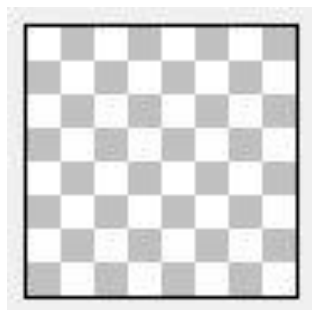


スイス・マネージャー操作マニュアル

初版 (MS_Jmanual.doc) 2012.10.08



Swiss Manager by Heinz Herzog

内容

1. 実施されたチェス大会を再現する	2
2. 新規大会の作成.....	2
3. プレーヤーの入力と保存.....	3
4. 自動ペアリング	3
5. 試合結果入力	4
6. ペアリングの全削除.....	4
7. 手動によるペアリング	5
8. パイのプレーヤーの入力	5
9. 大会結果の出力.....	6
10. タイブレイクの設定	7
11. その他の情報.....	7
12. スイス・マネージャーについて.....	8

函館チェスサークル編集

1. 実施されたチェス大会を再現する

スイス・マネージャーを早く覚えるには、過去に実施されたチェス大会を再現するのがひとつの方法です。試しに次のトーナメントを入力してみます。

2002年8月3日、4日、第4回札幌オープン

1日目1R 9:40、2R 12:45、3R 15:30、2日目4R 09:10、5R 12:30

番	氏名	rating	1R	2R	3R	4R	5R	結果
1	林 謙二	1862	W4 0.5	B5 1.5	W2 2.5	B6 3.5	Bye 4	1
2	西森 敏之	1842	B5 0	W6 1	B1 1	Bye1 1.5	W4 2	4
3	高野 明富	1838	W6 1	B4 2	W5 3	ヤ 3	ヤ 3	3
4	山岸 智彦	1814	B1 0.5	W3 0.5	B6 1.5	W5 2.5	B2 3	2
5	白石 則幸	1599	W2 1	W1 1	B3 1	B4 1	W6 1.5	5
6	Anish Giri	UR	B3 0	B2 0	W4 0	W1 0	B5 0.5	6

2. 新規大会の作成

ほとんどをアイコンのボタンで操作します。他にメニューとショートカットも示します。

左から1番目のアイコンにカーソルをあわせると「Setup…」と出ます。それが新規大会入力です。それを押して、Type はスイス(一番上)にして、[OK]を押します。ファイル名をつけて保存しますが、ファイル名は test を先頭につけてください。

大会入力(Tournament data dialog)のパネルで、必要事項を入力します。

Designation = test 第4回札幌オープン

Time-Check = 40min + 30sec per move

Chief arbiter = 金丸知司

Federation = JPN Japan

Rounds = 5

Date = 2002/08/04 to 2002/08/05

Rated = National にチェック(国内 JCA 公式戦の意味)

他の項目はデフォルトとして、[OK]を押します。

3. プレーヤーの入力と保存

新規だと、ここで自動的にプレーヤーの2段になっているエントリー・ダイアログが出ます。

このダイアログ自分で出すには、[SP]とある左から5番目のアイコンにカーソルを合わせると「Enter or...」と出るので、それを押します。メニューから、{Input}-(Players)、あるいは、[Ctrl]+[F6]でも同じです。

その上段は FIDE などが発行しているレーティング表からの入力用です。氏名を直接下の表に書き込んで、[manually input]ボタンを押し、プレーヤー氏名を入力します。漢字も使えます。日本のように名字から入力します。(チェス界ではそれが普通)レーティングも入れます。他の項目は後で追加、編集できますので、とにかく全員を入力することを急ぎましょう。

チェックしたり、再編集したりする場合は、メニューから、{Input}-(Players)、あるいは、[Ctrl]+[F6]としてエントリー・ダイアログを出します。直接表に書き込み、[OK]で入力できます。

ここまで入力が終わったら、保存をしましょう。左から3番目アイコンにカーソルを合わせると Save... と出ます。それをクリックして保存します。メニューから {File}-(Save tournament) あるいは、[Ctrl]+[S] でも同じです。

4. 自動ペアリング

[A-B]アイコンを押すと、ペアリング・ダイアログになります。メニューから{Pairing}-(Pairings Menu)でも、[F6]のファンクション・キーを押しても同じです。

そのまま[Start]ボタンを押していいのですが、この大会ではトップ・シードが白番ですから、ダイアログの[No.1 Color] (トップ・ボードの白黒)のチェックを Random (おまかせ) から White (白)に変更しておきます。

ペアリングができたら、done と表示が出ますから、[OK]を押して終了します。

5. 試合結果入力

ペアリングと結果の入力ダイアログは、7番目のアイコン[1:0]を押すと出ます。[F7]を押すか、メニューから{Input}-{Results}でも同様です。

もし日付を入力していないと、日付入力ダイアログがでますので、この例の場合は

2001/08/04 09:40

2001/08/04 12:45

...

