

Índice

1 – Introdução.....	2
2 – Utilização – Criação de Torneios.....	2
2.1 – Torneio do Tipo Básico.....	2
Criação de Pasta para Torneio.....	2
Criação do Torneio.....	2
Importar Informações de Outro Torneio.....	3
1º Item: Admin.....	3
2º Item: Tie-Breaks.....	4
Significado dos Itens do Tie-Breaks.....	4
3º Item: Sort Criteria.....	5
Adição de Novos Jogadores.....	6
Arrumar a Lista de Participantes.....	8
Alterar dados da Criação do Torneio.....	10
Arrumar a Lista de Emparceiramento.....	11
Abrir Classificação Final.....	14
Arrumar Classificação Final.....	14
Abrir e Arrumar Tabela de Confrontos.....	15
Salvar Torneio em formato HTML.....	17
2.2 – Torneio do Tipo Avançado.....	18
Utilizar Arquivo com dados para o Torneio.....	18
Ordenar Nomes em ordem Alfabética.....	19
Marcar Jogadores Inscritos.....	19
Salvar arquivo em dbf.....	21
Importar os nomes para o Torneio no Swiss Perfect.....	21
Nota do Autor.....	23

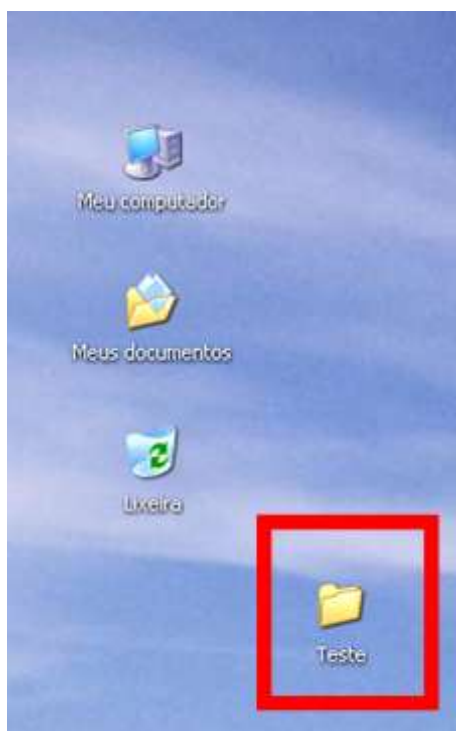
1 – Introdução

O programa Swiss Perfect foi criado com intuito de facilitar a vida dos organizadores de torneios de qualquer espécie que tenha confrontos diretos entre jogadores ou equipes(ex: damas, futebol, tênis e xadrez). O programa pode ser baixado pela internet pelo site <http://www.swissperfect.com/>. O programa não é gratuito, precisa de uma chave para sua utilização, esta chave pode ser conseguida contactando o site do programa ou adquirindo por meio de federações que possuam esta chave já contratada.

2 – Utilização – Criação de Torneios

2.1 – Torneio do Tipo Básico: Criação de Torneios para eventos casuais, onde os dados presentes foram criados no momento e não tem necessidade de serem guardados para uso futuro.

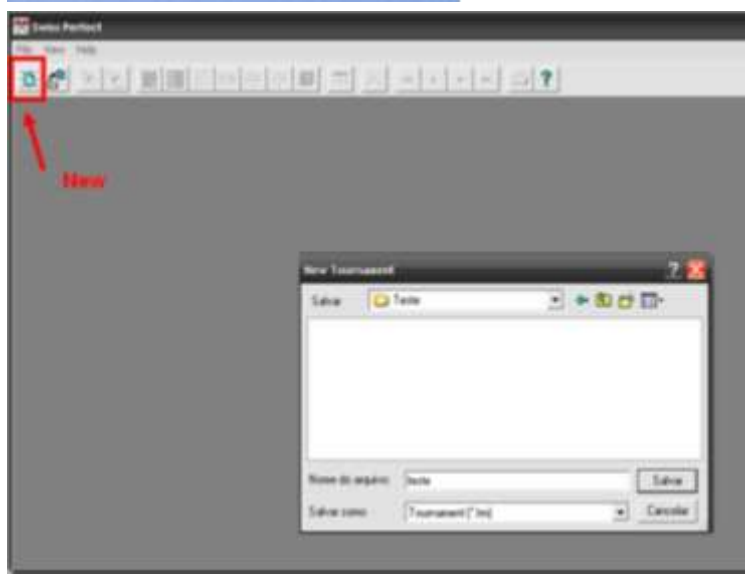
- Esse tipo de torneio tem uso exclusivo do programa Swiss Perfect;
- Acompanhe a criação de um torneio arbitrário;



Para criação de um torneio deste e de qualquer tipo é necessário **criar uma Pasta**, nesta pasta ficará guardado todos os arquivos que serão criados quando o torneio estiver sendo moldado pelo Swiss Perfect.

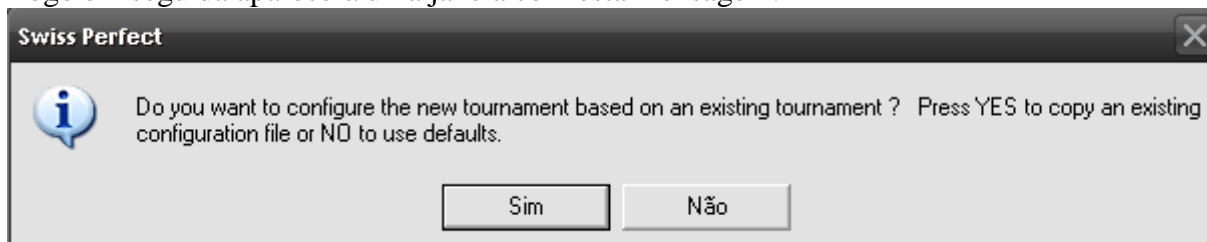
Em nosso exemplo foi criada uma pasta na **Área de Trabalho** com o Nome de **Teste**, esta pasta pode ser criada em qualquer lugar do seu computador e com o nome do torneio em questão.

Para dar seqüência a criação do torneio é necessário abrir o programa Swiss Perfect; Após abrir o programa, clique no botão **New**, no canto superior esquerdo



Após clicar em **New** abrirá uma janela com o nome **New Tournament**, nesta janela selecione a pasta onde será salvo todos os arquivos criados pelo programa para a criação do Torneio. Feito a escolha da pasta escreva o nome do torneio e clique em **Salvar**. Seguindo o nosso exemplo a pasta escolhida é **Teste** e o nome do Torneio é **teste**.

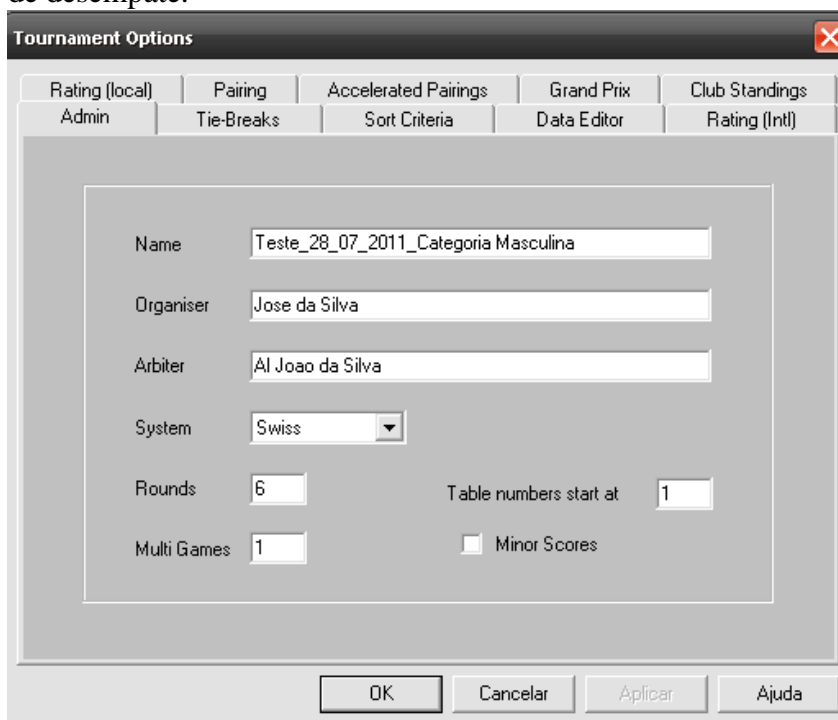
Logo em seguida aparecerá uma janela com esta mensagem:



O programa quer saber se você já criou outro torneio similar a este que você está criando, se já é aconselhado que clique em **Sim**, deste modo evita o desperdício de tempo digitando todos os dados novamente. Em nosso caso nunca foi criado um torneio antes, assim clicaremos na opção **Não**.

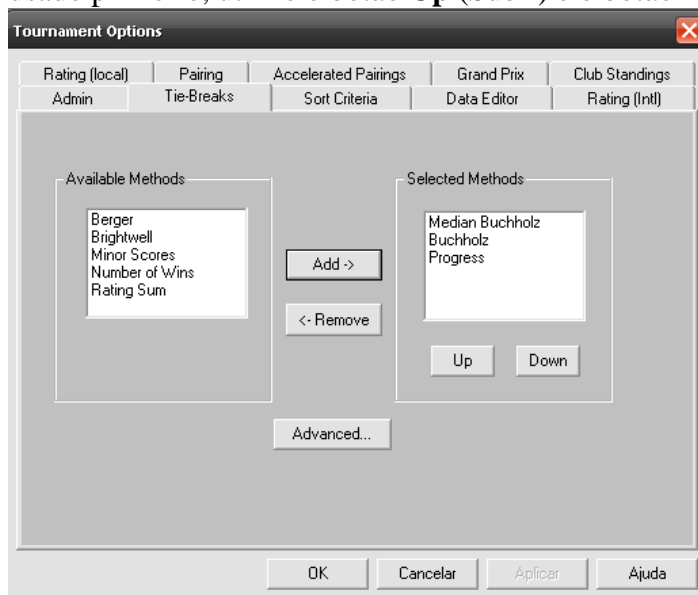
Logo em seguida aparecerá uma nova janela, esta contendo muitas informações, divididas em 10 itens.

