

ChessArbiter Pro 2016

INSTRUKCJA OBSŁUGI

1.	O progra	amie2			
2.	Nawigacja				
3.	rniej indywidualny2				
3	.1. Dar	ne turniejowe2			
	3.1.1.	Podstawowe dane - Nazwa turnieju, System gry, Ilość rund			
	3.1.2.	Punktacja turnieju (Tie-Break)			
	3.1.3.	Opcje rankingowe			
	3.1.4.	Harmonogram6			
	3.1.5.	Ustawienia programu7			
3	.2. Poł	pieranie listy rankingowej POLSKIEJ i FIDE			
3	.3. Dar	ne zawodników			
	3.3.1.	Dodanie zawodników			
	3.3.2.	Przeglądanie, weryfikacja i korekty10			
	3.3.3.	Kryteria ustalania numerów startowych10			
	3.3.4.	Wycofanie zawodnika			
3	.4. Koj	arzenie par			
	3.4.1.	System szwajcarski			
	3.4.2.	System kołowy (rundowy)12			
	3.4.3.	Drukowanie13			
	3.4.4.	Kojarzenie ręczne			
	3.4.5.	Aktualizowanie wyników15			
	3.4.6.	Pokazanie kojarzenia par dla sędziego15			
3	.5. Tab	ele turniejowe			
	3.5.1.	Wyniki końcowe16			
	3.5.2.	Tabela turniejowa16			
	3.5.3.	Raporty FIDE17			
3	.6. Op	cje dodatkowe17			
	3.6.1.	Tworzenie Raportu FIDE17			
	3.6.2.	Importowanie danych z Raportu FIDE18			

1. O PROGRAMIE

Program ChessArbiter Pro 2016 jest programem komputerowym wspomagającym sędziów w prowadzeniu turniejów szachowych. Program pracuje w środowisku Windows. Minimalne wymagania systemowe dla prawidłowej pracy programu:

- CPU 1GHz,
- 512 MB RAM (zalecane 2 GB lub więcej),
- rozdzielczość ekranu 1280x800,
- Przeglądarka MS Internet Explorer 8.0.

Program posiada dwie opcje: turniej indywidualny oraz drużynowy, umożliwia prowadzenie turniejów w systemie szwajcarskim lub kołowym. W programie możemy pracować korzystając z silnika kojarzeń JaVaFo lub wbudowanego silnika ChessArbiterPro. Program pozwala na prowadzenie turnieju z dowolną ilością rund i zawodników. Co więcej, można prowadzić kilka turniejów jednocześnie. W prosty sposób program pozwala na utworzenie serwisu turniejowego z możliwością publikacji na serwerze ChessArbiter.

2. NAWIGACJA

Łatwe poruszanie sie po programie:

≻ Menu



3. Nowy turniej indywidualny

Aby rozpocząć nowy turniej wybieramy: Plik → Nowy. Pojawi się następujące okno:



3.1. DANE TURNIEJOWE

Nowy turniej zostanie utworzony. Należy teraz uzupełnić dane turniejowe. Wybieramy z Menu: Turniej → Dane opisowe turnieju...



Pojawi się następujące okno:

 , 08.02.2018 □▼	08.02.2018	w następnych podrozdziałach
Mielsce:	liczba nund:	
	9	
Sędzia:	e-mail sędziego:	
FA Michał Wejsig		
Organizator:	e-mail organizatora:	
Tempo gry:	System rozgrywek:	
¥	Szwajcarski 🗸 🗸	
Rodzaj szachów		
	\sim	
] Tumiej klasyfikacyjny (wyświetlaj ranking	gi i normy w raportach)	
] Tumiej zgłoszony do FIDE		

3.1.1. PODSTAWOWE DANE - NAZWA TURNIEJU, SYSTEM GRY, ILOŚĆ RUND

Informacje te można wypełnić w zakładce Dane turniejowe.

Nazwa tumieju:		Turniej→Dane opisowe turnieju
Data od: 08.02.2018	do: 08.02.2018	Plik Edycja Widok Turniej Internet Narzędzia Okna Pomoc
Sędzia:	e-mail sędziego:	
Organizator:	e-mail organizatora:	
Tempo gry:	System rozgrywek:	
Rodzaj szachów	~	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
🔲 Tumiej klasyfikacyjny (wyświetlaj	rankingi i nomy w raportach)	OK Anuluj Zastosuj Pomoc
Tumiej zgłoszony do FIDE		/

1 Nazwa turnieju Należy ręcznie wpisać nazwę turnieju		Należy ręcznie wpisać nazwę turnieju
2	Data	Wpisujemy ręcznie datę rozpoczęcia i zakończenia turnieju w formacie (RRRR-MM-DD) lub naciskamy ikonę
3 Miejsce Wpisujemy ręcznie miejsce rozgrywania turnieju.		Wpisujemy ręcznie miejsce rozgrywania turnieju.
4	Liczba rund	Wpisujemy ręcznie ilość rund w turnieju. UWAGA: Jeżeli wybrany został system kołowy nie trzeba uzupełniać tego pola.

		Wnisujemy recznie pozwisko i imie sedziego
	Sadaia	Wpisujemy ręcznie nazwisko r innę sędziego.
5	Sęuzia	Dela isst vanashisma sutan stranstvarnis ella lisansian suvana se sa deisas
		Pole jest wypełnione automatycznie dla licencjonowanego sędziego.
	E-mail sędziego	Wpisujemy ręcznie adres e-mail sędziego.
		Wpisujemy ręcznie nazwę organizatora.
6	Organizator	Uwaga: Jeżeli zakupiłeś program z licencją organizatora nie można zmienić tego pola.
0		Pole jest wypełnione automatycznie dla licencjonowanego organizatora.
	E-mail organizatora	Wpisujemy ręcznie adres e-mail organizatora.
7	Temp gry	Wpisujemy ręcznie tempo gry lub wybierz z zapisanych w programie: Iempo gry: 23/h + 1h 90/40 + 30° + 30° na ruch 90/40 + 15′ + 30° na ruch 90′ + 40″ na ruch 90′ + 30° na ruch 90
	.	Wybieramy jedno z następujących:
	System rozgrywek	Szwajcarski –
		Kołowy (rundowy) -
		Wybieramy jedno z następujących:
		Szachy klasyczne
		Szachy szybkie
Q	Podzaj szachów	Szachy błyskawiczne
0	Nouzaj szachow	➢ INNE
		UWAGA: Wybór rodzaju gry jest bardzo ważny ze względu na sortowanie listy
		startowej. W zależności od rodzaju gry program wybierze odpowiedni ranking ELO dla
		zawodnika.
	Turniej	Zaznaczamy to pole jeżeli turniej ma być przeprowadzony zgodnie z regulaminem
0	klasyfikacyjny	klasyfikacyjno-rankingowym PZSzach (pokazane zostaną dodatkowe raporty)
9	Turniej zgłoszony	Zaznaczamy to pole jeżeli turniej ma być liczony do rankingu ELO FIDE
	do FIDE	(pokazane zostaną dodatkowe raporty)

