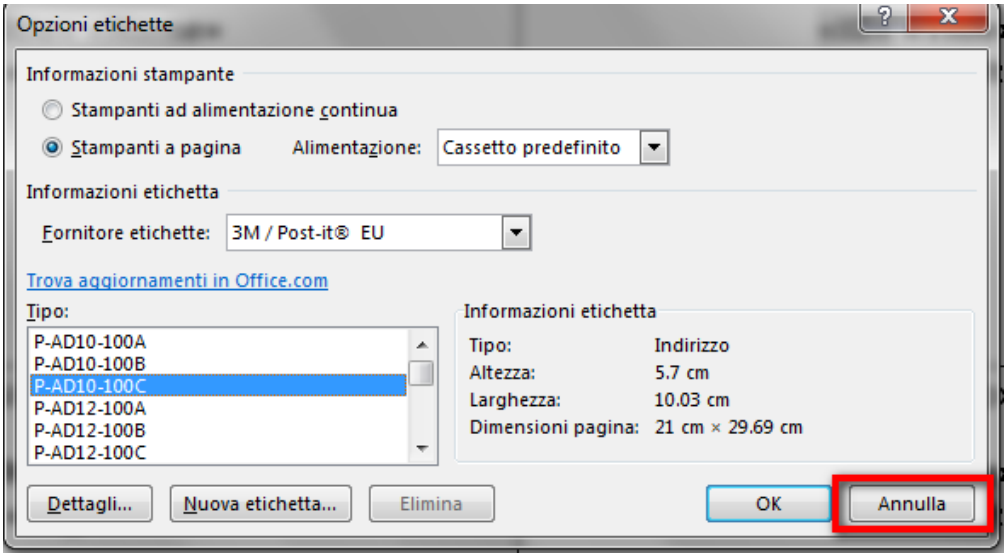
2. Creare il documento **master**: Crea un Nuovo documento Word, per esempio con nome master e salvalo nella STESSA cartella in cui si trova il file Players.xslx.
3. A questo punto nella cartella del torneo sono presenti I file seguenti



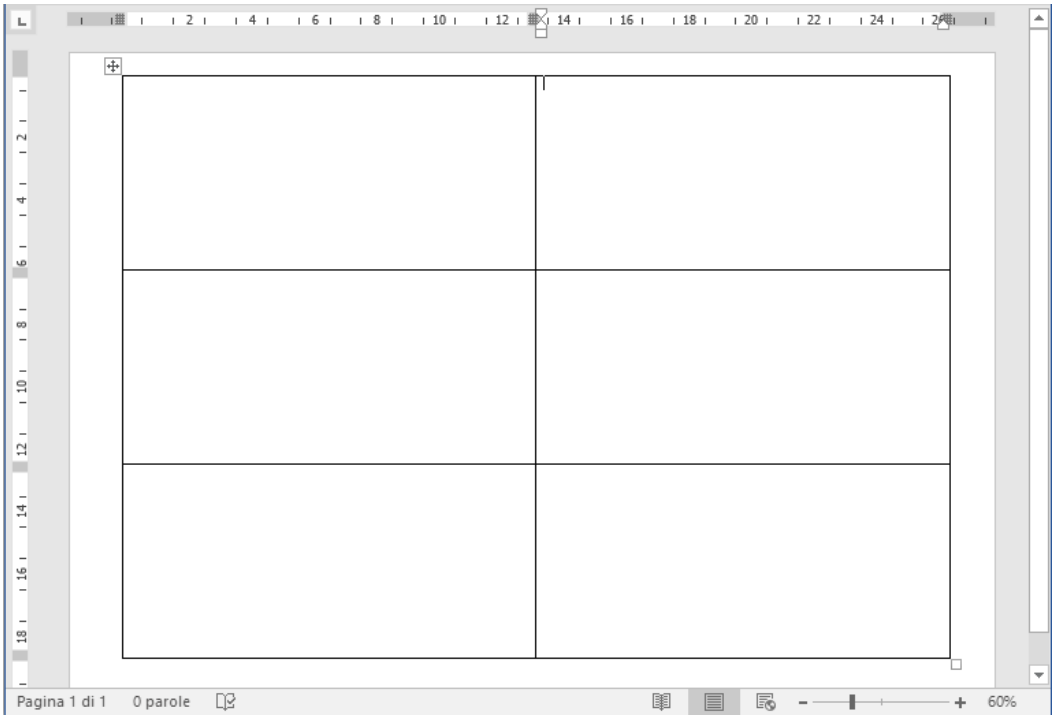
4. Seleziona **Lettere/Etichette**:



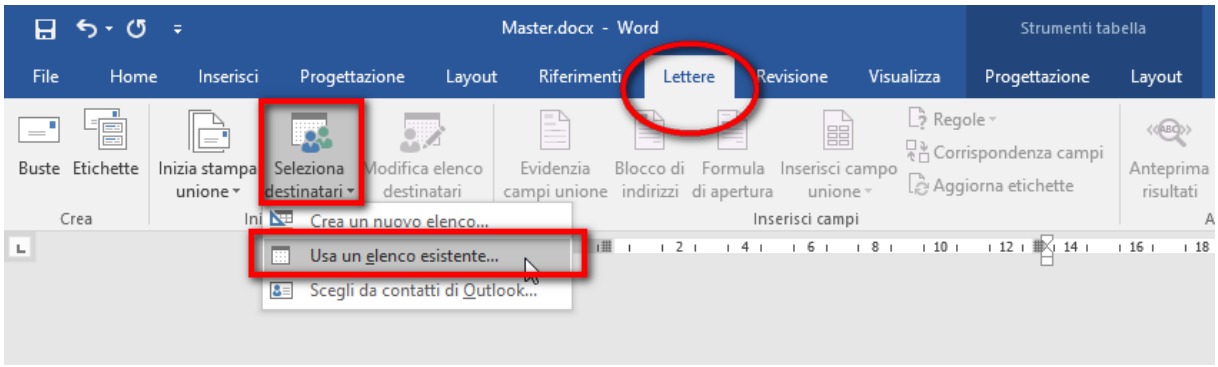
Word ci chiederà di scegliere un modello da un elenco ma annulleremo la richiesta:



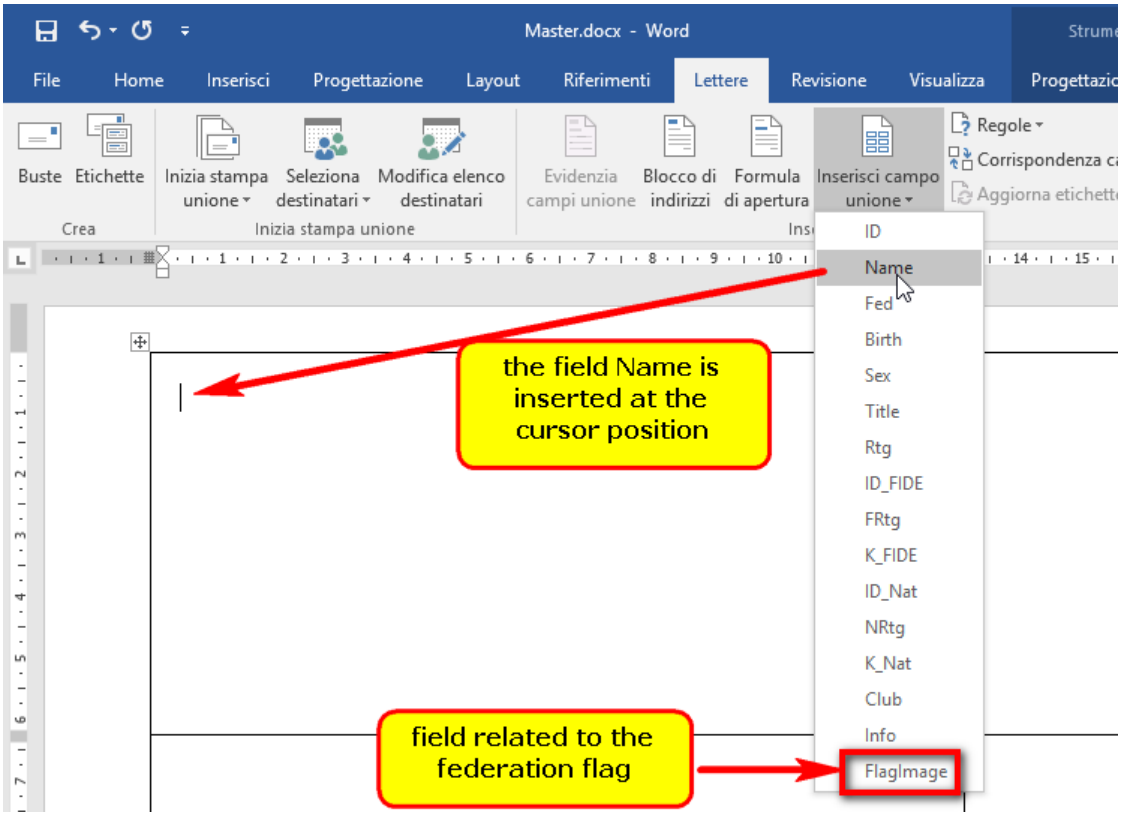
5. Nel documento master (con orientazione paesaggio) occorre creare una tabella di 3 righe e due colonne ciascuna di dimensione 12 cm x 6 cm:



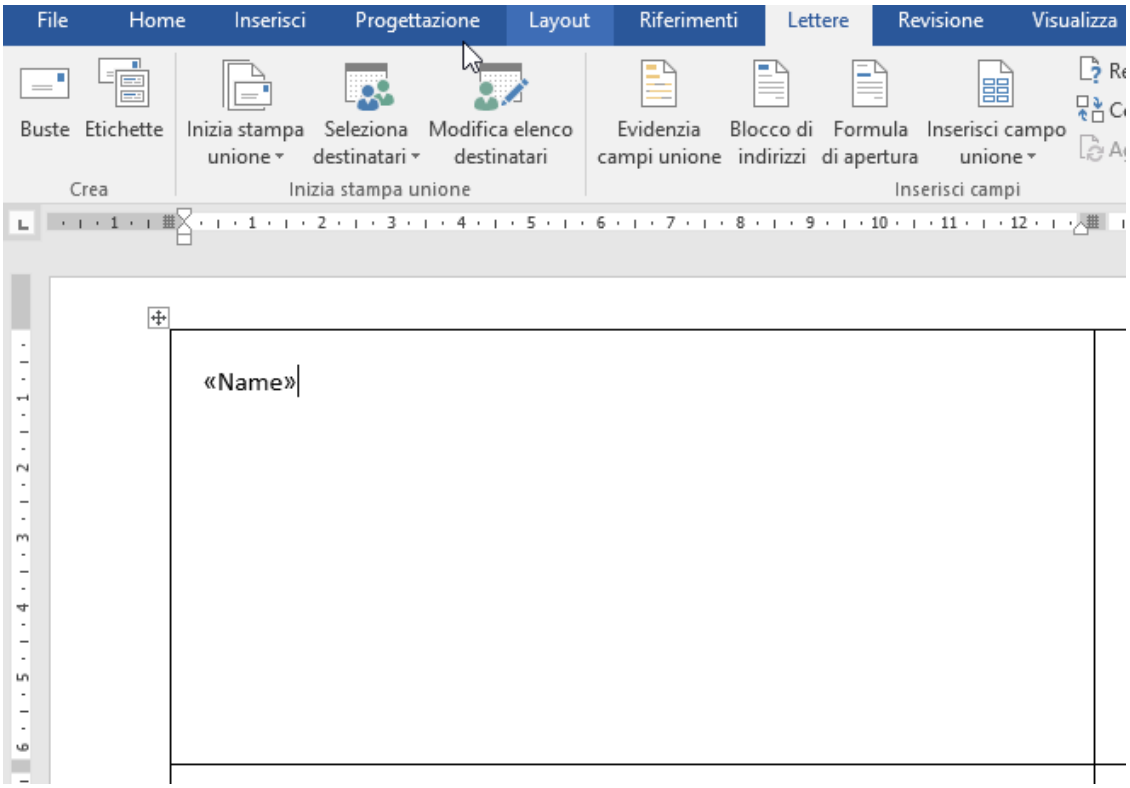
6. Colleghiamo il database al document master: Usa l'opzione **Lettere / Seleziona destinatari / Usa un elenco esistente** e apri il precedente file Players.XLSX :



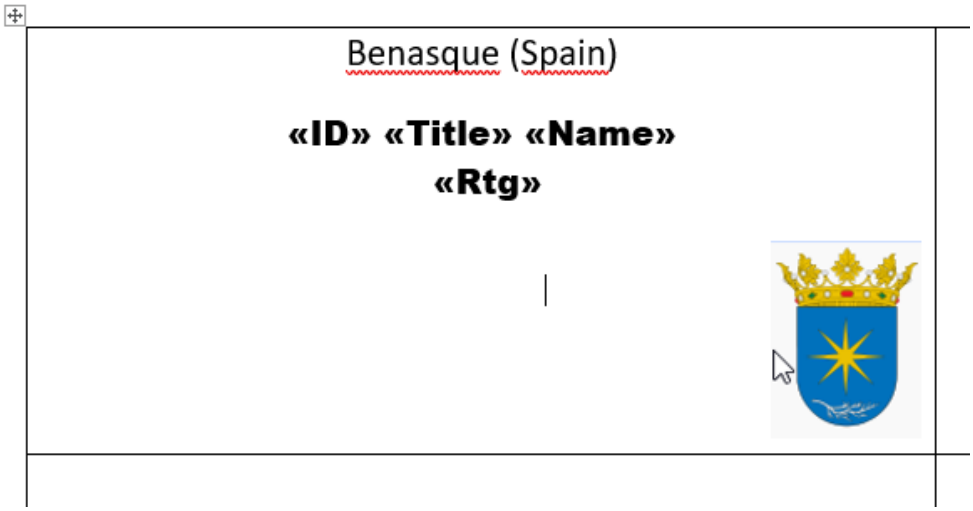
7. Crea il badge personalizzato: Occorre lavorare SOLO nella cella in alto a sinistra. La figura successive mostra come aggiungere il campo Nome:



Ad inserzione avvenuta il documento master apparirà così:



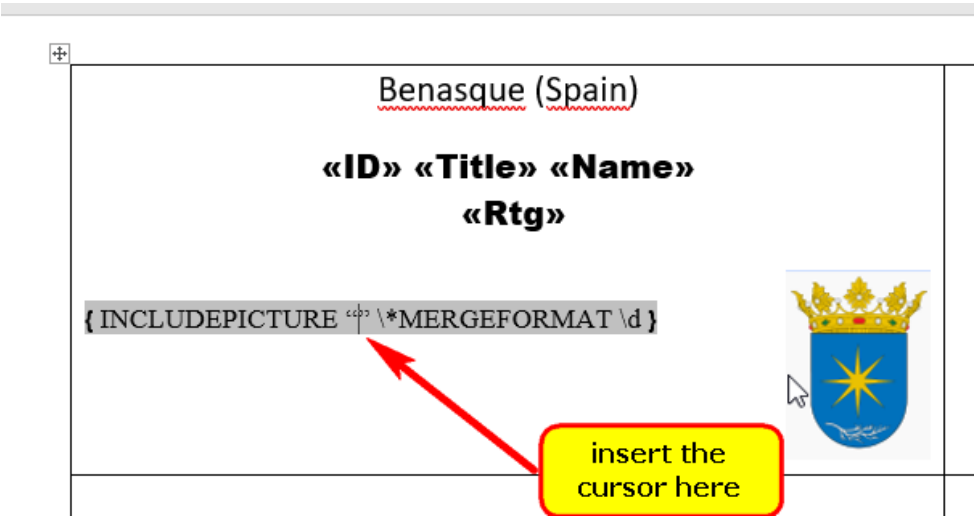
Altri campi possono essere aggiunti nello stesso modo. È possibile aggiungere anche un piccolo logo. Ecco un possibile esempio:



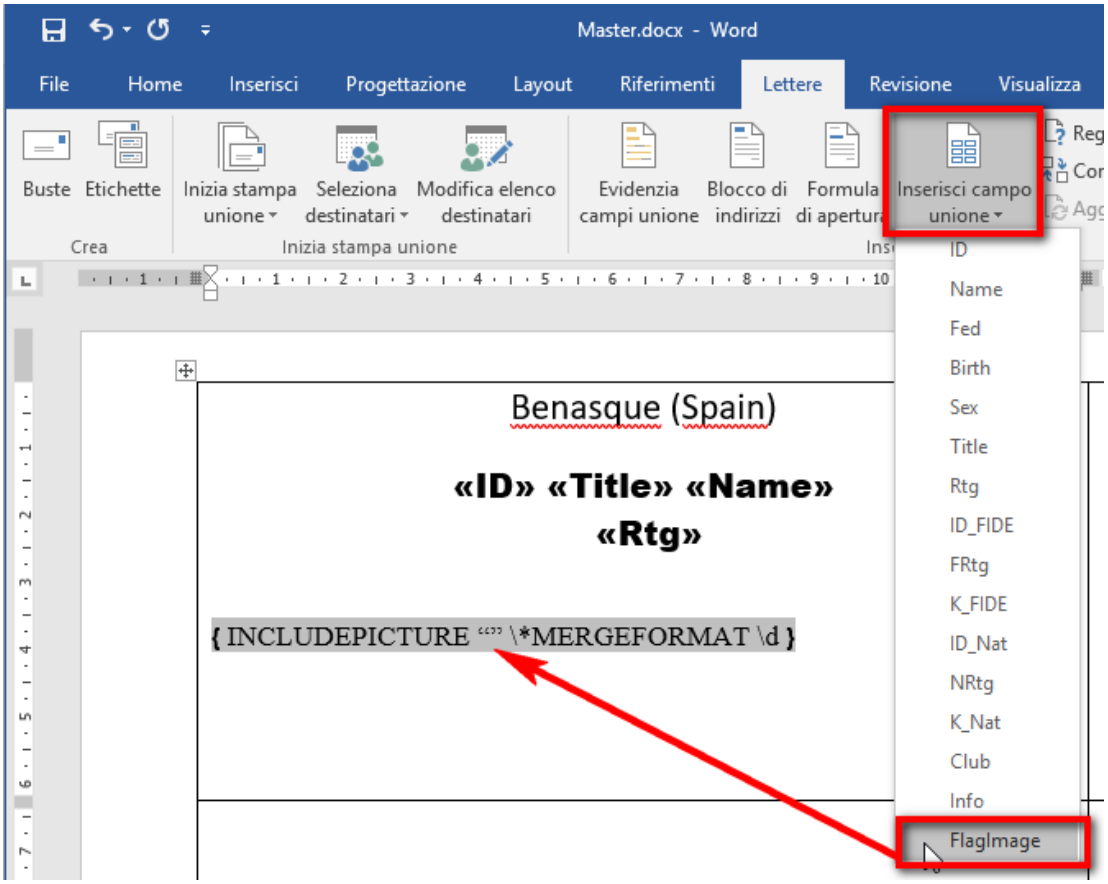
8. Aggiungere la bandierina della federazione: Mettere il cursore nella posizione in cui si vuole far apparire la bandiera e digitare i tasti **CTRL+F9**. Appariranno delle parentesi graffe {}. Al loro interno copia ed incolla la seguente riga:

   INCLUDEPICTURE "" *MERGEFORMAT \d

   Si otterrà qualcosa di simile:



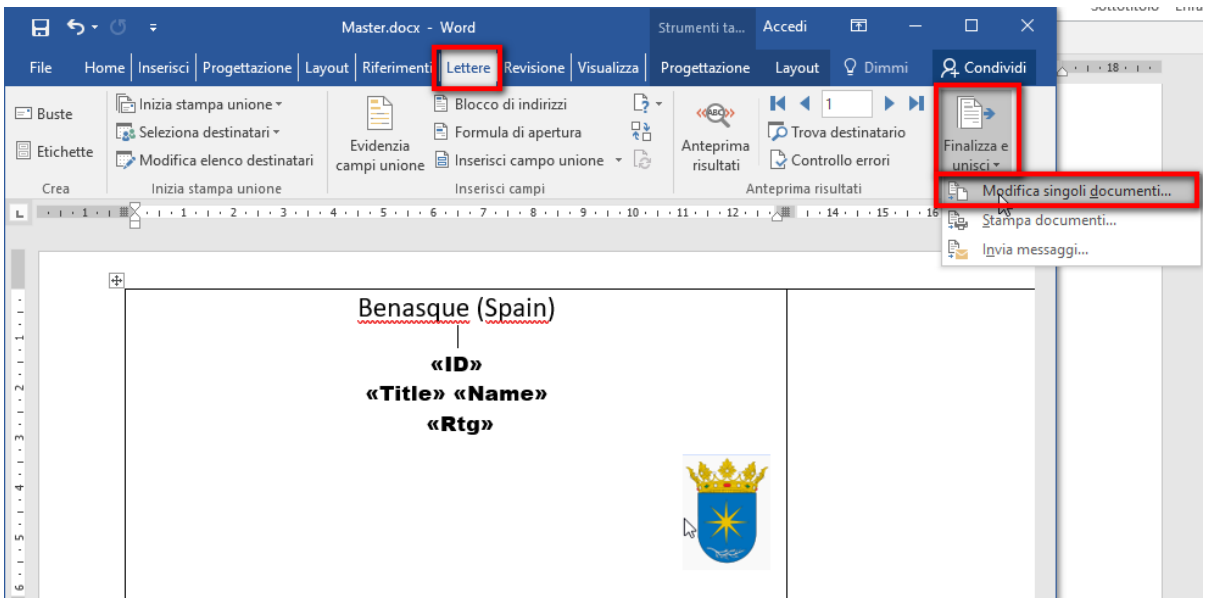
   Metti il cursore dentro I doppi apici , "" , e aggiungi il campo FlagImage come fatto con gli altri campi.



Ora si dovrebbe vedere la riga:

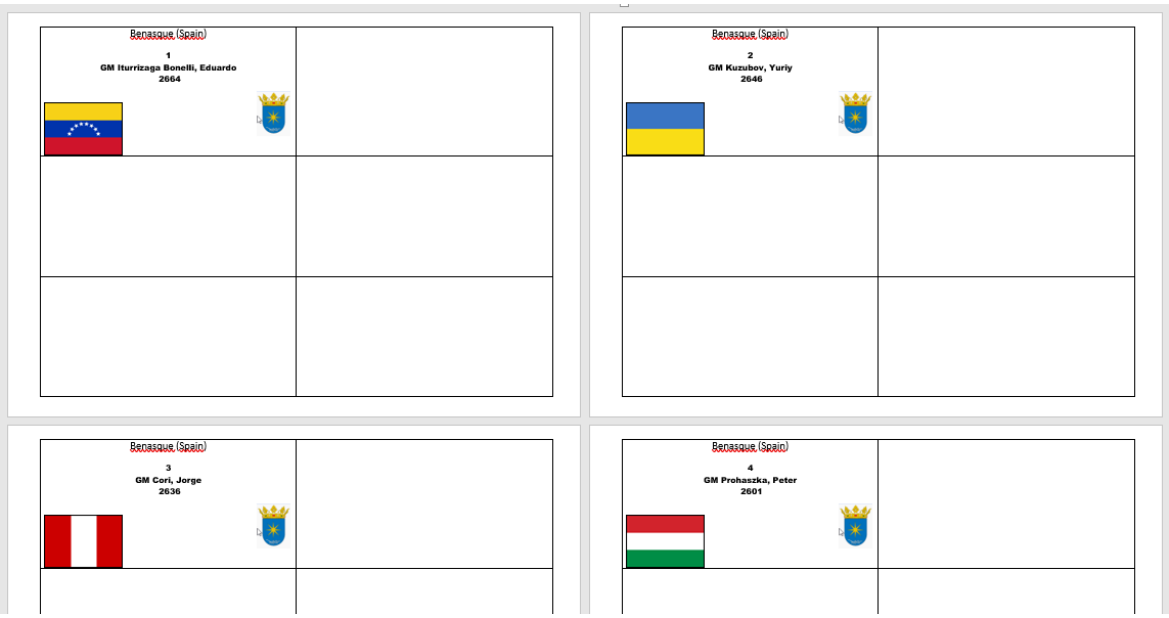
{ INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }

9. Premi **Alt + F9** (la riga con INCLUDEPICTURE sparira', non andare in panico…).
10. Usa l'opzione **Lettere / Finalizza e unisci / Modifica singoli documenti***:*



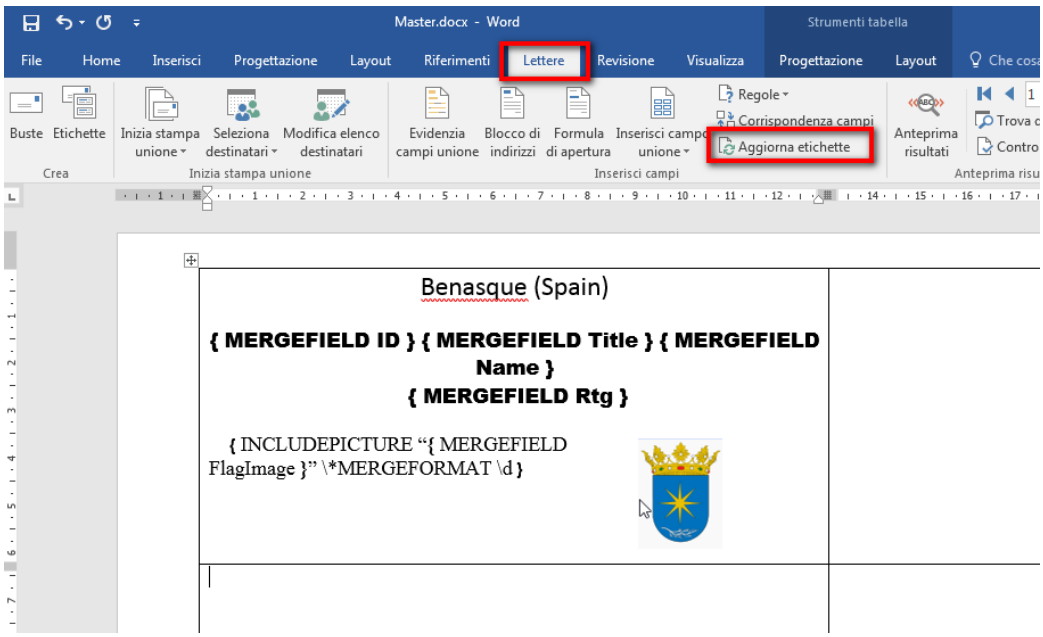
Apparirà una finestra a cui si risponderà scegliendo l'opzione "scegli

tutti" e poi OK. Word creera' un Nuovo document chiamato **etichette** con diverse pagine ma senza bandiere.
Seleziona il nuovo documento con I tasti **Ctrl + A**; premi **F9**. A questo punto Word aggiornera' il document facendo apparire le bandierine:



Se il risultato non è soddisfacente allora occorre chiudere il file etichette e modificare I dati nel documento master. A tale scopo, nel document master, usa I tasti **ALT+F9** per mostrare i campi inseriti. Quindi ripeti le operazione dal punto 7 fino a quando non si è soddisfatti.

11. Riempire le altre celle della tabella: quando il badge è pronto allora occorre riempire le altre celle della tabella:
Chiudi senza salvare il documento etichette;
Seleziona il documento master;
Premi **ALT+F9** per mostrare la posizione dei campi;
Premi **Lettere**/**Aggiorna etichette**:



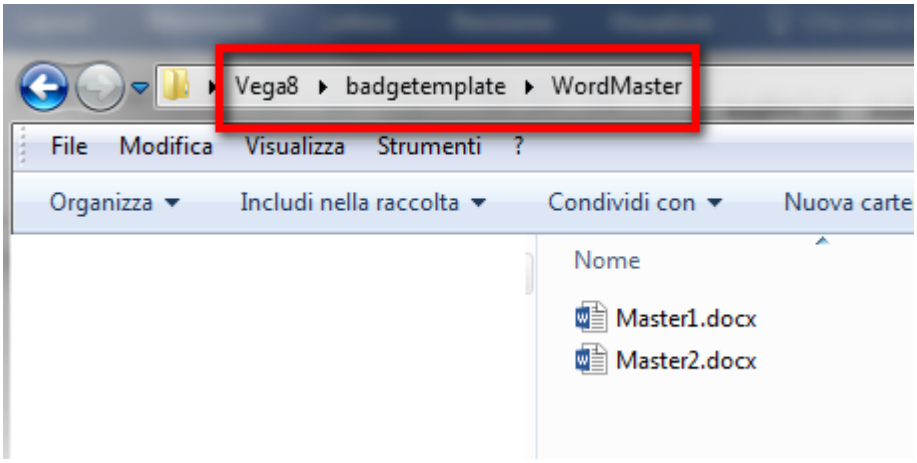
per ottenere:

Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }	{ NEXT }Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }
{ NEXT }Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }	{ NEXT }Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }
{ NEXT }Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d } (CTRL)	{ NEXT }Benasque (Spain) **{ MERGEFIELD ID } { MERGEFIELD Title } { MERGEFIELD Name }** **{ MERGEFIELD Rtg }** {INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" *MERGEFORMAT \d }

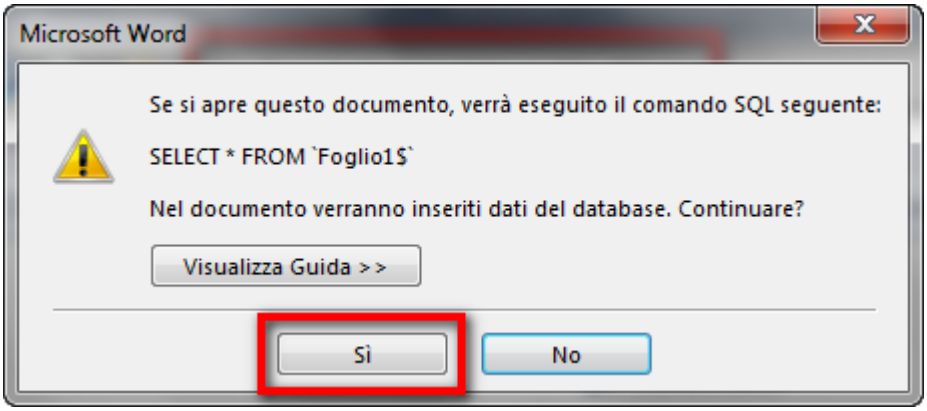
12. Ora occorre ripetere i passi 8 e 9, cioè:
    - premi **ALT+F9**,
    - usa l'opzione **Lettere / Finalizza e unisci / Modifica singoli documenti**,
    - "scegli tutti";
    - Seleziona il nuovo file etichette e premi **CTRL+A**, poi premi **F9**

    Apparirà un Nuovo documento che si può stampare con I badge pronti:

Vega ha due documenti master nella cartella di installazione che si possono usare come modelli:



Il documento prescelto deve essere preliminarmente copiato nella cartella del torneo (dove si trovano Players.xslx e BigFlag) e doppio click su di esso. Una finestra apparirà chiedendo di aprire un file:



Premi SI e scegli il file Players.xslx.

Appendice G: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

1. Software, Installazione e Licenza

1.1. Posso avere il sorgente del programma?

Al momento no, mi dispiace, forse lo renderò disponibile in futuro.

1.2. Sono un utente registrato. Posso far usare il programma ad un altro arbitro durante un torneo?

Sì, purché tu sia uno degli arbitri del torneo.

1.3. Non sono un utente registrato. Posso usare la versione gratuita per Linux sotto Windows o Mac tramite un emulatore?

No.