O 1º item é **Admin**, neste item coloca-se o nome do torneio, o organizador, o arbitro, o sistema, numero de rodadas, mesa inicial e a possibilidade de jogos que cada jogador pode enfrentar o outro(Multi Games). Minor Scores possui maior relação com o critério de desempate.



Desses dados citados o **Sistema(System)** é o que pode causar duvidas. Existem dois Sistemas: **Swiss** e **Round-Robin**. O sistema Round-Robin é utilizado para torneios onde a ideia é jogar todos contra todos, esse sistema criará o número necessário de rodadas para que todos se enfrentem. O sistema Swiss tem outra utilidade, este é usado em maior quantidade, já que ele é programado para determinar apenas um campeão no meio de muitos jogadores, tal sistema é utilizado em torneios de maior escala onde os jogadores que possuem pontos similares se enfrentam, deste modo quem possui mais pontos enfrenta o que possui mais pontos também e o com poucos pontos contra quem também detém esta pontuação e assim por diante.

O 2º item é **Tie-Breaks(Critérios de Desempate)**, neste item é possível escolher os critérios de desempate que melhor se adapte ao torneio em realização. Para adicionar ou remover algum critério da lista utilize os botões **Add ->** e **<- Remove**. No grupo **Selected Methods** ainda é possível a organização dos critérios para decidir qual será usado primeiro, utilize o botão **Up** (Subir) e o botão **Down** (Descer)



a) **Buchholz** (Milésimos Totais):

É a soma dos pontos dos oponentes. A idéia é que os jogadores com pontuação (score) iguais e que foram empareirados com jogadores que obtiveram melhor performance sejam beneficiados no desempate. Procuramos método de desempate ideal e este tem sido usado desde a criação do Sistema Suíço. Porém ele tem defeitos que são corrigidos por outros métodos (Veja abaixo: Milésimos Medianos, Progressivo e Berger).

b) **Median Buchholz** (Milésimos Medianos):

Semelhante aos Milésimos, mas retirando o ponto do melhor ou pior oponente. O SP98 permite configurar números de melhor ou pior oponente a ser retirado(0, 1 ou 2). A idéia é eliminar distorções dos milésimos causados por contagem de W.O. e jogadores de ponta.

c) **Progress** (Progressivo)

Calculado pela adição de pontos da tabela de progressão. Exemplo: o jogador venceu, perdeu, venceu e empatou, após a primeira rodada está com 1 ponto, após a segunda continua com 1, após a terceira com 2 e após a quarta rodada está com 2,5 então somamos todos os pontos 1+1+2+2,5 e o valor do progressivo será de 6,5, se ele não tivesse perdido na 2ª e sim na 4ª rodada ficaria assim: venceu, venceu, empatou e

perdeu, contagem de pontos é o mesmo 2,5, ou seja empataram, mas o progressivo favorece quem perde nas últimas rodadas, exemplo, 1+2+2,5+2,5 o progressivo será 8.

d) **Berger:**

É calculado pela adição dos pontos dos oponentes que perderam e meio ponto dos oponentes que empataram. Este método tem sido adotado do Round-Robin e é usualmente usado como um método secundário.

e) **Number of Wins** (Número de Vitórias):

É calculado adicionando um ponto por vitória e nada para empate ou derrota.

A intenção é desencorajar os empates. Popular nos anos 70 e 80 (particularmente usado em Round-Robin). Hoje em dia é pouco utilizado.

f) **Opponents Ratings Sum** (Soma dos ratings dos oponentes):

É a soma dos ratings dos oponentes.

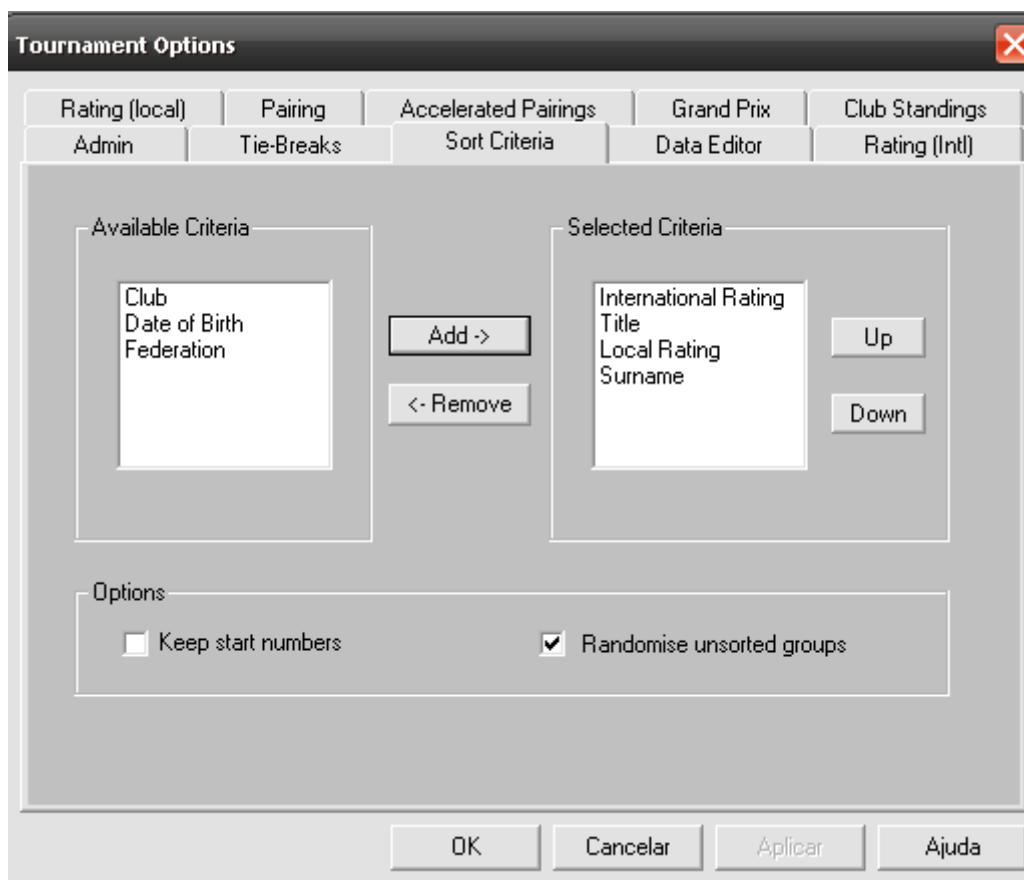
g) **Minor Scores** (Menores Pontuações ou Escore)

O menor escore é utilizado em desempates entre equipes, quando uma equipe obteve 2,5 como menor pontuação e outra equipe empatada na pontuação total teve como menor pontuação 2, o desempate será para o que obteve 2,5.

h) **Brightwell:**

Este método de desempate é uma combinação de Milésimos com Menor Pontuação.

O 3º item é o **Sort Criteria**(Critério de Ordenação dos Jogadores), com este critério é possível ordenar os jogadores por força, nome, cidade, idade, categoria entre outros.



Na lista padrão usa-se o **Rating Internacional**, o **Título Internacional**, o **Rating da Federação Local** e o **Nome em ordem alfabética** para aqueles que não possuem os outros três requisitos. Ainda é possível adicionar outros critérios de ordenação, o

Cr terio Club pode ser usado em torneios onde poucos ou nenhum jogador possui rating ou t tulo, assim, em um exemplo arbitr rio, pode classificar os jogadores por cidade, assim na hora de emparecear os jogadores o programa evitar  que jogadores de mesma cidade se enfrentem nas primeiras rodadas. Lembrando que para tal exemplo   necess rio que esteja adicionado tal crit rio nos **Selected Criteria** e que todos os inscritos cont ham suas cidade indicadas no campo **Club** no seu perfil de inscri o. O 4  ao 10  item s o itens muito espec ficos que n o possuem muita necessidade de conhecimento ou de altera o nos dados.

Pronto, ap s conhecimento de todos os dados que t m altera es pertinentes seguimos com a cria o de nosso torneio Teste.

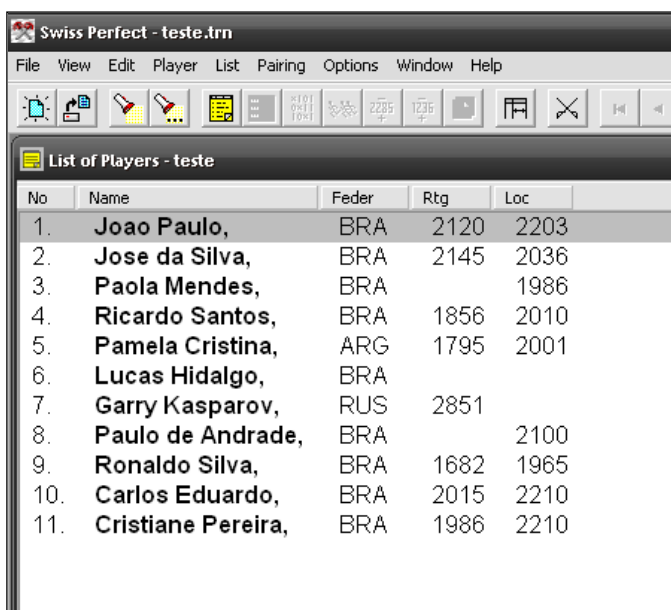
Ap s preencher todos os dados necess rios clique no bot o **OK**, assim que se fecha a janela ir  abrir uma nova com o nome de **Player No 1**. Esta janela possui diversos campos onde n o necessariamente deve-se preencher por completo.

The screenshot shows a window titled "Player No 1" with a close button (X) in the top right corner. The window contains several input fields and buttons. The fields are organized into several sections: Start No (1), Surname (Joao Paulo), First Name (empty), Title (fm), Sex (male), Intl Rtg (2120), Id (empty), Loc Rtg (2203), Id (empty), Late Entry (2), Withdrawal (empty), Federation (BRA), Club (Sao Paulo), Bonus (.5), Birth Date (Year, Month, Day), and Byes (Add, Remove). On the right side, there are buttons for OK, Cancel, Add New, Import New, Delete, Next, Previous, and Help.