3.1.2. PUNKTACJA TURNIEJU (TIE-BREAK)

W zakładce Tie-Break ustalamy kolejność punktacji

awijenta connejowe		×	
ane opisowe Tie Break Opcje	tumiejowe Harmonogra	m Ustawienia programu	Pamiętaj, okno to pojawi się po wybraniu:
Kolejność punktacji tumieju:			Turniej→Dane opisowe turnieju
	czastkowych		ChessArbiter Pro 2016 - ChessArbiterPro2
1	C2dstronycii		Plik Edvria Widok Turniei Internet Narzedzia Okna Pomor
2 Buchholz średni	и		Dane opisowe turnieju
3 Buchholz	2	71	
4 Liczba zwycięst	tw		
5 Progress		1	
Warmundta	moranii Tin Benale		
TYPIOMOUL IS	publy no break.		
Liczba dużych punktów (meczow	wych) za		
	pauzę: 1		
wygraną: 2 remis:,			
wygraną: 2 remis:. walkower(+): 2 uje	emne za walkower(-):		
wygraną: ² remis., walkower(+): ² uje Liczba małych punktów (cząstki	emne za walkower(-):		
wygraną: ² remis., walkower(+): ² uje Liczba małych punktów (oząstk	emne za walkower(-): 0 owych) za: 3 opauze: 1		Demistri, abu arrad arraitaiam da kalaiaai
wygraną; ² remis., walkower(+); ² uk Liczba małych punktów (cząstko	emne za walkower(-): 0 owych) za: 3 apauzę: 1		Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej
wygraną: 2 remis. waikower(+): 2 uje Liczba małych punktów (cząstko waikower(+): 1 uje	emne za walkower(-): 0 owych) za: 3 pauzę: 1 emne za walkower(-): 0		Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
wygrang: 2 remis waikower(+): 2 up Liczba małych punktów (cząstku waikower(+): 1 up Metoda FIDE lipiec 2012 (W	iemne za walkower(-): 0 iowych) za: 3 emne za walkower(-): 0 /irtualny przeciwnik dla		Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
wygrang: 2 remis. waikower(+): 2 up Liczba małych punktów (cząstku waikower(+): 1 up Metoda FIDE lipiec 2012 (W nierozegranych parti)	emne za walkower(-): 0 owych) za: 3 pauzę: 1 emne za walkower(-): 0 /irtualny przeciwnik dla		Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj OK Anuluj Zastosuj Pomoc

1	Punktacja zasadnicza (główna)	 Wybieramy maksymalnie 5 rodzajów punktacji tie-break. Kryterium 1 jest bardzo ważne (zasadnicze). Następne to kryterium 2. Jeżeli chcesz zastosować tylko 3 kryteria to 4 i 5 kryterium pozostaw puste – wybierając pierwszą pustą wartość z rozwijanej listy. Następujące punktacje są dostępne: Suma punktów cząstkowych Buchholz Buchholz Buchholz średni Buchholz średni 2 (bez 4 skr.) Buchholz cut-1 Progress Liczba zwycięstw Ranking średni przeciwników -1 Sonnenborn Berger System Koya Bezpośredni pojedynek Duże punkty (meczowe) Wynik procentowy Ręczny Tie-Braek". wybieramy, jeżeli chcemy ustawić inną wartość tie-breaku dla zawodnika Ranking uzyskany PZSzach (POL)
2	Liczba dużych punktów(meczowych)	Punktacja dla turnieju drużynowego.
3	Liczba małych punktów (cząstkowych)	W tej sekcji ustalamy punktację dla zawodnika za: (a) Pauzę (b) walkower (+) (c) ujemne za walkower (-).
4	Metoda FIDE lipiec 2012	Jeżeli nie chcemy używać wirtualnego przeciwnika dla nierozegranych partii - odznacz to pole. UWAGA: To pole jest automatycznie zaznaczone. Ustawiony domyślny system w metodzie Tie-breaku wykorzystuje wirtualnego przeciwnika.

3.1.3. OPCJE RANKINGOWE

Otwieramy zakładkę **Opcje turniejowe**.

Pamietai, okno to pojawi sie po wybraniu:
Turniej → Dane opisowe turnieju ChessArbiter Pro 2016 - ChessArbiterPro2 Plik Edycja Widok Turniej Internet Narzędzia Okna Pomoc Dane opisowe turnieju
Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj OK Anuluj Zastosuj Pomoc

1	Ranking ELO	Wpisujemy ręcznie: ➤ Minimum partii do obliczenia częściówek			
		Dolny próg rankingowy			
	Normy na	Opcji tej używamy dla turniejów klasyfikacyjno-rankingowych PZSzach. Ustalamy			
2	kategorie centralne w programie wysokość normy na kategorię do jakiej program ma obliczać zgodnie				
	i okręgowe PZSzach z wymaganiami regulaminu klasyfikacyjno-rankingowym dla danego turnieju.				
2	Normy na tytuły	Ustalania ancii dla turniciów miadzynarodowych			
5	międzynarodowe				

3.1.4. HARMONOGRAM

e opisowe Tie Break Opcje turniejowe Harmonogram Ustawienia programu	Pamiętaj, okno to pojawi się po wybraniu:
łamonogram (terminarz) tumieju	Turniej→Dane opisowe turnieju
Data Godzina	
Odortwa techniczna	ChessArbiter Pro 2016 - ChessArbiterPro2
Bunda 1 Edutui	Plik Edvcia Widok Turniei Internet Narzedzia Okna Pomoc
Bunda 2	
Bunda 3	Dane opisowe turnieju
Runda 4	
Runda 5	
Runda 6	
Runda 7	
Runda 8	
Runda 9	
Zakończenie tumieju	
🗌 Umiešć harmonogram na stronie głównej turnieju 🥖	
	Pamiętaj, aby przed przejsciem do kolejnej
	zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
	Contraction Contraction Contraction
	OK Anuluj Zastosuj Pomoc