1.4. Che significano i numeri X.Y.Z nelle versioni di Vega?

X, Y e Z riguardano tre livelli di modifica subita dal codice del programma rispetto alla versione precedente.
X è il numero che caratterizza la versione vera e propria. Dal 2003 ad oggi Vega è passato da 1 a 8 attraverso 8 versioni principali in cui cambia qualcosa di radicale nell'interfaccia o nel file VEG.
Y indica l'aggiunta di qualche opzione secondaria ma lasciando inalterato le principali funzionalità. Per esempio l'aggiornamento di una procedura che velocizza l'importazione dei giocatori va aumentare Y di una unità. Oppure una modifica regolamentare FIDE o FSI.
Z si riferisce a correzioni minutissime del codice.
Ogni volta che scatta il numero Y, Z ricomincia da zero. Ogni volta che scatta, X, gli altri due ricominciano da 0.

1.5. Forse ho trovato un difetto/errore nel funzionamento del programma. Che devo fare?

Basta spedire all'autore del programma SOLO il file siglatorneo.VEGZ spiegando il tipo di problema riscontrato al fine di riprodurlo. Informazioni generiche che non descrivono l'errore e/o non permettono di riprodurlo saranno inutili e quindi cestinate.

1.6. Vega si può installare (o può funzionare) su una pen drive?

In principio sì. Tuttavia si tratta di una pratica da **sconsigliare fortemente**. Le pen drive sono soggette a fault improvvisi ed apparentemente immotivati (in realtà il motivo c'è, ed è collegato alla natura fisica dei dispositivi, ma non dà alcun preavviso), e a fare un torneo con i file sulla chiavetta si corre il rischio non trascurabile (e tutt'altro che remoto) di restare senza i dati nel bel mezzo del torneo!

1.7. Uso Windows 7 come utente e JaVaFo non mi dà gli abbinamenti.

È normale in un sistema multiutente. Entra come amministratore e clicca col tasto destro su Vega.exe. Nelle proprietà imposta "Esegui sempre come amministratore".

1.8. Ho una licenza personale. Posso cederla al mio circolo per organizzare i tornei anche quando non posso arbitrarli?

No.

1.9. Abbiamo una licenza di circolo. Possiamo passarla al circolo vicino per consentirgli di organizzare un loro torneo?

No.

1.10. La licenza del programma mi assicura che sarà sempre presente il file X per me utile?

No. Lo sviluppo del programma segue una vita propria e non può essere condizionata da esigenze personali incompatibili con lo sviluppo stesso. Chi segue l'evoluzione del programma ha visto apparire e scomparire tanti file, apparire e scomparire tante opzioni. Accadrà così in futuro. Se sei affezionato a qualche file mantieni quella versione del programma. Prima di installare una nuova versione assicurati dei cambiamenti che essa ha introdotto.

1.11. La licenza del programma mi assicura che il formato di certi file sarà sempre lo stesso?

Solo alcuni file definiti dalla FIDE e dalla FSI per le varie omologazioni non cambieranno. Tutti gli altri sono soggetti a cambiamento senza preavviso. Ciò è dovuto sia allo sviluppo del programma che ai feedback degli utenti sparsi in tutto il mondo. Tali cambiamenti tuttavia non sono mai casuali ma sempre ponderati e a vantaggio del lavoro arbitrale e della fruizione da parte dei giocatori (io stesso sono un giocatore di scacchi).

1.12. Posso avere la versione X.Y.Z precedente a quella pubblicata online?

Purtroppo no. Non ho un archivio delle vecchie versioni perché mi costerebbe troppo mantenerlo. Tra l'altro alcune versioni sono diventate inutilizzabili a causa dei cambiamenti di regolamenti.

1.13. Perché ci sono tanti file nella cartella del torneo? È difficile trovare quello che serve.

L'origine di quei file è dovuta al fatto che quando cominciai a programmare Vega, a causa di crash improvvisi del sistema operativo usato all'epoca, il file del torneo non veniva chiuso bene e diventava illeggibile. In questa situazione diventava impossibile continuare il torneo, anche a mano. Per questo motivo, per sicurezza, lasciavo in giro tanti file di testo per poter riprodurre il torneo e continuarlo a mano agevolmente in caso di bisogno. Ora questo problema non esiste più grazie alla migliorata tecnologia sia hardware che software e quella cartella verrà via via ripulita.

1.14. Come posso trasferire i dati del torneo gestito da Vega su un altro programma FIDE endorsed?

I programmi FIDE endorsed consentono l'export ed import del cosidetto file in formato TRF2016/TRF2025.
Vega lo Esporta tramite **Report / FIDE / Rating report to FIDE**. Per importarlo occorre prima creare un torneo e poi usare l'opzione **File / Import tournament in FIDE format.**

1.15. Nella licenza di Vega 10 che cosa si intende per server dell'organizzatore dell'evento?

Si intende quello che l'organizzatore comunica ai giocatori per indirizzarli a consultare, dal primo turno di gioco fino al termine dell'evento, "abbinamenti, risultati e classifiche". Non potrebbe essere altrimenti. Un organizzatore, infatti, potrebbe avere più di un sito tramite cui pubblicizza il suo evento. Ai fini della licenza d'uso

conta quell' **unico sito** ove appaiono "abbinamenti, risultati e classifiche" e verso cui sono istradati giocatori e pubblico durante il torneo.

2. Sistemi di abbinamento

2.1. Vega ha molti sistemi di abbinamento ma qual è il migliore?

Se esistesse il sistema migliore non esisterebbero tanti sistemi in circolazione. Ogni sistema ha i suoi pregi ed i suoi difetti ed ogni torneo, a seconda di ciò che si vuole ottenere, dovrebbe essere gestito con un sistema piuttosto che un altro.
Di seguito si trova un riassunto delle caratteristiche dei vari sistemi ed in quali casi è preferibile usarlo. Ulteriori dettagli si trovano qui http://www.vegachess.com/ns

Sistema	Caratteristica principale	Preferibile se	Sconsigliato se
Dubov	Si preoccupa di fornire un percorso in termini di forza degli avversari mediamente uguale per i giocatori nello stesso gruppo di punteggio. Se tutti incontrano avversari della stessa forza il più forte emergerà naturalmente. Il giocatore in prima scacchiera non è detto che abbia il criterio di spareggio favorevole	Ci sono molti turni, da 8 ed oltre, ed i giocatori si trovano distribuiti in un intervallo di 200-300 punti per dare significato al concetto di ARO.	Con meno di 8 turni e con giocatori distribuiti in un intervallo superiore a 300 punti.
Lim	È sbilanciato verso il colore. Il giocatore con rating superiore incontrerà giocatori mediamente più forti ed automaticamente sarà favorito in un eventuale spareggio	Ci sono pochi turni e si vuole assegnare al giocatore di testa il colore atteso	
Dutch	Rispetto al Lim è più sbilanciato verso il rating ed il colore non è prioritario. Il giocatore con rating superiore incontrerà giocatori mediamente più forti ed automaticamente sarà favorito in un eventuale spareggio. È il più usato a livello internazionale.	Torneo FIDE con possibilità di norme internazionali	Con meno di 7 turni occorre preferire il Lim
USCF	Il colore è di secondaria importanza. Gli abbinamenti prodotto da due arbitri potrebbero essere entrambi validi ma differenti	Ci sono pochi turni e la storia dei colori non è di grande importanza	

2.2. In un torneo gestito col sistema Lim un giocatore ha protestato perché ha incontrato due volte di fila un giocatore avente più punti di lui

Uno degli aspetti più fastidiosi da gestire in ogni sistema svizzero è quello del floater (fluttuante), cioè del giocatore che nel gruppo di appartenenza non ha avversari. Ogni sistema ha la sua ricetta. Gli arbitri talvolta passano da un sistema all'altro e non di rado fanno confusione nel trattamento dei floater, nel senso che trattano il floater di un sistema con i criteri tipici di un altro sistema.