Os campos mais utilizados s o **Surname** (onde, normalmente, escreve o Nome por completo sem dividi-lo), **Intl Rtg** (espa o destinado para o Rating Internacional, caso necessite), **Loc Rtg** (espa o destinado para o Rating da Federa o Local ou qualquer Rating que o organizador escolha), **Federation** (espa o com diversas utilidades,   poss vel usar para indicar Estado, Pa s ou Categoria), **Club** (utilizado para indicar escola, cidade, estado ou pa s), **Title** (destacar em caso de algu m possuir T tulo Internacional), **Sex** (indica o sexo do jogador ou se   m quina), **Late Entry** (utilizado para jogadores que ir o entrar ap s o in cio do torneio, tendo que digitar qual ser  a rodada de entrada), **Bonus** (espa o utilizado para jogadores que entram ap s o in cio e que em alguns regulamentos tem direito a 0.5 [Bye Ausente])

Ap s preencher a ficha de inscri o com os dados que forem pertinentes, clique no bot o **Add New** e adicione os jogadores que quiser. Ap s adicionar todos os jogadores clique na op o **OK**.

Seguindo o nosso exemplo, criamos uma lista com 11 nomes para dar continuidade.



No	Name	Feder	Rtg	Loc
1.	Joao Paulo,	BRA	2120	2203
2.	Jose da Silva,	BRA	2145	2036
3.	Paola Mendes,	BRA		1986
4.	Ricardo Santos,	BRA	1856	2010
5.	Pamela Cristina,	ARG	1795	2001
6.	Lucas Hidalgo,	BRA		
7.	Garry Kasparov,	RUS	2851	
8.	Paulo de Andrade,	BRA		2100
9.	Ronaldo Silva,	BRA	1682	1965
10.	Carlos Eduardo,	BRA	2015	2210
11.	Cristiane Pereira,	BRA	1986	2210

Esta lista foi criada, por exemplo, por ordem de inscrição, logo não deve ser empareirada deste modo. Para arrumar a lista em ordem crescente de força → Vá até a opção **List** localiza no canto superior e clique na opção **Sort**.

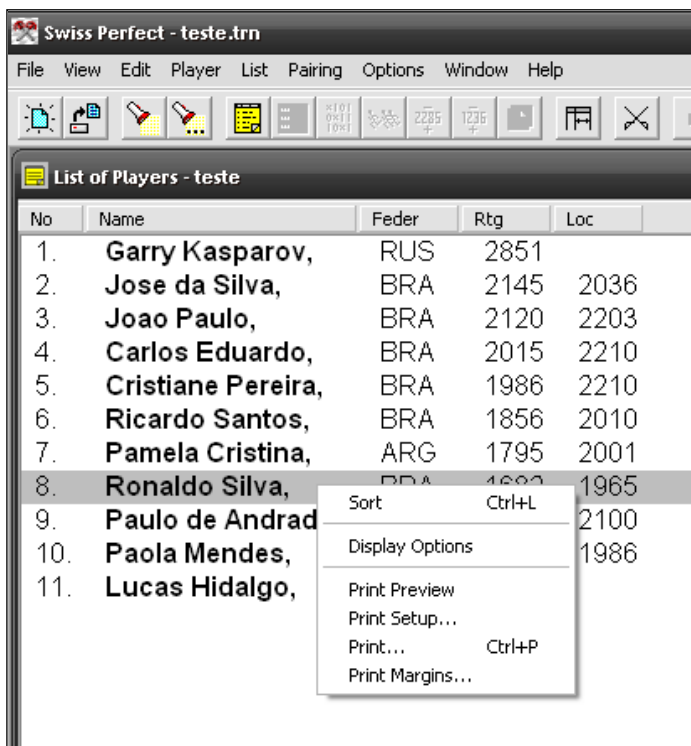


Adicione o que for conveniente, neste exemplo será usado os itens originais. Clique no botão **OK**.

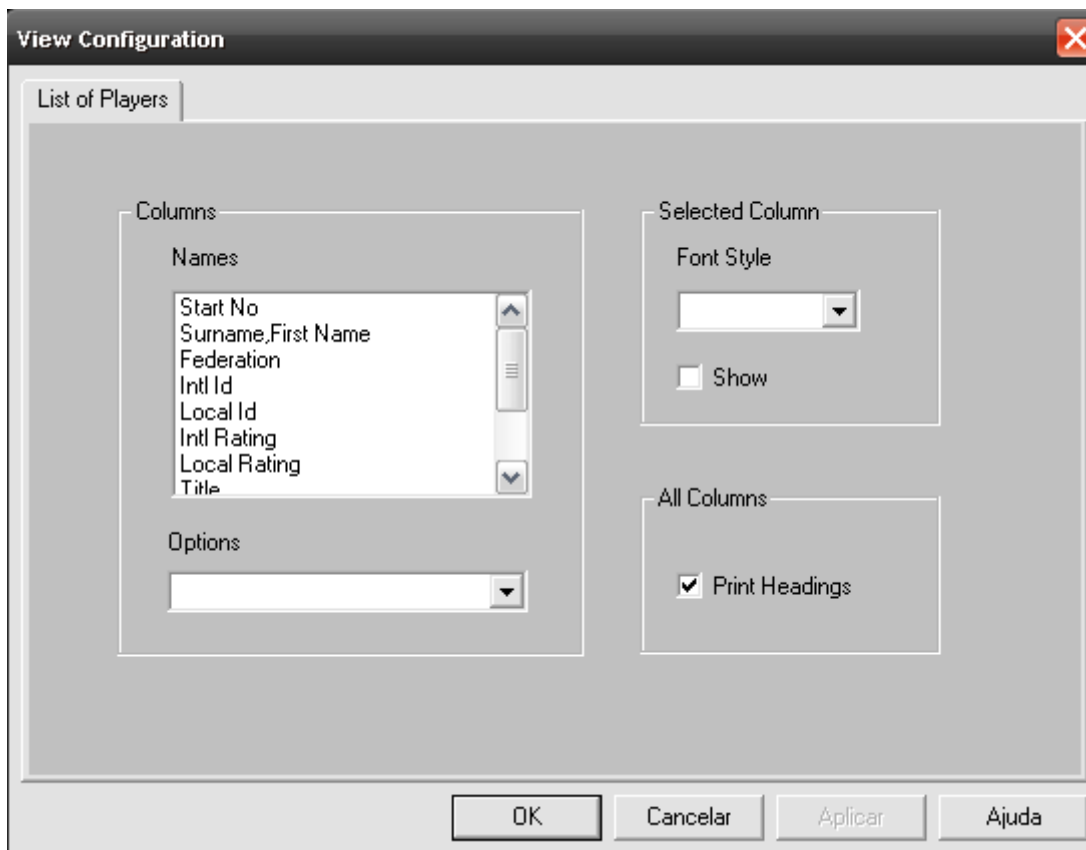
The screenshot shows the 'List of Players - teste' window in the Swiss Perfect software. The window title is 'Swiss Perfect - teste.trn'. The menu bar includes File, View, Edit, Player, List, Pairing, Options, Window, and Help. The toolbar contains various icons for file operations and player management. The main area displays a table with the following data:

No	Name	Feder	Rtg	Loc
1.	Garry Kasparov,	RUS	2851	
2.	Jose da Silva,	BRA	2145	2036
3.	Joao Paulo,	BRA	2120	2203
4.	Carlos Eduardo,	BRA	2015	2210
5.	Cristiane Pereira,	BRA	1986	2210
6.	Ricardo Santos,	BRA	1856	2010
7.	Pamela Cristina,	ARG	1795	2001
8.	Ronaldo Silva,	BRA	1682	1965
9.	Paulo de Andrade,	BRA		2100
10.	Paola Mendes,	BRA		1986
11.	Lucas Hidalgo,	BRA		

De acordo com os critérios escolhidos a lista é criada, foi visto o Rtg, Title, Loc e Nome, nesta ordem. Pode se perceber informações digitadas no perfil de inscrição não contém nesta guia, como o título do João Paulo, sexo e as cidades de todos os participantes. Para alterar o que aparecerá nessa guia clique com o botão direito do mouse sobre a guia e em seguida na opção **Display Options**.



Após clicar em Display Options aparecerá uma nova janela.



Nesta janela você poderá escolher o que irá aparecer em sua guia, em nosso exemplo esta faltando **Title**, **Club** e **Sex**, selecione um de cada vez no item **Names** localizado em **Columns**, após clicar em Title, por exemplo, vá até **Show** localizado em **Selected Column** e marque o quadrado em branco, feito isso siga esse procedimento para Club e para os outros, se necessário. Terminado clique em **OK**.

No	Name	Feder	Rtg	Loc	Title	Sex	Club
1.	Garry Kasparov,	RUS	2851		gm	male	Moscou
2.	Jose da Silva,	BRA	2145	2036		male	Rio de Janeiro
3.	Joao Paulo,	BRA	2120	2203	fm	male	Sao Paulo
4.	Carlos Eduardo,	BRA	2015	2210		male	Porto Alegre
5.	Cristiane Pereira,	BRA	1986	2210		female	Florianopolis
6.	Ricardo Santos,	BRA	1856	2010		male	Cruzeiro
7.	Pamela Cristina,	ARG	1795	2001		female	Buenos Aires
8.	Ronaldo Silva,	BRA	1682	1965		male	Rio Branco
9.	Paulo de Andrade,	BRA		2100		male	Campo Grande
10.	Paola Mendes,	BRA		1986		female	Mendes
11.	Lucas Hidalgo,	BRA				male	Bahia

Pronto, a lista de inscritos já está organizada com os dados necessários. Agora para prosseguir no torneio, basta emparceirar os jogadores. **Vale lembrar que o torneio foi**

criado para ser realizado em 6 rodadas no Sistema Swiss(Suíço), como o número de jogadores é pequeno o mesmo pode ser realizado em um Round-Robin em 11 rodadas ou em um Suíço em 4 rodadas. Esses dados do torneio podem ser alterados conforme necessário, pode escolher qualquer opção e criar o torneio como quiser, nesse caso específico preferi fazer algumas alterações, irei trocar o número de rodadas de 6 para 4. Saiba como:

Vá no Menu Superior e clique na Opção **Options → Tournament** , assim abrirá aquela mesma janela que foi aberta para a criação do torneio. Mude o Valor da Opção **Rounds** de 6 para 4, feito isso clique em **OK**.