		Możemy uży	ć dwóch	n przyd	ciskć	w:							
		> Edyt	uj – usta	alenie	daty	/ i godzi	ny rund						
1	Harmonogram	> Usur	ή termin	– usu	ıwa d	datę i go	dzinę dla	a danej ru	indy	/			
Т	(terminarz) turnieju	UWAGA: Jeż	eli w har	mond	ograi	mie jest	pokazan	a błędna	liczk	ba run	d przejo	dź do	
		pierwszej zakładki (Dane Opisowe i zmień liczbę rund w turnieju. Liczba r									und zosta	nie	
		automatyczr	ie popra	awion	a w	harmon	ogramie.						
	Umieść												
	harmonogram na	7	ta anaia	iażal	ان مام					a atua	nin aká.		
Z	stronie głównej	Zaznaczamy	Zaznaczamy tę opcję, jeżeli chcesz pokazać harmonogram na stronie głównej turnieju										
	turnieju												
		Zaznaczamy	tę opcję	, jeże	li cho	cesz pok	azać dat	ę i godzir	ię ru	indy n	a kojar:	zeniach	
	Umieść termin					20 Sęd Ko	118-02-08/2018-0 Tempo gry: Izia:	da 1	Ľ	/			
3	rundy w nagłowku	No2D0254CIE: 2018-02-08 0 10:00											
	widoku Kojarzenie		Stól	Pkt.	Nr	Biate	Wynik	Czarne	Nr	Pkt.	Stól		
	FdI		1	[0,0]	0	Player, D		Player, A	0	[0,0]	1		
			2	[0,0]	0	Player, B		Player, E	0	[0,0]	2		
			3	[0,0]	0	Player, F	-	Player, C	0	[0,0]	3		

3.1.5. Us	TAWIENIA PROGRAMU
-----------	-------------------

Dane opisowe Tie Break Opcje turniejowe Harmonogram Ustawienia prog	ramu
Automatyczne kopie zapasowe	Pamiętaj, okno to pojawi się po wybraniu:
Ścieżka: e:\	Turniej→Dane opisowe turnieju
	ChessArbiter Pro 2016 - ChessArbiterPro2
Wykonuj kopię zapasową co 💾 💽 rundy.	Plik Educia Wido Turniei Internet Narzedzia Okna Pomor
☑ Włącz autozapis pliku tumiejowego po każdej rundzie	
Ułatwienia edycji danych zawodników	
Konwersja Nazwiska wg schematu: 🛛 Nazwisko Imię 🛛 🗸 🗸	
🗌 Uzupełnij ranking PZSzach po wpisaniu kategorii 💋	
Przepisz ranking lokalny po wpisaniu Bo	
V Uzupelni klub	
Inne ustawienia:	
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz litewanz"	
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz i Riwanz" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1	
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz Newanź" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1	
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz 178wanz" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1 Przy zapisie tumieju twórz pliki dla systemu "ITIS" (C) P.Janik	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz i Newanż" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1 Przy zapisie tumieju twórz pliki dla systemu "ITIS" (C) P.Jank Ścieżka:	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz N&wanż" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1 Przy zapisie tumieju twórz pliki dla systemu "ITIS" (C) P.Jank Ścieżka:	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz N&wanź" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1 Przy zapisie tumieju twórz pliki dla systemu "ITIS" (C) P.Jank Ścieska:	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj OK Anuluj Zastosuj Pomoc
Inne ustawienia: Aktualizowanie wyników dla tumiejów typu: "mecz N&wanź" Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru: 1 Przy zapisie tumieju twórz pliki dla systemu "ITIS" (C) P.Janik Ścieska:	Pamiętaj, aby przed przejściem do kolejnej zakładki zapisać zmiany naciskając Zastosuj OK Anuluj Zastosuj Pomoc

1	Automatyczne kopie zapasowe	wykonania automatycznej kopii zapasowej podajemy ścieżkę do dysku twardego lub dysku flash USB. Wykonanie dodatkowej kopii zapasowej jest bardzo przydatne w przypadku problemów z komputerem.
2	Ustawienia edycji danych zawodników	W tej części okno możemy wybrać sposób wyświetlania Nazwiska na liście startowej. Możemy również wybrać dodatkowe ustawienia automatyczne dla zawodników.
3	Inne ustawienia	 Zaznaczamy opcję "Aktualizowanie wyników dla turniejów typu "mecz-rewanż"" jeżeli turniej jest rozgrywany na zasadzie gry meczowej (zawodnicy grają dwie partie różnymi kolorami) Uzupełniamy pole "Wyświetlaj numery stolików zaczynając od numeru:" decydując od którego numeru stolika rozpocząć dany turniej. Opcja ta jest przydatna, gdy w jednym miejscu rozgrywane są 2 lub 3 różne turnieje i nie chcemy, aby gracze pomylili numer stolika. Turniej A możemy rozpocząć od numeru 1, turniej B od numeru 21, a turniej C od numeru 41. Numer stolika będzie widoczny w widoku "Kojarzenie par".
4	Plik dla systemu ITIS	Zaznaczamy tę opcję i uzupełniamy ścieżkę, aby utworzyć plik w systemie "ITIS".

3.2. POBIERANIE LISTY RANKINGOWEJ POLSKIEJ I FIDE

Przed wpisaniem zawodników na listy startowej, możemy pobrać z serwerów listy rankingowe krajowe/FIDE. Wpisywanie zawodników na listę stanie się łatwiejsze. Będziemy mogli wybrać zawodnika z listy i pobrać jego aktualne dane zawarte w pobranych plikach.

W celu pobrania polskiej listy rankingowej lub FIDE z Menu wybieramy Internet → Pobierz POLSKĄ listę rankingową.../Pobierz listę rankingową FIDE...:



Po otwarciu nowego okna nie trzeba nic zmieniać, należy potwierdzić wybór za pomocą przycisku **OK**. Jeżeli nie chcemy importować listy rankingowej ELO z serwera FIDE, możemy wybrać opcję wczytania listy z dysku lokalnego podając ścieżkę dostępu do pliku. W tym celu wybieramy opcję:

Wczytaj listę rankingową FIDE z dysku lokalnego (txt).