Nel caso in esame è accaduto che il giocatore A nel proprio gruppo, superiore a quello mediano, non avendo avversari è stato spostato nel gruppo successivo per cercargli un avversario. Il giocatore A è un floater. Una volta formata la coppia tra il floater ed il suo avversario è importante sottolineare che per il sistema è stato A a scendere nel gruppo del suo avversario e **non** il contrario. Il floater è stato A. Quindi si tiene traccia **SOLO** della storia del floater e non del suo avversario il quale è **rimasto** nel suo gruppo. Quindi la **lamentela del giocatore è del tutto infondata**. Infatti egli non si è accorto che in entrambi i casi non è **MAI** stato un floater, ma solo un **avversario** di un floater precipitato dal gruppo superiore. Per gli avversari del floater il sistema Lim non prevede alcun trattamento di riguardo al turno successivo, per cui egli potrebbe continuare ad incontrare altri floater fino all'ultimo turno.

3. Gestione del torneo

3.1. Ho iniziato un torneo all'italiana gestendolo manualmente. Ma adesso, dal secondo turno in poi, vorrei gestirlo con Vega. Come inserisco i giocatori per farli corrispondere a quelli del torneo già iniziato?

Inserisci i giocatori nell'ordine in cui erano quando hai generato manualmente il primo turno (aiutati con i tasti ALT + freccia per spostarli). Quando poi occorre chiudere le registrazioni seleziona "Assegna ID senza sorteggio

3.2. Desidero gestire un torneo individuale in cui ogni incontro è disputato su due (o più partite). Inoltre gli accoppiamenti devono essere fatti in base ai punti totali. Che devo fare?

Per tale compito occorre usare la versione a squadre in cui ogni giocatore rappresenta una squadra, in cui il numero dei componenti coincide col numero di partite per incontro.

3.3. Vega ha accoppiato nuovamente giocatori che si erano già incontrati ma il cui risultato è finito con la vittoria a forfeit.

Non è un errore. Nel caso di una vittoria a forfeit ed in generale di qualsiasi risultato a forfeit (per esempio quando un giocatore non si presenta) quei due giocatori è come se non avessero mai giocato (come in effetti è stato), per cui possono essere accoppiati anche in seguito.

3.4. Per errore ho annullato dei turni di gioco. Che posso fare per recuperare i dati?

Prima di eseguire un nuovo abbinamento Vega salva il file siglatorneo-VEGZ-N.bakz dove N è l'ultimo turno completato. Occorre caricare quindi uno di questi file per recuperare il torneo ad un turno precdente.

3.5. Il torneo è iniziato ma poi si è presentato un giocatore ritardatario con un Elo altissimo. Vega gli ha assegnato un numero di sorteggio molto grande. Questo giocatore verrà penalizzato durante il torneo?

Dipende dal sistema svizzero usato. Per i tornei FIDE occorre rigenerare i numeri di sorteggi se ci sono variazioni di rating oppure entra un nuovo giocatore prima del turno 4.

3.6. Ho generato un abbinamento al turno N ma desidero cambiare l'ordine di scacchiera di una coppia. Come si fa?

Supponiamo di essere al turno 5 e che l'abbinamento sia stato generato.
1. nella pagina Inserisci Risultati premi "Modifica coppie",
2. adesso dovresti avere l'abbinamento nella finestra a sinistra. Seleziona con un click la coppia che vuoi spostare, quindi, mentre tieni premuto il tasto CTRL, premi il tasto "freccia su" o "freccia giù" per spostarla dove ti pare;
3. quando finito premi il tasto "Done" (fatto).

3.7. Sarebbe molto utile poter abbinare manualmente una o più coppie lasciando al programma il compito di abbinare le restanti (p.e. al fine di abbinare squadre/ giocatori delle medesime scuole/circolo al primo turno)

Al momento non è possibile farlo automaticamente, ma si può ovviare in questo modo:

1) rendere NON disponibili i giocatori che si vogliono accoppiare tra loro;
2) eseguire l'abbinamento;
3) rendere i giocatori eliminate in precedenza di nuovo disponibili;
4) lanciare l'opzione "modifica coppie" ed aggiungere le nuove coppie

3.9. Come ci si comporta con le partite valide per il torneo ma non valide per le variazioni Elo?

Fino al 2009 per la FIDE c'erano solo due possibilità legate ad una partita:
(a) era stata giocata ed era valida per le variazioni Elo e per le norme;
(b) non era stata giocata e non era valida per le norme e le variazioni Elo.
Da luglio 2009 è stata introdotta una terza possibilità:
(c) la partita è stata giocata (e quindi vale per le classifiche, gli spareggi, eccetera) ma non vale per l'Elo e per le norme.

(http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=172&view=article)

> 6 **Unplayed Games**
>
> 6.1 Whether these occur because of forfeiture or any other reason, they are not counted. Any game where both players have made at least one move will be rated.

Cioè le partite valide per l'Elo presuppongono che entrambi i giocatori abbiano eseguito almeno una mossa. Esistono dei casi in cui si può perdere una partita (squillo del telefonino per esempio) senza aver effettuato la prima mossa. In questo caso la partita è persa, ma non comporta variazioni Elo. Inoltre i due giocatori non potranno più giocare contro (quindi non viene trattata come una partita persa a forfeit). Questo tipo di partita viene definita unrated in Vega. In Vega i risultati delle partite unrated vengono inseriti attraverso la maschera dei risultati non standard e scegliendo quelli con la lettera U.

3.10. Non riesco a generare i turni col sistema olandese (JaVaFo), ma ho Java installato correttamente. In passato invece non avevo problemi.

Ciò potrebbe dipendere dai caratteri usati nel nome della cartella in cui si trova il torneo. Come specificato non bisogna usare caratteri accentati e non standard come punteggiature, caratteri bianchi o del tipo °ç@#€%&. Questi provocano problemi di codifica con la conseguenza di impedira a Vega e JaVaFo di dialogare. Inoltre occorre usare solo la versione di **Java a 32 bit** se Vega è a 32 bit, e Java a 63 bit se Vega è a 64 bit.

3.11. Come faccio a forzare una o più coppie nell'abbinamento di un certo turno?

L'operazione si svolge in questo modo:
- rendere indisponibili per il turno successivo i giocatori/squadre che si vuole far incontrare;
- generare l'abbinamento senza gli esclusi;
- rendere disponibili le squadre prima escluse;
- modificare gli abbinamenti con l'opzione Modifica coppie aggiungendo le coppie desiderate.

3.12. Ho impostato il sistema di abbinamento svizzero olandese (JaVaFo) ma non viene generato il primo turno.

Dipende da Java. Controlla che sia installata la versione a 32 bit (quella a 64 bit non funziona con Vega).

3.13. Come interpretare i segni del file che appare nel sistema olandese quando si preme il tasto verbose?

È il file prodotto dal motore JaVaFo ed è utile per permettere il controllo degli abbinamenti. La spiegazione dettagliata si trova qui
http://www.rrweb.org/javafo/aum/JaVaFo2_AUM.htm

3.14. **Nella cartella WWW non appaiono i file del sito.**

È normale. Essi vengono generati durante il trasferimento.

4. Inserimento e Modifiche giocatori

4.1. Ho provato ad importare i giocatori della lista FIDE prelevato dal sito della FSI. Ho usato il filtro fide.flt nella cartella filter di Vega ma i giocatori sono importati in modo sbagliato.

Quel filtro va usato col database che si trova sul sito della FIDE e non con quello scaricato dal sito FSI.

4.2. Devo prelevare dal database FSI un giocatore che ha un cognome con meno di 4 caratteri. Come si fa se sono obbligato ad inserirne almeno 4?

Premesso che per iscrivere un giocatore l'arbitro deve saperne il cognome ed il nome, il tutto procede semplicemente aggiungendo tanti caratteri fino ad arrivare a 5 usando anche quelli del nome. Per esempio, per cercare "PIO BOVE" basta scrivere "PIO B" (si noti la presenza di uno spazio e della prima lettera del nome. Se si tratta di "RE GUALTIERO" allora basta inserire almeno "RE GU", utilizzando uno spazio.

4.3. In un torneo all'italiana (round robin) un giocatore si è ritirato prima di effettuare il 50% delle partite. Come posso indicare a Vega di annullare tutti i suoi risultati e di escluderlo nel calcolo del Sonneborn-Berger?

Nella colonna Status della pagina giocatori basta far apparire la [X] rossa al giocatore desiderato per annullare tutti i suoi risultati ai fini degli spareggi.