Agora está tudo pronto para o Emparceiramento !

Vá até **Pairing → Automatic** ou utilize o Atalho **Ctrl + A**

Assim abrirá uma nova janela:




Nesta janela você poderá mudar algumas ações que o programa poderá efetuar quando for emparceirar. Se a opção **Ignore Colours** estiver selecionada ela poderá fazer com que o jogador jogue muitas partidas com a mesma cor(não aconselhável a marcação). Na coluna **Barred Pairings** a opção **Criterion** pode ser selecionada, essa opção faz com que se escolha se jogadores da mesma cidade, por exemplo, poderão se enfrentar na primeira ou na última rodada(aconselhável em casos de torneios onde tem mais de um representante e que esses acumulem pontos para ranking de uma mesma entidade)

Faça as mudanças se necessário e clique em **OK**. Logo em seguida aparecerá uma janela perguntando sobre qual será a cor na primeira rodada que o jogador mais forte irá

usar (normalmente se sorteia antes do inicio do torneio). Seguindo o nosso exemplo é escolhido a cor Branca(White).

E a 1ª rodada é feita:

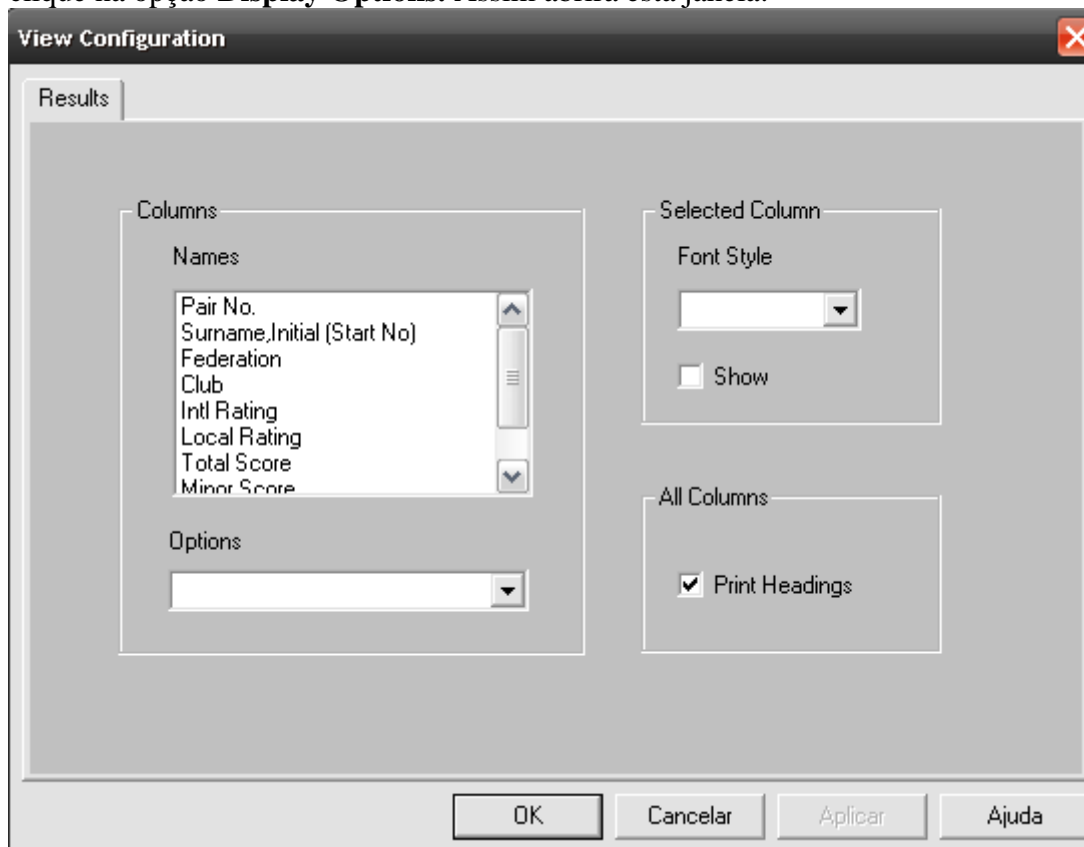


No	Name	Result	Name
1	Garry Kasparov, (1)	:	Pamela Cristina, (7)
2	Ronaldo Silva, (8)	:	Jose da Silva, (2)
3	Carlos Eduardo, (4)	:	Paulo de Andrade, (9)
4	Paola Mendes, (10)	:	Cristiane Pereira, (5)
5	Ricardo Santos, (6)	:	Lucas Hidalgo, (11)

Se você notar, foram inscritos 11 nomes, mas contém apenas 10 na 1ª rodada, isso aconteceu porque quando inscrevemos **João Paulo** colocamos na opção **Late Entry** o valor 2, ou seja, ele só entrará a partir da 2ª rodada e ainda adicionamos 0.5 ponto a ele.

O empareiramento já está feito, mas algumas ainda estão faltando. Não é necessário saber o número de cada participante e sim sua pontuação, além disso no caso de impressão do empareiramento deve ter uma lista para se preencher o resultado da partida, para resolver esses detalhes o procedimento é bem parecido com o que foi feito na guia – Lista de Participantes.

Clique com o botão direito do mouse sobre a guia atual de empareiramento, depois clique na opção **Display Options**. Assim abrirá esta janela:



O procedimento é bem parecido com o que foi realizado anteriormente. Selecione a opção **Total Score** localizada em **Names/Columns**, depois preencha o quadrado em

branco próximo a palavra Show. Volte a coluna ao lado e procure a opção **Result** selecione-a e depois clique na barra de rolagem no item **Font Style** marque a opção **Underline**. Para finalizar clique em **OK**.

Results (round 1) - teste					
No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Garry Kasparov,	[0]	__ : __	Pamela Cristina,	[0]
2	Ronaldo Silva,	[0]	__ : __	Jose da Silva,	[0]
3	Carlos Eduardo,	[0]	__ : __	Paulo de Andrade,	[0]
4	Paola Mendes,	[0]	__ : __	Cristiane Pereira,	[0]
5	Ricardo Santos,	[0]	__ : __	Lucas Hidalgo,	[0]

Para Imprimir o Emparceiramento use a tecla de Atalho **Ctrl + P** ou vá até **File** → **Print**, selecione a impressora e imprima o emparceiramento.

Para marcar os resultados apenas clique na “mesa do confronto”(Pairing) e digite 1 para vitória da cor branca, digite 0 para vitória da cor preta ou digite o sinal de = para empate.

Obs: Em caso de Torneio de Equipe onde a pontuação é superior a 1 ponto deve-se clicar duas vezes no “Pairing” e digitar o resultado(ex: 3 : 1)

Dando seqüência no torneio teste. De forma arbitraria a **1ª rodada** ficou assim:
1 – 0 – 1 – = – 1 (de acordo como foi acordado acima o modo de marcar os resultados).

Results (round 1) - teste					
No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Garry Kasparov,	[0]	<u>1</u> : 0	Pamela Cristina,	[0]
2	Ronaldo Silva,	[0]	0 : <u>1</u>	Jose da Silva,	[0]
3	Carlos Eduardo,	[0]	<u>1</u> : 0	Paulo de Andrade,	[0]
4	Paola Mendes,	[0]	<u>.5</u> : <u>.5</u>	Cristiane Pereira,	[0]
5	Ricardo Santos,	[0]	<u>1</u> : 0	Lucas Hidalgo,	[0]

Utilize o botão em formato de tesoura no Menu Superior ou utilize o Atalho **Ctrl + A** para a criação da 2ª rodada. Obs: Vale observar que agora João Paulo está no emparceiramento e que por ter numero impar de jogadores, um dos participantes ganha 1 ponto na rodada, ficando de “Bye”(folga)

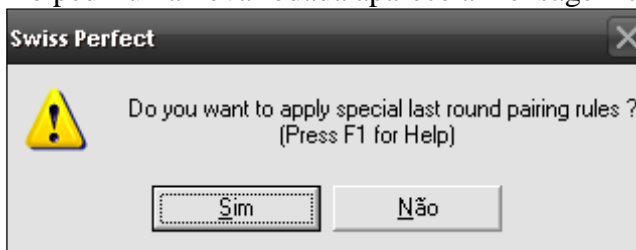
Results (round 2) - teste					
No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Carlos Eduardo,	[1]	0 : <u>1</u>	Garry Kasparov,	[1]
2	Jose da Silva,	[1]	0 : <u>1</u>	Ricardo Santos,	[1]
3	Cristiane Pereira,	[.5]	0 : <u>1</u>	Joao Paulo,	[.5]
4	Pamela Cristina,	[0]	0 : <u>1</u>	Paola Mendes,	[.5]
5	Paulo de Andrade,	[0]	0 : <u>1</u>	Ronaldo Silva,	[0]
6	Lucas Hidalgo,	[0]	<u>1</u> : 0	BYE	

Foram digitados resultado aleatórios e mais uma vez **Ctrl + A** para a 3ª rodada:

Results (round 3) - teste					
No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Garry Kasparov,	[2]	1 : 0	Ricardo Santos,	[2]
2	Joao Paulo,	[1.5]	0 : 1	Paola Mendes,	[1.5]
3	Lucas Hidalgo,	[1]	1 : 0	Jose da Silva,	[1]
4	Ronaldo Silva,	[1]	0 : 1	Carlos Eduardo,	[1]
5	Pamela Cristina,	[0]	1 : 0	Cristiane Pereira,	[.5]
6	Paulo de Andrade,	[0]	1 : 0	BYE	

Novamente resultados aleatórios e por final a 4ª rodada, que por nossa opção será a última. Ctrl + A:

Ao pedir uma nova rodada aparece a mensagem abaixo:



Esta mensagem sempre aparecerá quando for fazer a ultima rodada, ela é apenas uma mensagem que indica que você irá para ultima rodada e se você não está ciente que a próxima será a ultima, então deverá clicar em Não e mudar as opções do torneio adicionando mais rodadas, em caso contrario que sua opção é que a próxima seja realmente a ultima rodada então clique em Sim e terá a ultima rodada.