Lista rankingowa FIDE	×
Wczytaj listę FIDE	
Pobierz i wczytaj listę rankingową bezpośrednio ze strony FIDE (zip):	
http://ratings.fide.com/download/players_list.zip	
) Wczytaj listę rankingową FIDE z dysku lokalnego (txt):	
OK A	nuluj

Analogicznie użyj Pobierz POLSKĄ listę rankingową... poprzez otwarcie z Menu Internet.

3.3. DANE ZAWODNIKÓW

Czy wszystkie informacje na temat turnieju zostały już zrobione? Teraz czas na dodanie zawodników. W tym celu wybieramy z Menu: Turniej → Wstępne dane o zawodnikach...



Możesz także włączyć tą opcję poprzez ikonę

3.3.1. DODANIE ZAWODNIKÓW

Po przejściu do wstępnych danych o zawodnikach, możliwe że pokaże się następujące okno:

ChessArbiter Pro 2016	\times
Czy aktywować ostatnio użyte listy rankingowe ?	
Tak Nie	

Naciskamy **Tak** ,jeżeli chcemy mieć możliwość podglądu zawodników przy dodawaniu ich do list startowych z pobranych list rankingowych POLSKIEJ lub FIDE.

Naciskamy Nie, jeżeli nie chcemy korzystać z pobranych list.

UWAGA: jeżeli wybraliśmy Tak możliwe, że program przestanie działać na kilka sekund. Jest to normalne podczas wgrywania zewnętrznych list.

Główne okno dla dodawania zawodników wygląda następująco:

- Saciacia	POL V Foland	Woi.	Novy	<< >>>
Ala an Anna Ala	Hayer H		zavvjubiik 👍 [-10 +10
NG2WISNO IM		m	Usuń	Szukaj.
Categoria:	Fank F2Szach: 10		Fotografia	
r. FICE:	. 0 F.FIDE 5z 0		Wprowedź numer	
(Jub (Miaslo)			* aby wyszukać toto	CR unine
Data urudzer		Płeć M	Fejestrze PZSzach.	⊖http://. ⊖∠dysku
D_FIDF		Licencja:		0.0
Jwag (filtr)	E-mai:			O Bez to:o
Jwag:				
Ranking Che	ssAibiler			
loa Klasyczn	e 0 Roa Szyhkie 0	Fica Flitz 0]	
🗹 Listy rank	ingcwe			
Szukaj	Przeszukaj wszystkie isty	V 🚺 🖌	o zawi z listy – Szukaji	
Lista	Nazwisko Imię	Tytuł Fod	R. FIDE R. FIDE Sz. R. FID	E Bl. Ranking

1	Federacja	Federacja zawodnika - wybieramy jedną z listy. Po wybraniu 3-literowego kodu kraju wyświetli się pełna nazwa kraju.
2	Woj.	Ręcznie wpisujemy województwo zawodnika, jeżeli jest taka potrzeba.
B	Dane personalne – Nazwisko i Imię	Uzupełnimy dane zawodnika. Wpisujemy najpierw nazwisko potem Imię. Jeżeli aktywowaliśmy użyte listy rankingowe, to po wpisaniu nazwiska pokaże się lista zawodników o tym nazwisku. Nazwisko Imię. Carlsen Spójrzmy na listę, wybieramy zawodnika którego szukamy klikając lewym przyciskiem myszy. Następnie naciskamy Wstaw z listy , aby automatycznie wypełnić dane: Usu wskaje wybieramy zawodnika którego szukamy klikając lewym przyciskiem myszy. Następnie naciskamy Wstaw z listy , aby automatycznie wypełnić dane: Usu wskaje wybieramy zawodnika którego szukamy klikając lewym przyciskiem myszy. Następnie naciskamy Wstaw z listy . atomatycznie wypełnić dane: Usu wskaje wybieramy zawodnika uzupełnią się automatycznie: Dane zawodnika uzupełnią się automatycznie: Zawsze możemy sprawdzić datę pobranej listy:

		Listy rankingowe
		Szukaj Przeszukaj wszystkie listy
		Lista rankingowa CR PZSzach (2018-02-07) Lista ankingowa FIDE (2018-01-31) Lista rankingowa czeska () FIDE Inna lista rankingowa () FIDE Ptzeszukaj wszystkie listy
4	Dodawanie, usuwanie, szukanie	Nowy Zawodnik Usuń Szukaj. W celu dodania nowego zawodnika naciskamy Nowy zawodnik . W celu usunięcia zawodnika wyświetlonego w oknie naciskamy Usuń . Naciskamy Szukaj. j wybieramy zawodnika z listy startowej.

W celu zapisania danych naciskamy OK. Jeżeli nie chcemy zapisać danych naciskamy Anuluj.

3.3.2. PRZEGLĄDANIE, WERYFIKACJA I KOREKTY

W dowolnym momencie możemy zobaczyć i poprawiać listę uczestników wybierając z Menu: Turniej → Przeglądanie, weryfikacja i korekty...:



W nowym oknie wyświetlą się uczestnicy turnieju w postaci tabeli:

p. Nr Tytuk Nazwisko Imie R.FIDI R. Lok Data ur. Klub Uwagi Preć Fed 1 0 Player, A 0 1000 - M POI 2 0 Player, B 0 1000 - M POI 3 0 Player, C 0 1000 - M POI 4 0 Player, D 0 1000 - M POI 5 0 Player, E 0 1000 - M POI 5 0 Player, E 0 1000 - M POI 5 0 Reser, Kagnus 2833 1000 - M POI 7 0 GM Wojtaszek, Radosław 2735 2600 1987 M M POI		_	quarite		Znajdź na	astępny			Zaznacz wszys	stkich	Kopiuj do	schow	ka
1 0 Player, A 0 1000 M POI 2 0 Player, B 0 1000 M POI 3 0 Player, C 0 1000 M POI 4 0 Player, D 0 1000 M POI 5 0 Player, E 0 1000 M POI 5 0 Player, E 0 1000 M POI 6 0 M Carlsen, Magnus 2843 1000 1990- M M POI 7 0 GM Wojtaszek, Radosław 2735 2600 1987 M POI	.p.	Nr	Tytuł	Nazwisko Imię	R. FIDE	R. Lok.	Data ur.	Klub		Uwagi		Płeć	Fed
2 0 Player, B 0 1000 M POI 3 0 Player, C 0 1000 M POI 4 0 Player, D 0 1000 M POI 5 0 Player, E 0 1000 M POI 6 0 GM Catsen, Magnus 2843 1000 1990 M NO 7 0 GM Woltszek, Radosław 2735 2600 1387 M POI	1	0	1	Player, A	0	1000						М	POL
3 0 Player, C 0 1000 M P01 4 0 Player, D 0 1000 M P01 5 0 Player, E 0 1000 M P01 6 0 GM Catsen, Magnus 2843 1000 1990 M N0 7 0 GM Woltszek, Radosław 2735 2600 1387 M P01	2	0	1	Player, B	0	1000						М	POL
4 0 Player, D 0 1000 M POI 5 0 Player, E 0 1000 M POI 6 0 GM Carlsen, Magnus 2843 1000 -9 M NOI 7 0 GM Wojtaszek, Radosław 2735 2600 1987 M POI	3	0	1	Player, C	0	1000						М	POL
5 0 Player, E 0 1000 M POI 6 0 GM Carlsen, Magnus 2843 1000 1990 M NO 7 0 GM Wojtaszek, Radosław 2735 2600 1987 M POI	4	0	1	Player, D	0	1000						М	POL
6 0 GM Carlsen, Magnus 2243 1000 1990- M NO 7 0 GM Wojtaszek, Radosław 2735 2600 1987 M POI	5	0	1	Player, E	0	1000						М	POL
7 0.GM Wojtaszek, Radosław 2735 2500 <u>1997</u> M P01	6	0	GM	Carlsen, Magnus	2843	1000	1990	_				М	NOF
	- 71	E		Difeiteend, Dedeckerry	0705		1007	1				I M	POL
			СМ	w ulaszek, nauusraw	2735	2600	1307	3					