4.4. Che differenza c'è tra il database in formato Vega e quello della FSI?

Si tratta di due formati CSV con una piccola ma sostanziale differenza. Il formato del database della FSI è nato con una delle prime versioni di Vega. In esso si trova un solo Elo che è individuato come fide o italia a seconda del valore del coefficiente K (se K=0 l'Elo è fide, se K>0 l'Elo è italiano). Nel nuovo formato Vega, invece, compaiono sia l'Elo fide che quello italia. Quest'ultimo formato è utile per quelle federazioni o in quei casi in cui essi sono distinti a prescindere dal valore di K

4.5. Ho selezionato il database ma non appare la bandierina.
Apparirà al prossimo avvio di Vega.

4.6. Ho provato ad importare i giocatori dal database della FSI ma i dati non vengono importati in maniera corretta.
Per il database della FSI (vegadb.csv) (ed anche quello dell'Elo rapid) occorre usare l'opzione "VegaFSI (Italy)" e non le altre**.**

4.7. Nel nuovo torneo desidero importare una parte dei giocatori presenti in un vecchio torneo. Come devo fare?
Il sistema più semplice è il seguente:
1. usare una delle pagine in basso per accedere al Database;
2. indicare il database di tipo Vega come tipo database e selezionare il file .VEG del torneo nel quale si trovano i giocatori desiderati;
3. digitare ****** per visualizzare tutti i giocatori;
4. scorrere la lista e col click sinistro del mouse si seleziona il primo giocatore,

tenendo premuto SHIFT si clicca sull'ultimo della lista, quindi si preme il tasto Aggiungi Selezionati per importarli tutti.

4.8. Vorrei pilotare il primo turno di un torneo all'italiana. A tale scopo è possibile che i giocatori inseriti non perdano l'ordine con cui li inserisco?

Sì. Prima di chiudere le registrazioni dei giocatori scegli l'ordine desiderato usando i tasti ALT + freccia. Quando poi chiudi le iscrizioni scegli di assegnare l'ID senza sorteggio così come appaiono nella lista stessa

4.9. Ho modificato alcuni dati di un giocatore ma i vecchi dati compaiono ancora nei precedenti abbinamenti e nella lista dei giocatori. Che devo fare per aggiornarli?

È normale. Le stampe passate non possono essere più aggiornate. Invece le modifiche inizieranno ad avere effetto dal prossimo turno dopo aver completato l'inserimento di tutti i risultati.

4.10. Nei tornei FIDE preferisco inserire i giocatori con Elo nazionale a ridosso di quelli con Elo FIDE. Come si fa questa operazione con Vega?

Usa l'opzione **FIDE Rating followed by National Rating**.
So che in alcuni tornei esteri si fa ma trovo molto discutibile questa pratica anche in virtù dei regolamenti vigenti.
È infatti essenziale osservare che il Regolamento C.04.2 si intitola "regole per i tornei a sistema svizzero" e quindi tutte le norme di natura generale che sono qui contenute si devono applicare a tutti i sistemi svizzeri approvati dalla FIDE e non ad uno in particolare. Gli emendamenti vengono trattati a parte ed esplicitati come, per esempio, accade nell'art. 21 più in basso.
Ciò detto C.04.2 recita: "Se il giocatore non ha un rating FIDE, la sua posizione iniziale sarà determinata in base alle migliori informazioni disponibili sulla sua forza di gioco (ad esempio, dal suo rating nazionale, adattato secondo i rapporti tra rating FIDE e nazionali). ".
Quindi è chiaro che chi non ha il rating FIDE non va affatto in fondo alla lista, a meno che non sia del tutto privo di qualsivoglia rating e, al contempo, l'arbitro non sia del tutto ignaro della sua forza di gioco (visto che in caso contrario dovrà usare le informazioni a sua disposizione per assegnargli una posizione nella lista).
Il sistema svizzero olandese incorpora la precedente regola e in C04.1, il paragrafo A.1 recita: "Se per un giocatore non è disponibile un rating affidabile, l'arbitro dovrebbe farne una stima il più possibile accurata prima dell'inizio del torneo.". Subito dopo, ci insegna a convertire gli Elo nazionali in Elo FIDE, e questo esprime in maniera evidente l'indicazione che l'Elo nazionale, in mancanza di un Elo FIDE, è da considerare una stima attendibile.

5. Criteri di spareggio, Classifiche ecc

5.1. Il mio torneo prevede degli *spareggi rapid* in caso di ex-aequo. Se ce ne fosse bisogno come faccio a modificare la classifica?

I punti relativi a questo spareggio possono essere inseriti con lo spareggio *User TieBreak* descritto nella sezione degli spareggi.

5.2. Dove trovo il regolamento ufficiale del nuovo modo di calcolare il Buchholz/Sonneborn?
Handbook FIDE sezione C.07.

5.3. Come sono valutate nel girone italiano le partite a forfeit?
Ai fini dello spareggio esse sono considerate come realmente giocate (Handbook FIDE sezione C.07)

5.4. In un torneo valido come Campionato Regionale, al fine del calcolo dei qualificati alla fase successiva, come faccio a dire a Vega quali sono i qualificati provenienti dalla fase provinciale?

Basta aggiungere un asterisco, *, alla fine dell'ID FSI (cioè del campo ID Nat) di ciascun giocatore qualificato dalla fase provinciale. E' questo il segno di riconoscimento dei qualificati.

5.5. Come funziona il sistema di punteggio "1-2-3"?

Tale sistema si usa in alcuni tornei scolastici per disincentivare le assenze. Assegna 3 punti al vincitore ed 1 allo sconfitto in una partita realmente disputata. La patta assegna 2 punti ad entrambi.

5.6. Come si fa ad impostare un torneo senza specificare alcun criterio di spareggio?

In Vega deve indicarne almeno uno. Seleziona lo spareggio USER_TB (spareggio definito dall'utente) lasciando a 0 tutti i punti.

6. Stampe (Turni, classifiche ecc.)

6.1. Come stampo i risultati/abbinamenti dei turni precedenti?

Nella pagina gestione turno selezioni il turno che ti interessa e premere il pulsante Stampa**.**

6.2. Ci sono dei file di testo prodotti da Vega che non vengono visualizzati bene in wordpad.

Si tratta dei file con estensione **QTF** che devono essere visualizzati da Vega. Per ognuno di essi ne esiste uno analogo in formato .txt che si può visualizzare con un qualsiasi editor di testo.

6.3. Le stampe dalla finestra "Output" non mi piacciono. Si possono migliorare?

Nella cartella WWW del torneo, all'interno della cartella di lavoro del torneo, vi sono gli stessi file in versione HTML. Prova a stampare quelli direttamente da Internet Explorer o altro browser. Oppure puoi importare i file di testo in un editor (Word per esempio) con il quale cambiare le impostazioni della pagina ed il loro formato.

6.4. I cartellini da tavolo non sono ordinati.

Invece lo sono. Occorre mettere i fogli uno sull'altro e poi tagliarli insieme. In questo modo si avranno dei mazzetti tutti ordinati. Quella dei cartellini mi sembra un'anomalia tipicamente italiana e frutto di quella paranoia di cui sono vittima gli arbitri/organizzatori che temono ricorsi e contestazioni da parte del maniaco di turno iscrittosi al torneo. Non mi risulta che altre federazioni ne facciano uso. Infatti la copia del formulario su cui si segnano le mosse, controfirmate dai giocatori a fine partita, è un certificato a tutti gli effetti migliore del cartellino.

6.5. Che devo fare per stampare i giocatori ordinati per nome / Elo Italia / FIDE?

Fai click sulla colonna rispetto alla quale vuoi compiere l'ordinamento (puoi scegliere:

ID, Nome, Federazione, Elo FIDE, Elo Nazionale); quindi premi il pulsante **Stampa Giocatori**. Contemporaneamente è salvato il file ***playerlist.txt*** che può essere visualizzato nella pagina Output attraverso Open file (icona gialla della cartella)

6.6. Posso aggiungere un QR code nelle pagine stampate?

Si ed è molto semplice : consulta il manuale al **capitolo 3.9.3 - Utilizzo del QR code sulle pagine stampate**

6.7. Durante la stampa mi appare questo strano messaggio e la stampa si blocca

Tale messaggio appare quando Vega incontra un carattere accentato di alcune lingue non codificate nel formato UTF8. In questo caso occorre individuare il carattere e rimuoverlo dal nome. La voce di menu **Extra / Utilità nomi / Controlla nomi UTF8** esegue un controllo sui nomi alla ricerca di tali caratteri ed avvisa l'arbitro di provvedere alla loro rimozione.