Aqui está a ultima rodada(4ª) e com resultados arbitrários:

Results (round 4) - teste					
No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Paola Mendes,	[2.5]	0 : 1	Garry Kasparov,	[3]
2	Ricardo Santos,	[2]	1 : 0	Carlos Eduardo,	[2]
3	Joao Paulo,	[1.5]	1 : 0	Lucas Hidalgo,	[2]
4	Jose da Silva,	[1]	.5 : .5	Paulo de Andrade,	[1]
5	Ronaldo Silva,	[1]	1 : 0	Pamela Cristina,	[1]
6	Cristiane Pereira,	[.5]	1 : 0	BYE	

O torneio está terminado. Agora para a divulgação das informações deve-se ter a Classificação Final(Standings) e a Tabela de Confrontos(Cross Table). Veja como obter tais informações:

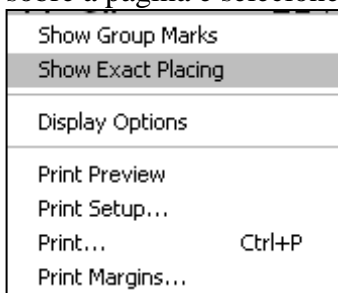
Vá no Menu Superior → **Standings**



Assim abrirá a janela:

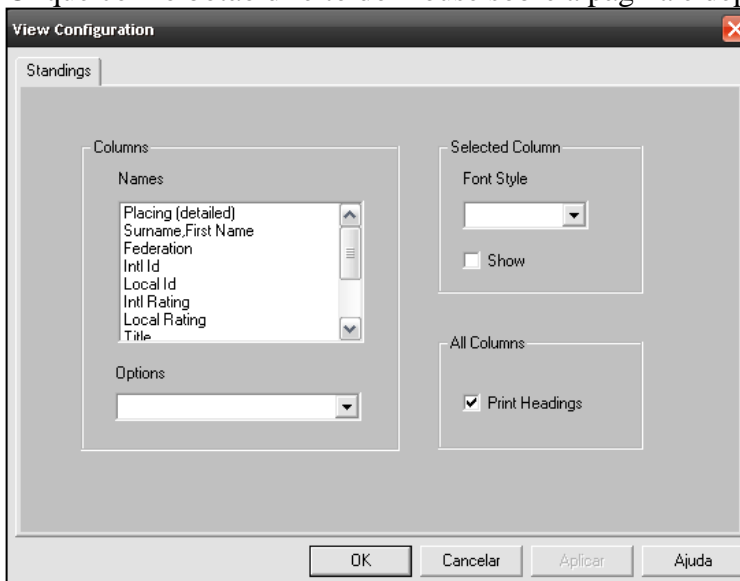
Place	Name	Feder	Rtg	Loc	Score	M-Buch.	Buch.	Progr.
1	Garry Kasparov,	RUS	2851		4	4.5	8.5	10.0
2	Ricardo Santos,	BRA	1856	2010	3	3.5	9.0	8.0
3-4	Joao Paulo,	BRA	2120	2203	2.5	3.5	7.0	5.5
	Paola Mendes,	BRA		1986	2.5	3.0	8.0	7.0
5-7	Carlos Eduardo,	BRA	2015	2210	2	5.0	10.0	6.0
	Lucas Hidalgo,	BRA			2	4.0	8.5	5.0
	Ronaldo Silva,	BRA	1682	1965	2	2.5	5.5	4.0
8-10	Cristiane Pereira,	BRA	1986	2210	1.5	4.0	7.5	3.0
	Paulo de Andrade,	BRA		2100	1.5	4.0	7.5	2.5
	Jose da Silva,	BRA	2145	2036	1.5	3.5	7.5	4.5
11	Pamela Cristina,	ARG	1795	2001	1	4.5	9.5	2.0

A classificação geral possui dados não necessários que precisam ser arrumados. Para ter a classificação Exata de cada participante clique com o botão direito do mouse sobre a página e selecione Show Exact Placing



Para mostrar a cidade de cada participante e tirar os dados Rtg e Loc que não são importantes para a divulgação do resultado.

Clique com o botão direito do mouse sobre a página e depois em Display Options:



Clique nas opções **Intl Id** e **Local Rating** e desmarque a opção **Show**, já para **Club** marque a opção **Show**. Finalize apertando em **OK**.

A Classificação Final ficará assim:

Place	Name	Feder	Club	Score	M-Buch.	Buch.	Progr.
1	Garry Kasparov,	RUS	Moscou	4	4.5	8.5	10.0
2	Ricardo Santos,	BRA	Cruzeiro	3	3.5	9.0	8.0
3	Joao Paulo,	BRA	Sao Paulo	2.5	3.5	7.0	5.5
4	Paola Mendes,	BRA	Mendes	2.5	3.0	8.0	7.0
5	Carlos Eduardo,	BRA	Porto Alegre	2	5.0	10.0	6.0
6	Lucas Hidalgo,	BRA	Bahia	2	4.0	8.5	5.0
7	Ronaldo Silva,	BRA	Rio Branco	2	2.5	5.5	4.0
8	Cristiane Pereira,	BRA	Florianopolis	1.5	4.0	7.5	3.0
9	Paulo de Andrade,	BRA	Campo Grande	1.5	4.0	7.5	2.5
10	Jose da Silva,	BRA	Rio de Janeiro	1.5	3.5	7.5	4.5
11	Pamela Cristina,	ARG	Buenos Aires	1	4.5	9.5	2.0

Para finalizar vamos abrir o Cross Table(Tabela de Confrontos)
O Botão está localizado na parte superior da página.

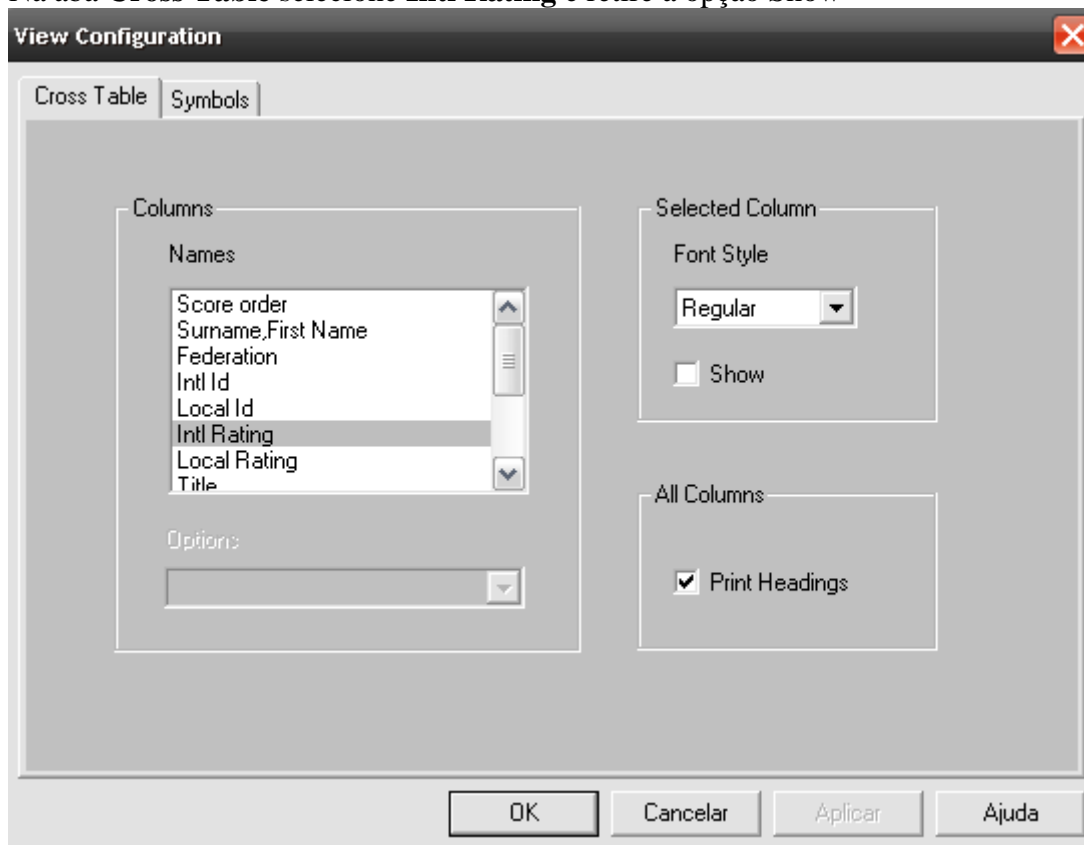


Abrirá esta janela:

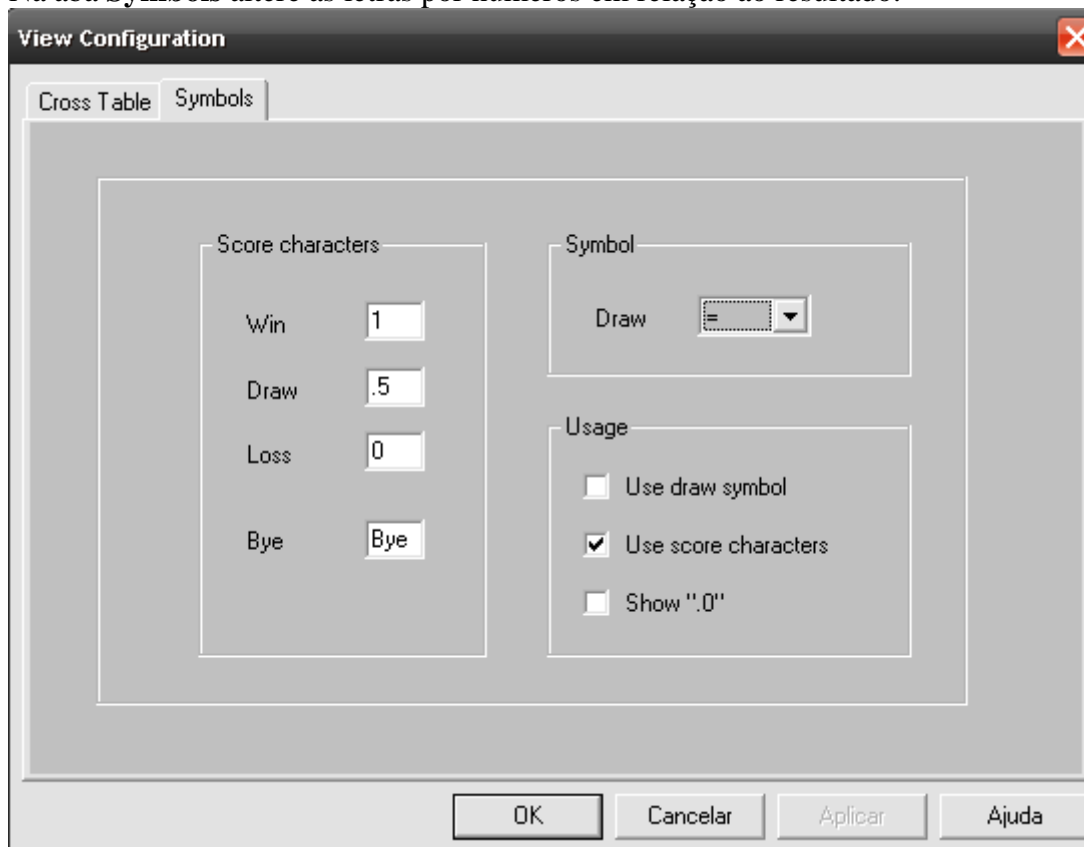
No	Name	Feder	Rtg	1	2	3	4
1	Garry Kasparov,	RUS	2851	11 : W	5 : W	2 : W	4 : W
2	Ricardo Santos,	BRA	1856	6 : W	10 : W	1 : L	5 : W
3	Joao Paulo,	BRA	2120	:	8 : W	4 : L	6 : W
4	Paola Mendes,	BRA		8 : D	11 : W	3 : W	1 : L
5	Carlos Eduardo,	BRA	2015	9 : W	1 : L	7 : W	2 : L
6	Lucas Hidalgo,	BRA		2 : L	: W	10 : W	3 : L
7	Ronaldo Silva,	BRA	1682	10 : L	9 : W	5 : L	11 : W
8	Cristiane Pereira,	BRA	1986	4 : D	3 : L	11 : L	: W
9	Paulo de Andrade,	BRA		5 : L	7 : L	: W	10 : D
10	Jose da Silva,	BRA	2145	7 : W	2 : L	6 : L	9 : D
11	Pamela Cristina,	ARG	1795	1 : L	4 : L	8 : W	7 : L

Aqui possui algumas coisas que podem ser alteradas, como mudar as letras que representam vitória, empate e derrota, mas que estão em inglês. Neste caso também não é necessário mostrar o Rating dos jogadores. Para tais mudanças clique com o botão direito do mouse e depois clique em Display Options

Na aba **Cross Table** selecione **Intl Rating** e retire a opção Show



Na aba **Symbols** altere as letras por números em relação ao resultado:



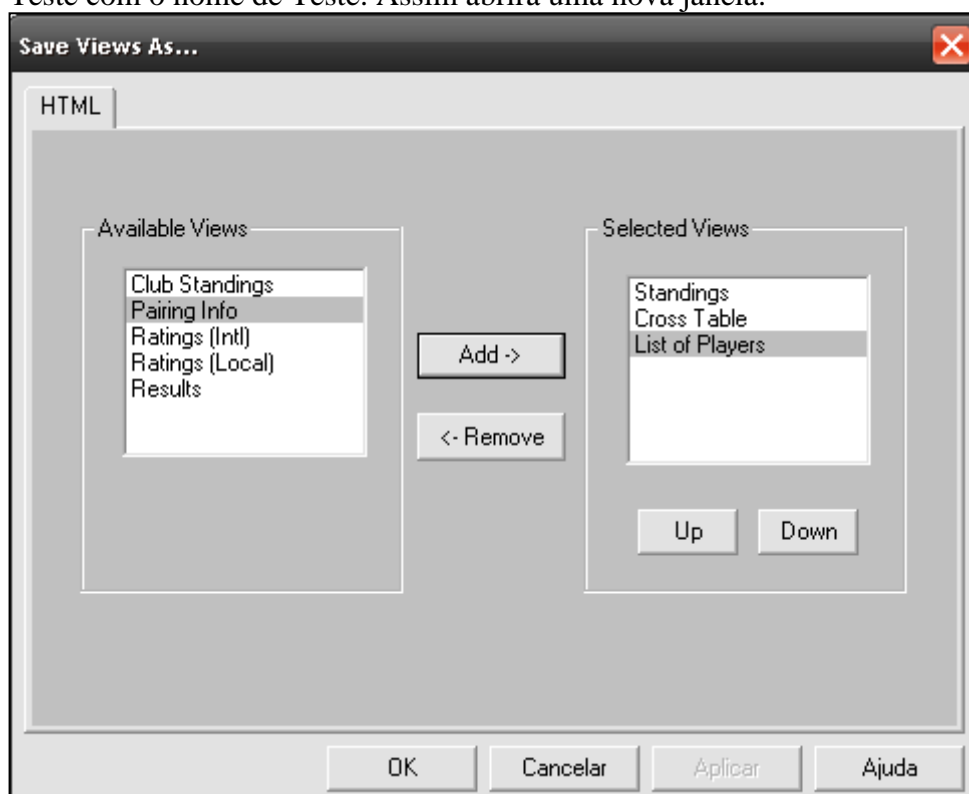
Feito isso clique em **OK**

A Tabela de Confrontos ficará assim:

No	Name	Feder	1	2	3	4
1.	Garry Kasparov,	RUS	7 : 1	4 : 1	6 : 1	10 : 1
2.	Jose da Silva,	BRA	8 : 1	6 : 0	11 : 0	9 : 5
3.	Joao Paulo,	BRA	:	5 : 1	10 : 0	11 : 1
4.	Carlos Eduardo,	BRA	9 : 1	1 : 0	8 : 1	6 : 0
5.	Cristiane Pereira,	BRA	10 : 5	3 : 0	7 : 0	: 1
6.	Ricardo Santos,	BRA	11 : 1	2 : 1	1 : 0	4 : 1
7.	Pamela Cristina,	ARG	1 : 0	10 : 0	5 : 1	8 : 0
8.	Ronaldo Silva,	BRA	2 : 0	9 : 1	4 : 0	7 : 1
9.	Paulo de Andrade,	BRA	4 : 0	8 : 0	: 1	2 : 5
10.	Paola Mendes,	BRA	5 : 5	7 : 1	3 : 1	1 : 0
11.	Lucas Hidalgo,	BRA	6 : 0	: 1	2 : 1	3 : 0

Agora está tudo pronto ! Basta criar um arquivo HTML para melhor visualização ou postar em algum site. Para a criação do HTML basta seguir esse procedimento abaixo:

File → **Export View...** → **As HTML** e abrirá uma janela para salvar, salve na pasta Teste com o nome de Teste. Assim abrirá uma nova janela:

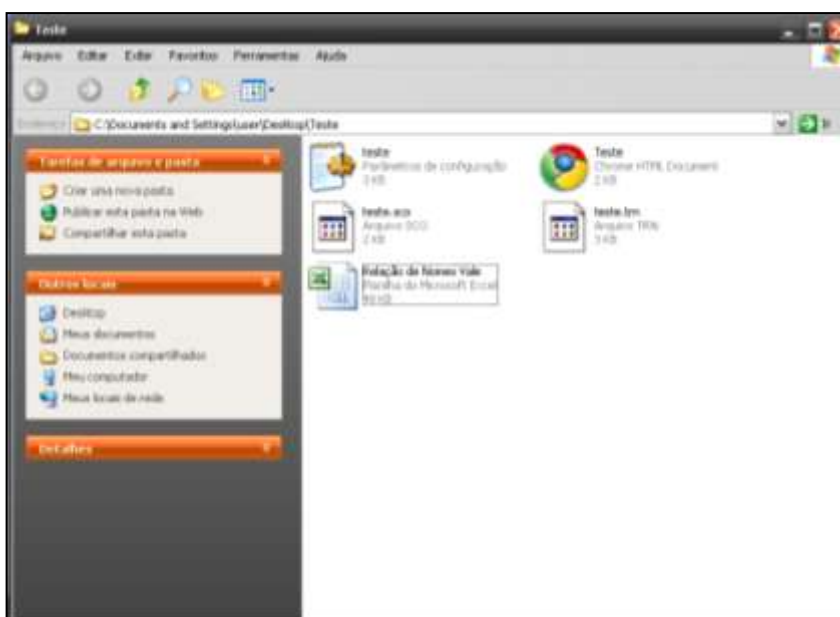


Selecione as janelas que tiverem necessidade, no nosso caso seria **Standings, Cross Table e List of Players**. Aperte **OK**, Pronto a página foi criada com sucesso e já pode ser postada em um site.

2.2- Criação de Um Torneio do Tipo Avançado: As informações adiante só ajudarão no caso de conhecimento das informações propostas no item anterior(2.1). Criação de Torneios Grandes ou de Etapas de um Circuito Regional, com possibilidade de Importação de dados do Excel.

Para a criação desse tipo de torneio iremos utilizar os dados do Circuito Valeparaibano de 2011, onde possui um número grande de inscritos, possui atualização de rating e criação de ranking.

Para iniciar o processo, copie a pasta (em formato Excel) com os dados que serão utilizados para a Pasta Teste. **Lembre-se de sempre criar uma pasta para armazenar todos os arquivos que serão utilizados no decorrer da criação do torneio.**



Após Salvar o arquivo com os dados necessários, abra o arquivo(Relação de Nomes) e siga o processo.