Jeżeli zobaczymy podświetlone dane na kolor fioletowy, może to być błąd na liście startowej zawodników. Aby poprawić dane, klikamy na dane pole i wprowadzamy korektę.

Jeżeli chcemy wyświetlić posortowanie dane, możemy kliknąć lewym przyciskiem myszy w nagłówku kolumny - dana kolumna zostanie posortowana.

3.3.3. KRYTERIA USTALANIA NUMERÓW STARTOWYCH

Przed rozpoczęciem turnieju konieczne jest przesortowanie listy startowej. Po wybraniu z Menu Turniej → Kryteria ustalania numerów startowych... otworzy się okno:

Kryterium sortow	ania: System szwajcarski - losow	o ~
Sortuj według:		
1	Ranking FIDE	\sim
2	Ranking lokalny	\sim
3	Tytuł	\sim
4	Los	\sim
5		\sim
] Description of the second		

W tym oknie możemy wybrać jeden ze zdefiniowanych kryteriów przydzielania numerów startowych:

- System szwajcarski losowy (Ranking FIDE, Ranking lokalny, Tytuł, Los)
- System szwajcarski alfabetycznie (Ranking FIDE, Ranking Lokalny, Tytuł, Nazwisko)
- System kołowy (rundowy) (Los).

Możemy też zdefiniować własne kryteria – wybierając z rozwijanej listy:

Los 🗸
Ranking FIDE Banking lokalny
Tytuł
Nazwisko
LOS Numer chesterius
Klub
Ranking ChessArbiter

Lista startowa zawodników zostanie posortowana z użyciem wybranych kryteriów ustalonych wg kolejności od 1 do max 5.

3.3.4. WYCOFANIE ZAWODNIKA

W dowolnym momencie podczas turnieju możemy wycofać zawodnika z jednej lub kilku rund lub z całego turnieju. Aby to zrobić wybieramy z Menu: Turniej → Wycofanie zawodnika z kojarzenia...(lub Wycofanie zawodnika z turnieju...). Otworzy się okno:

Zawodnicy Runda: 1	y wycofani z kojarzenia	×
Lista wy	cofanych z kojarzenia: Nazwisko Imię	Dodaj. Usuń
		Zamknij

Wybieramy numer rundy i naciskamy **Dodaj**. Wyszukujemy z listy zawodnika do wycofania. Po wybraniu zawodnika naciskamy **OK**. Zawodnik zostanie umieszczony na liście wycofanych. Jeżeli wybraliśmy nie tego zawodnika naciskamy przycisk **Usuń**. Zawodnik będzie kojarzony w wybranej rundzie.

UWAGA: Możemy również wycofać zawodnika z rundy w oknie Kojarzenie Par.

3.4. KOJARZENIE PAR

3.4.1. System szwajcarski

W celu kojarzenia par wybieramy z Menu: Turniej → Kojarzenie par → Kojarz rundę1 (szwajcarski)..





Najlepszym rozwiązaniem jest wybranie **Nie** i posortowanie listy. Jeżeli uważamy, że możemy wykonać kojarzenie naciskamy **Tak**.

Główne okno kojarzeń wygląda następująco:

Kojarzenie Par - runda I X	Kojarzenie Par - runda 1	Kojarzen e Par - runda 1 😗 🗙
Kojarzenie per Sihik kojarzeń Opoje zaawansowane	Rojarzenie par Sink koja zeń Upoje zaawaneowane	Knjarzenie par Silbik knjarzeń Opcie zaowansowane
Khorberek dla zawodoka z nr Disovanie Zawodny wychani z kojarzenia Vir Nazwisko Imię Dodej Usuni	Wybe z sił itk koj zeń JawaRo (zatwierczony przez FIDE) v Opcje Śniezka do Jawa C: Program Rilee (x86) Jawa (jre 1.3.0_141 Makiejma ha liczba permutacji: Domizsine v	Lodaskowe opoje kojarzenia Uwsałconiaj kolon, bierek Wilacz przepie ignorowana kolonu bezwsząłędnego w ost. rundsie Kozer proewie nie rozegorane partis (kołkoweny) Nie kojarz ze schą zawedników z jednego kubu Nie kojarz ze schą zawedników z jednego kubu Kojarzenie z podsiałem na grupy w 1 rundzie: (Nocelerzkoć Parings) Wyłączone Grupy zawodników z różnica; rankingów imiejszą niz. 200 Uwóra grupe do zawodników z różnica; rundzie: 0
	OV funkci Damar	Twärz grupy punctowe według (podstawowe krytenium sostowania): podstawowa punktacja: Surva punktów cząstkowych So tuj zewcuników wramsch uru; punktowych wy, I kryter um sontuwaria. Numiery statowe I kryter um sontowania: Przywróć domydine.