6.8. Posso pubblicare su Vegaresult il calendario di un torneo round robin (all'italiano)?

Sì. Assicurati di essere collegato a vegaresult ed di avere aperto un torneo già collegato a vegaresult. Se genera il calendario dell'intero evento ti verrà chiesto se vuoi pubblicarlo.

7. *Omologazioni*

7.1. Quale file devo spedire alla FSI per omologare il torneo?

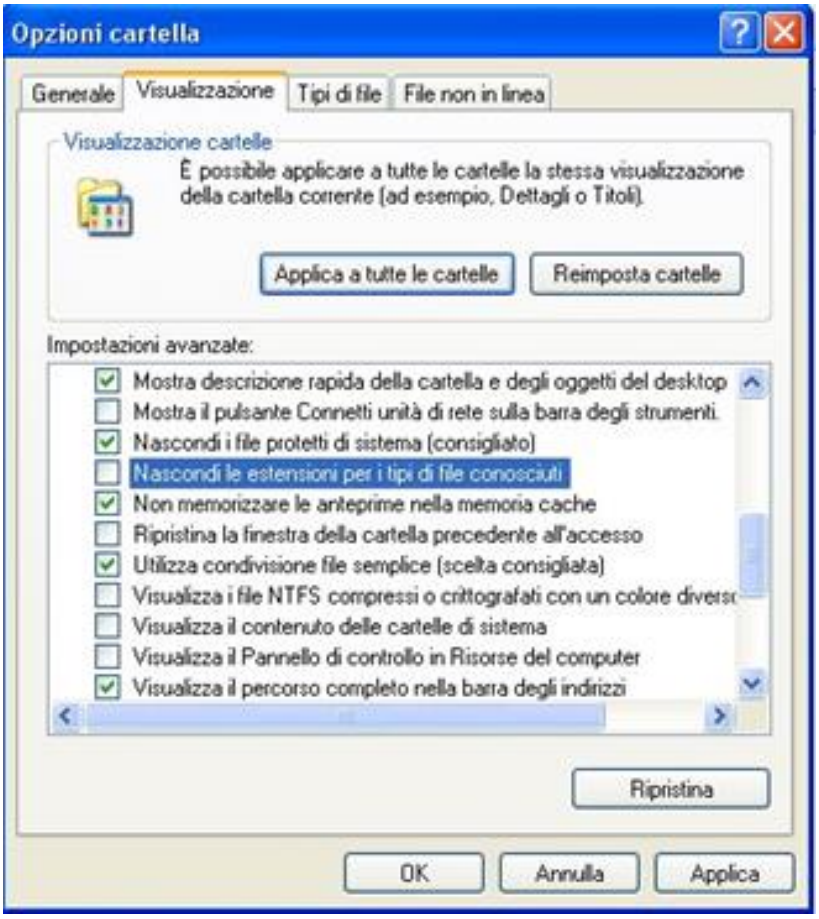
Quando il torneo è concluso l'arbitro deve generare il file sigla_torneo.elo tramite l'opzione **Verbali / FSI / genera file ELO**. È proprio questo il file che devi inserire in TORO (una volta si spediva via email alla FSI) oltre al verbale compilato in ogni sua parte. È responsabilità dell'arbitro assicurarsi che durante la registrazione dei giocatori egli abbia inserito **gli ID di tutti i giocatori** (tranne quelli di cui è sconosciuto per i quali almeno la data di nascita e la provincia devono essere indicati) ed anche di quelli stranieri con Elo FIDE, oltre alle date di inizio e fine del torneo nel formato: ggmmaaaa,ggmmaaaa. Il database FIDE si può trovare sul sito del settore arbitrale oppure sul sito della FIDE. Ricordo che l'ID di un giocatore è un numero che caratterizza un giocatore e lo accompagna durante tutta la sua vita scacchistica. L'ID **non è** il numero di tessera (che cambia di anno in anno) e che non deve essere riportato durante la registrazione. Anche una bozza di verbale, che poi deve essere completata dall'arbitro, viene generata da Vega

7.2. I tornei accelerati sono omologati dalla FIDE e dalla FSI?

Sì, purché sia stato annunciato nel bando del torneo ed i giocatori ne erano consapevoli.

7.3. Nella cartella del torneo non trovo il file ELO da spedire alla FSI.

In alcuni computer non si riesce a vedere i tre caratteri finali del file, cioé "ELO". Per visualizzarli aprite la cartella del torneo; nella barra del menu premete STRUMENTI/OPZIONI CARTELLA. Quindi nella linguetta Visualizzazione togliete il segno di spunta in corrispondenza di "Nascondi le estensioni per i tipi di file conosciuti"



8. *FIDE Rating e TITOLI (FIDE / FSI)*

8.1. Vega calcola le norme per diventare Maestro FSI?

Sì. L'arbitro può controllare le performance dei giocatori ad ogni turno attraverso Verbali/FIDE/Trova Norma (per la norma di Maestro FSI deve essere superiore a 2250). Durante la generazione del file Elo Vega avverte se si è realizzata una norma. Inoltre è possibile stampare il certificato della norma.

8.2. Vega calcola le trance FIDE?

Sì. Esse appaiono non solo nei cartellini FIDE dei giocatori, ma anche in un file a parte che si può generare con Verbali / Fide / Variazioni Elo (RP)

8.3. Vega calcola le previsioni Elo turno per turno?

Nella cartella del torneo si trova il file Eloprev.txt con le previsioni di variazione Elo del prossimo turno in caso di vittoria (if +), di pareggio (if =), o di sconfitta (if -). Questi file possono essere visualizzati tramite Verbali/FSI/Previsioni Elo ed eventualmente stampati attraverso l'icona Print

.

9. *VEGA-TEAM*

9.1. In VegaTeam ho modificato l'ordine iniziale dei giocatori a torneo iniziato ed i cartellini dei giocatori sono risultati essere sbagliati.

E' inevitabile. Il programma era stato progettato per seguire le regole internazionali

che non prevedono il cambio dell'ordine della squadra fornito all'atto della registrazione. Quando si permette ciò il torneo di scacchi viene parificato ad una partita di briscola. Anche i premi di scacchiera perdono qualsiasi significato in questo caso

9.2. VegaTeam non calcola in modo corretto l'Elo medio della squadra come previsto dal Regolamento del CIS in quanto la formazione schierabile della squadra, in ogni singolo incontro, può contenere un solo giocatore straniero.

Infatti VegaTeam assegna ad ogni squadra un Elo medio calcolato sommando il rating dei giocatori col rating maggiore, indipendentemente dalla scacchiera occupata, e dividendo per il numero Giocatori. Quindi non fa differenza tra giocatori italiani e stranieri. Nel caso del CIS è possibile avere 2 stranieri in squadra ma se ne può schierare solo uno. Quindi la media deve essere calcolata usando solo il rating dello straniero più forte.
Per aiutare VegaTeam a calcolare la media l'arbitro deve modificare l'Elo dello straniero con l'elo inferiore e porlo ad un valore molto basso, per esempio a zero.
A torneo concluso, l'arbitro dovrà inserire il corretto elo del giocatore straniero e aggiornare il tabellone. Quindi può generare il file elo da spedire alla FSI per l'omologazione del torneo

9.3. In VegaTeam che cosa devo fare per modificare l'ordine di scacchiera di una squadra?

Occorre fare click col tasto destro, muovere su/giù il giocatore, salvare la modifica di squadra. Però è importante che in "Extra/Preferenze squadre" sia stata tolta la spunta a "ordina per rating" altrimenti i nomi saranno ordinati automaticamente per rating.