Inscritos	Nomes	Categoria	Cidade	Rating
1	Alberto Guairoz	Abs	SJCampos	2109
2	Erick Alexandre M Ramos	Abs	Taubate	2100
3	Glaucio Cafalchio	Abs	Parabuna	2088
4	Joao Alfredo Castellani	Abs	SJCampos	2090
5	Fabio Alves Lima Jr	Abs	Caraguá	2085
6	Luciano Naves de Lima	Abs	Parabuna	2079
7	Sergio Cequini de Jesus	Abs	SSebastiao	2066
8	Geisson Alberto Guimén	Abs	SJCampos	2057
9	Miguel Abrahao	Abs	SJCampos	2053
10	Mateus Pereira da Silva	Abs	Pinda	2051
11	Eduardo Caris	Abs	SJCampos	2049
12	Gabriel Zakharov	Abs	Jacarei	2049
13	Rauenda Schultz	Fem	Taubate	2048
14	Fernando Barbosa	Abs	SJCampos	2045
15	Vanessa Sales	Fem	Taubate	2044
16	Juliane de Oliveira Dias	Fem	Pinda	2043
17	Carlos Alberto N Santos	Abs	SSebastiao	2041
18	Paulo Sergio da Silva	Abs	SSebastiao	2035
19	Eduardo Enrico	Abs	Suzano	2033
20	Gladiston Zakharov	Abs	Jacarei	2028
21	Mariana Limes Inaska	Fem	Pinda	2028
22	Alessandro Ribeiro	Abs	SSebastiao	2025
23	Aristeu Pinto	Abs	SJCampos	2025
24	Flavio Fernandes	Abs	Parabuna	2024
25	Pedro Henrique M Moraes	Abs	Taubate	2024
26	Sidicley Pereira de Souza	Abs	SSebastiao	2021
27	Edson Moreira Samento	Abs	Jacarei	2018
28	Luciano Troccoli	Abs	Caraguá	2018
29	Eduardo Gomes da Silva	Abs	SJCampos	2017
30	Aline Cristina Pinto	Fem	Jacarei	2016
31	Ana Viteria Pinto	Fem	Jacarei	2016
32	Jonathas Cuba	Abs	Pinda	2016
33	Gabriel Lima Borges	Abs	Caraguá	2015

Na imagem anterior indica apenas uma parte da lista, mas a lista pode possuir muitos nomes com muitas informações que pelo método de importação garante uma velocidade maior na criação do torneio.

Nessa listagem contém colunas que indicam: Inscritos, Nomes, Cidade e Rating. **Obs: Na lista não pode possuir símbolos ou letras com acentos.** Para trabalhar melhor devemos organizar os jogadores em ordem alfabética, neste caso os nomes estão em ordem de rating. Para isso clique no primeiro Nome(Alberto) e depois clique na opção **Classificação Crescente**. Deste modo a listagem ficará assim:

	A	B	C	D	E
1	Inscritos	Nomes	Categoria	Cidade	Rat
2		Alberto Queiroz	Abs	SJCampos	2109
3		Alessandro Ribeiro	Abs	SSebastiao	2025
4		Aline Cristina Pinto	Fem	Jacarei	2016
5		Ana Vitoria Pinto	Fem	Jacarei	2016
6		Aristeu Pinto	Abs	SJCampos	2025
7		Carlos Alberto N Santos	Abs	SSebastiao	2041
8		Edson Moreira Sarmiento	Abs	Jacarei	2018
9		Eduardo Caris	Abs	SJCampos	2049
10		Eduardo Enrico	Abs	Suzano	2033
11		Eduardo Gomes da Silva	Abs	SJCampos	2017
12		Enck Alexandre M Ramos	Abs	Taubate	2100
13		Fabio Alves Lins Jr	Abs	Caragua	2085
14		Fernando Barbosa	Abs	SJCampos	2045
15		Flavio Fernandes	Abs	Paraibuna	2024
16		Gabriel Lira Borges	Abs	Caragua	2015
17		Gabriel Zakharov	Abs	Jacarei	2049
18		Geisson Alberto Quinten	Abs	SJCampos	2057
19		Gladiston Zakharov	Abs	Jacarei	2028
20		Glaucio Cafalchio	Abs	Paraibuna	2098
21		Joao Alfredo Castellani	Abs	SJCampos	2098
22		Jonathas Cuba	Abs	Pinda	2016
23		Juliane de Oliveira Dias	Fem	Pinda	2043
24		Luciano Neves de Lima	Abs	Paraibuna	2079
25		Luciano Troccoli	Abs	Caragua	2018
26		Mariana Lemes Inaoka	Fem	Pinda	2028
27		Mateus Pereira da Silva	Abs	Pinda	2051
28		Miguel Abrahao	Abs	SJCampos	2053
29		Paulo Sergio da Silva	Abs	SSebastiao	2035
30		Pedro Henrique M Moraes	Abs	Taubate	2024
31		Rauanda Schultz	Fem	Taubate	2048
32		Sergio Cequini de Jesus	Abs	SSebastiao	2066
33		Sidicley Pereira de Souza	Abs	SSebastiao	2021
34		Vanessa Sales	Fem	Taubate	2044

	A	B	C	D	E
1	Inscritos	Nomes	Categoria	Cidade	Rat
2		Alberto Queiroz	Abs	SJCampos	2109
3	x	Alessandro Ribeiro	Abs	SSebastiao	2025
4	x	Aline Cristina Pinto	Fem	Jacarei	2016
5		Ana Vitoria Pinto	Fem	Jacarei	2016
6	x	Aristeu Pinto	Abs	SJCampos	2025
7		Carlos Alberto N Santos	Abs	SSebastiao	2041
8	x	Edson Moreira Sarmiento	Abs	Jacarei	2018
9		Eduardo Caris	Abs	SJCampos	2049
10	x	Eduardo Enrico	Abs	Suzano	2033
11	x	Eduardo Gomes da Silva	Abs	SJCampos	2017
12	x	Enck Alexandre M Ramos	Abs	Taubate	2100
13		Fabio Alves Lins Jr	Abs	Caragua	2085
14	x	Fernando Barbosa	Abs	SJCampos	2045
15		Flavio Fernandes	Abs	Paraibuna	2024
16	x	Gabriel Lira Borges	Abs	Caragua	2015
17		Gabriel Zakharov	Abs	Jacarei	2049
18		Geisson Alberto Quinten	Abs	SJCampos	2057
19		Gladiston Zakharov	Abs	Jacarei	2028
20		Glaucio Cafalchio	Abs	Paraibuna	2098
21		Joao Alfredo Castellani	Abs	SJCampos	2098
22		Jonathas Cuba	Abs	Pinda	2016
23		Juliane de Oliveira Dias	Fem	Pinda	2043
24	x	Luciano Neves de Lima	Abs	Paraibuna	2079
25		Luciano Troccoli	Abs	Caragua	2018
26		Mariana Lemes Inaoka	Fem	Pinda	2028
27	x	Mateus Pereira da Silva	Abs	Pinda	2051
28		Miguel Abrahao	Abs	SJCampos	2053
29		Paulo Sergio da Silva	Abs	SSebastiao	2035
30	x	Pedro Henrique M Moraes	Abs	Taubate	2024
31		Rauanda Schultz	Fem	Taubate	2048
32	x	Sergio Cequini de Jesus	Abs	SSebastiao	2066
33	x	Sidicley Pereira de Souza	Abs	SSebastiao	2021
34		Vanessa Sales	Fem	Taubate	2044

A partir daí a listagem poderá ser impressa e os jogadores podem confirmar sua inscrição. Na listagem do Excel pode simbolizar a inscrição do jogador com um “x” na coluna Inscritos.

No nosso exemplo será marcado com um “x” nomes arbitrários:

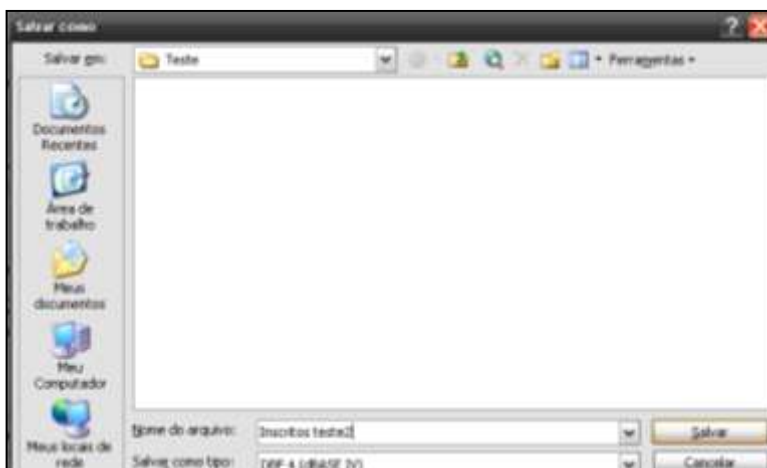
Para separar o nome dos Inscritos da Relação, selecione a célula **Inscritos** e clique na opção **Classificação Crescente**:

	A	B	C	D	E
1	Inscritos	Nomes	Categoria	Cidade	Rat
2	x	Alessandro Ribeiro	Abs	SSebastianiao	2025
3	x	Aline Cristina Pinto	Fem	Jacarei	2016
4	x	Aristeu Pinto	Abs	SJCampos	2025
5	x	Edson Moreira Sarmento	Abs	Jacarei	2018
6	x	Eduardo Enrico	Abs	Suzano	2033
7	x	Eduardo Gomes da Silva	Abs	SJCampos	2017
8	x	Erick Alexandre M Ramos	Abs	Taubate	2100
9	x	Fernando Barbosa	Abs	SJCampos	2045
10	x	Gabriel Lira Borges	Abs	Caragua	2015
11	x	Juliane de Oliveira Dias	Fem	Pinda	2043
12	x	Luciano Neves de Lima	Abs	Parabuna	2079
13	x	Mateus Pereira da Silva	Abs	Pinda	2051
14	x	Pedro Henrique M Moraes	Abs	Taubate	2024
15	x	Sergio Cequini de Jesus	Abs	SSebastianiao	2066
16	x	Sidicley Pereira de Souza	Abs	SSebastianiao	2021
17	x	Vanessa Sales	Fem	Taubate	2044
18		Alberto Queiroz	Abs	SJCampos	2109
19		Ana Vitoria Pinto	Fem	Jacarei	2016
20		Carlos Alberto N Santos	Abs	SSebastianiao	2041
21		Eduardo Cans	Abs	SJCampos	2049
22		Fabio Alves Lins Jr	Abs	Caragua	2065
23		Flavio Fernandes	Abs	Parabuna	2024
24		Gabriel Zakharov	Abs	Jacarei	2049
25		Geisson Alberto Quinten	Abs	SJCampos	2057
26		Gladiston Zakharov	Abs	Jacarei	2028
27		Glaucio Cafalchio	Abs	Parabuna	2098
28		Joao Alfredo Castellani	Abs	SJCampos	2098
29		Jonathas Cuba	Abs	Pinda	2016
30		Luciano Troccoli	Abs	Caragua	2018
31		Mariana Lemes Inaoka	Fem	Pinda	2028
32		Miguel Abrahao	Abs	SJCampos	2053
33		Paulo Sergio da Silva	Abs	SSebastianiao	2035
34		Rauanda Schultz	Fem	Taubate	2048

Após organizar a listagem, salve o arquivo(Ctrl + B) e selecione a partir da célula **Nomes(B1)** até 2044(E17) que são os jogadores que deverão ser inscritos no torneio.