1	Kojarzenie par - system szwajcarski	Przed kojarzeniem pierwszej rundy dostępny jest wybór koloru bierek. Możemy wybrać kolor zaznaczając odpowiednie pole lub wybrać opcję Losowanie i kolor zostanie automatycznie dobrany. Dolna część jest podobna i opisana w pkt. 3.3.4 – zawodnicy wycofani.
2	Silnik kojarzeń	W tej zakładce możemy wybrać silnik. Mamy dwa rodzaje silników: 1) JavaFo (domyślnie) 2) ChessArbiterPro
3	Opcje zaawansowane	Ta zakładka jest aktywny jeżeli używamy wbudowanego silnika ChessArbiterPro (gdy nie korzystamy z silnika JavaFo). W tej sekcji można ustalić parametry silnika kojarzeń.

3.4.2. SYSTEM KOŁOWY (RUNDOWY)

W celu kojarzenia par wybieramy z Menu: Turniej → Kojarzenia Par →Utwórz tabelę kojarzeń (kołowy)..



Jedynie co trzeba zrobić, to podać liczbę kół i potwierdzić naciskając OK.

Podaj liczbę:	×
Podaj liczbę kół:	ОК
1	Anuluj

Tabela kojarzeń zostanie utworzona.

3.4.3. DRUKOWANIE

Możemy łatwo wydrukować kojarzenie par z widoku kojarzenia. W tym celu wybieramy z Menu:

Widok \rightarrow Kojarzenie par \rightarrow Przegląd par na ekranie

Możesz tak	e włączyć tą c	opcję poprzez i	konę 🗧 🚽
Pages permit	Annual Insured Insured Sciences		
<u>a</u>	1-0 45.0 4F		

lub wybieramy z Menu Widok \rightarrow Kojarzenie par \rightarrow Przegląd par - wszystkie rundy aby wyświetlić kojarzenie wszystkich rund.

Przykładowy widok kojarzenia par wygląda następująco:

_	Kojarzenia - runda 4 Rozpoczęcie: 2018-02-09 o 10:00								
Stół	Pkt.	Nr	Białe	Wynik	Czarne	Nr	Pkt.	Stół	
1	[0,0]	7	Player, D	-	Player, B	5	[0,0]	1	
2	[0,0]	1	Carlsen, Magnus	-	Player, A	4	[0,0]	2	
3	[0,0]	2	Wojtaszek, Radosław	-	Player, E	3	[0,0]	3	
Pauza: 6 [(0,0] Playe	er, C 0,	0						

Aby wydrukować naciśnij Ctrl+P lub wybieramy z Menu Plik → Drukuj... lub wybieramy ikonę 💼

W celu zmiany wyglądu widoku kojarzenia par wybieramy z Menu Widok → Ustawienia widoku.. lub wybieramy ikonę

- 10				
Tytuł widoku				
Pairing - round (p)				
Data dan ta babana	(1-1-1)	(1)		
Ustawienia kolumn	(dodaj / Usur	n Kolumnę).	_
Nagłówek	Rozmiar		Info	^
Stół	zmien	prawe	Numer stołu (szacho	Gára
Pkt.	zmien	prawe	Suma punktów białe	CIOID
Mr Nr	zmien	prawe	Numer startowy biały	Dól
R. FIDE	zmien	prawe		and a second sec
	zmien	prawe		
	zmien	śmdek	Klub białego	
E.		3 J-1.	n	~
(,	51
Automatycznie o	dopasuj szen	okość kolu	umn do zawartości	
Nex Bould to be been				
Nagrowek kolumny	6 L	1000		
Szerokość (px):	0	-	Wyrównanie:	×
Czcionka widoku:			Drukowanie:	
Wiellyséé anglaghiu	11	1	🗆 Drukui widok w k	olorze
WIEROSC CZCIUTIKI.	d <u> 28</u>			000120
	1220		1	
	Przywn	óc domyśli	ne ustawienia	

W tym oknie możemy zmienić wielkość czcionki i sposób wyświetlania kolumn na ekranie.

3.4.4. KOJARZENIE RĘCZNE

W każdej chwili możemy modyfikować kojarzenie par lub wykonać kojarzenie ręczne danej rundy. Wybieramy z Menu **Turniej** \rightarrow Kojarzenie par \rightarrow Kojarzenie ręczne \rightarrow i jedną z opcji: Nowe / Modyfikacja istniejącego.

Otworzy się nowe okno:

Nazwisko Imię Pkt. Kol. H-1 H-2 Pkt. Deż giy Li Ni Nazwisko Imię Pkt. Kol. H-1 H-2 Pkt. beż giy Status I Player, A 0.0 0.0 4 Player, A 0.0 PAUZ4 Jokołor Skojarz resztę automatycznie Skojarz parę Wycołaj z kojarzenia Pauza Wyczyść status Ji 5 Player, B 0.0 1 8 Player, E 0.0 2 6 Player, D 0.0 - 1 GM Catisen, Magnus 0.0 Góra 3 7 Player, D 0.0 - 1 GM Catisen, Magnus 0.0 0.0	isko imę Pkt, Kol, H-1, H-2, Pkt, bez gry L, Nr, Nazwisko imę Pkt, Kol, H-1, H-2, Pkt, bez gry St r, A 0,0 4 Piayer, A 0,0 Pr	tatus I AUZ4
Prayer, A 0.0 4 Payer, A 0.0 PA025 Jockolor Skojarz resztę automatycznie Skojarz parę Wycołaj z kojarzenia Pauza Wyczyść status dnicy skojarzenić		A024
Antocolor Skojarz resztę automatycznie Skojarz parę Wysodaj z kojarzenia Pauza Wyszyść status dricy skojarzenit Nr Białe Pkt Wynik Nr Czarne Pkt 1 5 Player, B 0,0 1 8 Player, E 0,0 2 6 Player, C 0,0 - 2 GM Wojtaszek, Radosław 0,0 3 7 Player, D 0,0 - 1 GM Catsen, Magnus 0,0 Dół		
Nr Białe Pkt. Wynik Nr Czame Pkt. Roakolarz 1 5 Player, B 0.0 0 Player, E 0.0 2 6 Player, C 0.0 - 2 GM Wojtaszek, Radosław 0.0 3 7 Player, D 0.0 - 1 GM Catren, Magnus 0.0 66ra 06ł	Skojarz resztę automatycznie Skojarz parę Wysofaj z kojarzenia Pauza Wysogść s kojarzenia	status
1 5 Flaver, B 0.0 3 Plaver, E 0.0 2 6 Player, C 0.0 - 2 GM Wojtaszek, Radosław 0.0 3 7 Player, D 0.0 - 1 GM Caisen, Magnus 0.0 Dół - 1 GM Caisen, Magnus 0.0 - Dół	Białe Pkt Wynik Nr Czarne Pkt Book	kojarz
2 6 Player, C 0.0 - 2 GM Wojtaszek, Radosław 0.0 3 3 7 Player, D 0.0 - 1 GM Carlsen, Magnus 0.0 Góra Góra Dół	15 Player, B 0,0 1 3 Player, E 0,0	colore.
3 7 Player, D 0,0 - 1 GM Carlsen, Magnus 0,0 Dół	6 Player, C 0.0 - 2 GM Wojtaszek, Radosław 0.0	ăra.
Dół	7 Player, D 0,0 - 1 GM Carlsen, Magnus 0,0	ara.
	De	ół
	Deburgé	ć kolory
	Prayer, D 0,0 - From Cansen, Magnus 0,0 Do	ół

Wybieramy parę zawodników, którą chcemy rozkojarzyć (1) w dolnym oknie i wciskamy **Rozkojarz** (2). Po naciśnięciu przycisku zawodnicy zostaną umieszczeni w górnym oknie po lewej i prawej stronie. W celu ręcznego kojarzenie wybieramy klikając zawodnika z lewego okna - zawodnik będzie miał kolor biały i zawodnika z prawego okna - zawodnik będzie miał kolor czarny. Obaj zawodnicy zostaną podświetleni. W celu kojarzenia naciskamy **Skojarz parę** (3).

W tym oknie możemy zamienić numery stołów używając przycisków **Góra i Dół** (4) . Najpierw wybieramy parę do zmiany z dolnego okna i naciskamy przycisk (4).

Jeżeli chcemy zamienić kolory zawodników naciskamy Odwróć kolory (5).

3.4.5. AKTUALIZOWANIE WYNIKÓW

Wybieramy z Menu Turniej -> Aktualizowanie wyników po rundzie... lub wybieramy ikonę 🌌

W pierwszym oknie pojawi nam się wybór rundy dla której wprowadzimy wyniki. Program pokazuje domyślnie aktualną rundę.

Numer rundy:	×
Podaj numer rundy:	OK
1	Anuluj

W celu zatwierdzenia naciskamy OK.

		Poprzednia runda	Następ	ona ru	nda		
Nr	Białe	ľ	Wynik		Czarne		
1	7 Player, D		(1)	5	Player, B	1	_
2	1 Carlsen, I	/lagnus		4	Player, A		
3	2 Wojtasze	k, Radosław	•	3	Player, E		

W głównym oknie aktualizacji wyników możemy uzupełniać rezultaty zawodników. Klikamy lewym przyciskiem myszy na parę zawodników dla której chcemy wpisać rezultat (1). Następnie mamy kilka opcji:

- 1) Możemy wpisać rezultaty skrótami na klawiaturze:
 - a. Z dla wyniku 1-0
 - b. X dla wyniku remis
 - c. C dla wyniku 0-1
- 2) Możemy wybrać rezultat naciskając odpowiedni przycisk (2)

3) Możemy też wpisać dowolny rezultat ręcznie w pole (3) i naciskając przycisk inny

Po wpisaniu wyniku dla jednej pary program przechodzi automatycznie do wyniku dla kolejnej pary. Po skończeniu wpisywania wyników naciskamy **OK** w celu zapisania i zamknięcia wyświetlanego okna.

3.4.6. POKAZANIE KOJARZENIA PAR DLA SĘDZIEGO

W każdym momencie sędzia może skontrolować kojarzenia par. W tym celu wybieramy z Menu: Widok → Kojarzenie par → Sędziowska kontrolka kojarzeń:

	Sędzia:	dubo	de às	
			and the second	
			7	
	Arbiter's pa	irings	'info-rou	ind 2
			2	3 4
Nr	Nazwisko Imię	Pkt.	Color exp.	₹-1 R-2 R1 R
2	Wojtaszek, Radosław	1,0	c	5b 4
4	Player, A	1,0	c	76 21
				17
3	Player, E	0,5	b	6c 1
3 6	Player, E Player, C	0,5 0,5	b c	6c 11 3b 5
3 6	Player, E Player, C	0,5 0,5	b	6c 11 3b 5

Możemy wybrać rundę, którą chcemy skontrolować naciskając ikony (1). W (2) wyświetla nam się oczekiwany kolor dla zawodnika, w (3) za pomocą strzałek oznaczającą przemieszczenia zawodnika, w (4) kolor bierek jakim grał zawodnik oraz z numer startowy jego przeciwnika.

3.5. TABELE TURNIEJOWE

Program ma zdefiniowane różnego rodzaju tabele do wyświetlania. W tym celu wybieramy z Menu: **Widok** Poniżej pokazano najczęściej używane.

3.5.1. WYNIKI KOŃCOWE

Aby zobaczyć wyniki końcowe wybieramy z Menu: Widok→ Wyniki końcowe → Ogólne

lub naciskamy ikonę

			20	18-02-	08/2018-	-02-08					
			Sed	Ter Izia:	mpo gry	:					
			1	Nynik	i - runo	da 2					
	-										
M-ce	Nr	Tytuł	Nazwisko Imię	Fed.	R. FIDE	Ranking	Pkt.	MBch.	Bch.	Wins	Prog.
M-ce 1	Nr 2	Tytuł GM	Nazwisko Imię Wojtaszek, Radosław	Fed. POL	R. FIDE 2735	Ranking 2600	Pkt. 1,0	MBch. 0,00	Bch. 2,50	Wins 1	Prog. 2,0
M-ce 1 1	Nr 2 4	Tytuł GM	Nazwisko Imię Wojtaszek, Radosław Player, A	Fed. POL POL	R. FIDE 2735 0	Ranking 2600 1000	Pkt. 1,0 1,0	MBch. 0,00 0,00	Bch. 2,50 2,50	Wins 1	Prog. 2,0 2,0
M-ce 1 1 3	Nr 2 4 1	Tytuł GM GM	Nazwisko Imię Wojtaszek, Radosław Player, A Carlsen, Magnus	Fed. POL POL NOR	R. FIDE 2735 0 2843	Ranking 2600 1000 1000	Pkt. 1,0 1,0 1,0	MBch. 0,00 0,00 0,00	Bch. 2,50 2,50 2,00	Wins 1 1	Prog. 2,0 2,0 1,0
M-ce 1 1 3 4	Nr 2 4 1 3	Tytuł GM GM	Nazwisko Imię Wojtaszek, Radosław Player, A Carlsen, Magnus Player, E	Fed. POL POL NOR POL	R. FIDE 2735 0 2843 0	Ranking 2600 1000 1000	Pkt. 1,0 1,0 1,0	MBch. 0,00 0,00 0,00	Bch. 2,50 2,50 2,00 2,50	Wins 1 1 1 0	Prog 2,0 2,0 1,0

Możemy wybrać rundę, która nas interesuje naciskając ikony (1).