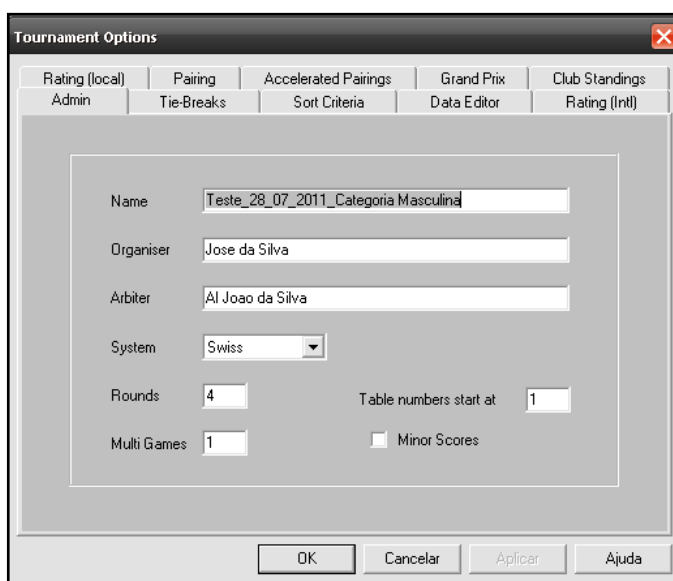
	A	B	C	D	E
1	Inscritos	Nomes	Categoria	Cidade	Rat
2	x	Alessandro Ribeiro	Abs	SSebastianiao	2025
3	x	Aline Cristina Pinto	Fem	Jacarei	2016
4	x	Aristeu Pinto	Abs	SJCampos	2025
5	x	Edson Moreira Sarmento	Abs	Jacarei	2018
6	x	Eduardo Enrico	Abs	Suzano	2033
7	x	Eduardo Gomes da Silva	Abs	SJCampos	2017
8	x	Erick Alexandre M Ramos	Abs	Taubate	2100
9	x	Fernando Barbosa	Abs	SJCampos	2045
10	x	Gabriel Lira Borges	Abs	Caragua	2015
11	x	Juliane de Oliveira Dias	Fem	Pinda	2043
12	x	Luciano Neves de Lima	Abs	Parabuna	2079
13	x	Mateus Pereira da Silva	Abs	Pinda	2051
14	x	Pedro Henrique M Moraes	Abs	Taubate	2024
15	x	Sergio Cequini de Jesus	Abs	SSebastianiao	2066
16	x	Sidicley Pereira de Souza	Abs	SSebastianiao	2021
17	x	Vanessa Sales	Fem	Taubate	2044
18		Alberto Queiroz	Abs	SJCampos	2109
19		Ana Vitoria Pinto	Fem	Jacarei	2016
20		Carlos Alberto N Santos	Abs	SSebastianiao	2041
21		Eduardo Cans	Abs	SJCampos	2049
22		Fabio Alves Lins Jr	Abs	Caragua	2065
23		Flavio Fernandes	Abs	Parabuna	2024
24		Gabriel Zakharov	Abs	Jacarei	2049
25		Geisson Alberto Quinten	Abs	SJCampos	2057
26		Gladiston Zakharov	Abs	Jacarei	2028
27		Glaucio Cafalchio	Abs	Parabuna	2098
28		Joao Alfredo Castellani	Abs	SJCampos	2098
29		Jonathas Cuba	Abs	Pinda	2016
30		Luciano Troccoli	Abs	Caragua	2018
31		Mariana Lemes Inaoka	Fem	Pinda	2028
32		Miguel Abrahao	Abs	SJCampos	2053
33		Paulo Sergio da Silva	Abs	SSebastianiao	2035
34		Rauanda Schultz	Fem	Taubate	2048

Após seleccionar os jogadores para o torneio, vá em **Arquivo** → **Salvar como...** → **Pasta Teste**, tipo de **Arquivo DBF 4 (dBASE IV)** → **Salvar**

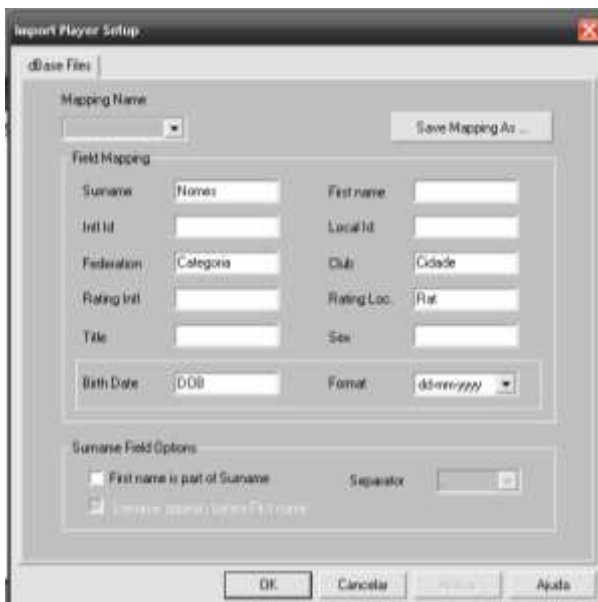
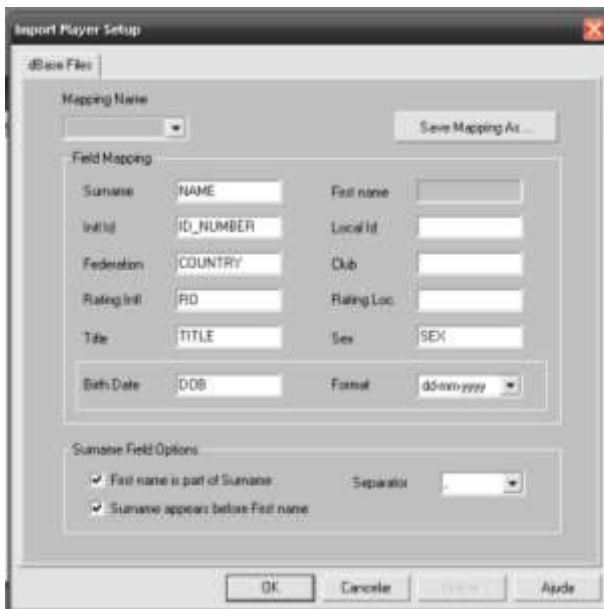


Confirme as próximas janelas. Após isso feche a janela do Excel, marcando a opção **Não** para salvar o arquivo.

Abra o Excel e crie um novo torneio, com o Nome **teste2** e salve na pasta **Teste**. Ao abrir a janela de copiar dados utilizados em outro torneio, clique em **Sim** e escolha o torneio **teste** que também está salvo na Pasta **Teste**. Desde modo aparecerá o Item **Admin** com essas informações:

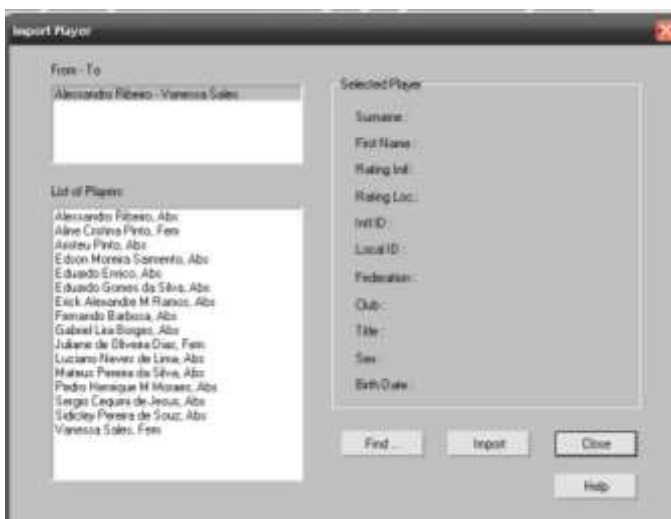


Clique em **OK**, confirmando os dados. Logo em seguida abrirá uma janela para adicionar novos jogadores, saia dessa janela e vá para **Options** → **Import Setup..** → **Pasta Teste** → **Arquivo (dbf) Inscritos teste2** e clique em **Abrir**.



Ao abrir essa janela altere os dados de acordo com a relação do Excel e desmarque a opção First Name.
 Alterando:
 Surname → Nomes
 Federation → Categoria
 Club → Cidade
 Rating Loc. → Rat

Clique em **OK**. Vá até a opção **Player** → **Import**(Ctrl + I). Clique em **Sim**:



Clique no primeiro nome, pressione o Shift e arraste até o último nome. Ao selecionar todos os nomes clique em **Import**. Após importar feche a janela e os nomes já estarão na Lista de Participantes.

A partir daí as informações para prosseguir foram dadas no início do Manual.

Nota do Autor:

O manual foi escrito para auxiliar professores de xadrez, organizadores de torneio e para qualquer pessoa que necessite utilizar o programa para qualquer fim. O manual foi criado sem objetivos burocráticos e pode ser adquirido de forma gratuita.