W oknie tym możemy także zmienić wielkość czcionki i sposób wyświetlania kolumn na ekranie (2). UWAGA: Ustawienie punktacji TIE-BREAK pokazane jest w pkt. 3.1.2.

3.5.2. TABELA TURNIEJOWA

Wybieramy z Menu: Widok → Tabele → Turniejowa aby wyświetlić tabelę turniejową. W tabeli zawodnicy posortowani są wg listy startowej. Tabela przedstawia kojarzenia i rezultaty zawodników.

		Turniejowa									_
Nr	Tytuł	Nazwisko Imię	Fed.	R. FIDE	Ranking	R	1	R	2	Pkt.	M-ce
1	GM	Carlsen, Magnus	NOR	2843	1000			3c	1	1,0	3
2	GM	Wojtaszek, Radosław	POL	2735	2600	5b	1	4c		1,0	1
3		Player, E	POL	0	1000	6c	1/2	1b	0	0,5	4
4		Player, A	POL	0	1000	7b	1	2b		1,0	(1
5		Player, B	POL	0	1000	2c	0	6b		0,0	6
6		Player, C	POL	0	1000	Зb	1/2	5c		0,5	5
7		Player, D	POL	0	1000	4c	0		+0,0	0,0	7

3.5.3. RAPORTY FIDE

W programie możemy wyświetlić różne raporty FIDE. W tym celu wybieramy z MENU: Widok → Raporty FIDE i wybieramy jeden z dostępnych raportów:

	Raporty FIDE	List of rating changes			
	Klasyfikacja drużynowa 🕨	List of registration			
	Dodatki 🕨	Rating performance			
	Sprawozdanie - część opisowa	Swiss pairing cards			
	Biuletyn turniejowy	FIDE title norms			
P	Ustawienia widoku	IRL Report			

- List of rating changes w tej tabeli wyświetlą się zarejestrowani zawodnicy z ELO FIDE, ich Rar i zmiana rankingowa (Chg). Uwaga: dla obliczenia zmiany rankingowej należy przemnożyć przez współczynnik K zawodnika.
- List of registration w tej tabeli wyświetlą się zawodnicy bez ranking ELO FIDE, ich Rar i Ru.
- Rating performance –w tej tabeli wyświetli się ranking turniejowy dla wszystkich zawodników.
- Swiss paring cards opcja ta pozwala wyświetlić kartę zawodnika. Aby wyszukać zawodnika można użyć widoczne menu:



lub wybrać Szukaj i wyszukać zawodnika po Nazwisku.

- FIDE title norms jeżeli turniej jest rozgrywany z możliwością zdobycia tytułów międzynarodowych FIDE to w tym raporcie będziemy mogli wyświetlić zawodników, którzy zdobyli odpowiednią normę.
- IRL Report w tej tabeli wyświetli się IRL Report.

3.6. OPCJE DODATKOWE

3.6.1. TWORZENIE RAPORTU FIDE

Program posiada automatyczną opcję tworzenia Raportu FIDE (txt). W tym celu wybieramy z Menu: Plik →Utwórz raport turniejowy FIDE (C. Krauze schemat) i wypełniamy do raportu dane turniejowe:

Nazwa turnieju:	
Miejscowość:	Federacja:
	POL
Typ turnieju:	Sędzia główny:
Indywidual: Swiss-System (Standard)	V IA Bogdan Obrochta
Sędziowie asystenci (format: Imię Nazv	wisko, Imię Nazwisko)
	zze ozze dodatkouwi
Tempo gry: (format: Ilość posunieć / c:	zas, czas dodatkowyj

W celu potwierdzenia naciskamy **OK**.

W kolejnym kroku podajemy ścieżkę do zapisu pliku:

			- 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16 - 16				
ganizuj 👻 🛛 N	lowy fold	ler					 6
OneDrive	^	Nazwa	^	Data modyfikacji	Тур	Rozmiar	
Ten komputer				Zadne elementy nie pasuj	ą do kryteriów wysz	ukiwania.	
Dokumenty							
💧 Muzyka							
🕽 Obiekty 3D							
Cbrazy							
Pobrane							
Pulpit							
Wideo	_						
OS (C:)	~						
Nazwa pliku:	FideReport						
Zapisz jako typ	Pliki tx	t (*.txt)					

Możemy zmienić nazwę pliku i zapisać naciskając Zapisz.

3.6.2. IMPORTOWANIE DANYCH Z RAPORTU FIDE

Program umożliwia import danych z raportu turniejowego FIDE (.txt). Wybieramy z Menu Plik → Import → Importuj dane z TXT (Raport turn. FIDE..

UWAGA: Opcja ta jest tylko dostępny przy utworzeniu nowego pustego turnieju. Po wykonaniu kojarzenia par opcja importu nie będzie dostępna.

W następnych oknie wybieramy plik do importu:

	omputer > OS (f	C:) > Raporty FIDE			v õ	Przeszukaj: F	Raporty FID	E	1
irganizuj • Nowy folde	t						100 +	Ċ.	1
느 OS (Ci) 🔷 🔿	Nazwa	~	Data modyfikacji	Тур	Rozmiar				
 Data (D:) Dvsk USB (G:) 	FideReport		29.01.2018 17:15	Dokument tekstowy	15	S ACES			
🖉 Stacja dysków C									
Dysk USB (G:)									
lnowe pliki									
.Spotlight-V100									
.Trashes									
.Trashes									
.Trashes 0 Basi karta 04-12									
.Trashes 0 Basi karta 04-12 C250Sterovniki									
.Trashes 0 Basi karta 04-12 C250Sterowniki Chessarbiter2011 v									
.Trashes 0 Basi karta 04-12 C250Sterowniki Chessarbiter2011 ↓ Nazwa p	iku: FideReport				ý	Raport FIDE	- TRF16(*)	brt)	

i akceptujemy wybór poprzez **Otwórz**. Jeżeli plik jest poprawny to wyświetli się okienko:



Teraz możesz pracować na swoim turnieju w programie ChessArbiter Pro 2016.