と入力して[OK]を押します。再度アイコン[1:0]を押すと、(または[F7]を押すと)でペアリング・ダイアログが出るはずですが。

なお、日付入力はいつでもメニューから {Input}-{dates} で、できますから大会終了時に確認しておくようにします。

結果入力は、ペアリング・ダイアログで入力します。結果は右についているボタンで結果を入力します。最後に[End]ボタンで終了。また、ラウンド数は、メニューの{Rd}で分かります。

これを繰り返すことによって、結果を入力できます。

6. ペアリングの全削除

ペアリングを変えたい場合について説明します。

1ラウンドは、このソフトと同じペアリング結果ですが、この例では、2ラウンドも自動でペアリングすると、実際の結果と合いません。また、実践の場面でも何かの都合でペアリングをかえる場合もあると思います。そのときは、前のラウンドを全消去してやり直す方法と、そのままペアリングを編集し直す方法があります。

前のラウンドの全消去は、次の手順です。

メニュー{Rd} のチェックをひとつ下げます。つまりこの場合1にします。

右から3番目のアイコン[OPT]を押します。(メニュー{Specials}-{Options}でも同じ)そのダイアログ

の[General]タブで、一番下の[Delete Rounds]ボタンを押します。

これで、ラウンド(この場合2ラウンド)が消えました。その後ペアリングし直します。

この方法をご破算にするということで、パニックのときには簡単に元通りになる便利な方法ですが、全部最初からペアリングしなければなりません。そのままペアリングし直す方法もあります。

7. 手動によるペアリング

手動によるペアリングは次の手順です。再度自動ペアリングした後で次へ進みましょう。

メニュー[Pairing]-[Set new player]からペアリング編集ダイアログを出します。はずしたいペアリングをマウスで選択し、下の[Remove pairing]ボタンを押すと、ペアリングがはずれます。変更するボードをすべてはずしてから、プレーヤーをクリックで2人選びます。白黒の選択は、「推奨」と「その他」の2つが出ますから、どちらかの[Pair]ボタンを押します。普通は上の「推奨 suggestion」にしてください。これでひとつのペアができあがり。以下同様にペアリングしていきます。

ただし、手動ペアリングはできるだけ避けた方が無難です。

8. バイのプレーヤーの入力

4ラウンドでバイ(Bye)のプレーヤーが出ました。バイとは参加者奇数のときや、欠席で試合に参加しないプレーヤーのことです。特に奇数でどうしても抜かすときには強制バイといいます。この場合はソフトが自動的に対応します。(変更も可能)この入力をする前に、バイの点数入力を可能にするオプションの入力などをします。そうでないとバイの点数がうまく入りません。

メニューから[Input]-[Tournament]で大会情報入力ダイアログを出し、[Other]タブにします。その中で、[Enter results for excluded players (0 as default)]をチェックしておきます。ついでに、[Sort of pairing-lists] も [automatically]もチェックします。

さらに[Tie-breaks]タブを使ってタイブ레이크を入力しておいてもいいでしょう。(この大会の場合、Buchholz だけとし、そのパラメーターは、best result 0, weakest result 0, に、さらに、[for not played game]のチェックを compute with real points にすると再現できます。通常のタイブ레이크については後述します。)[OK]で終了。

この後、バイのプレーヤーを指定します。メニューから[Pairing]-[Exclude player]としてプレーヤー除外ダイアログを出し、エクスクルード(除外)するプレーヤーをダブル・クリックします。出てきたダイアログの該当ラウンドのチェックをはずすと、該当するペアリングから除外されます。[OK]を押して終了。その後、通常どおりペアリングしてください。

なお、デフォルトでは強制バイのプレーヤーは結果の得点が1点ですが、日本では 0.5 点が普通です。(例の大会の場合もそうです)これを設定しましょう。

メニュー[Input]-[Tournament]のダイアログで[General]タブを選択。[Points for bye players]の窓に 0,5 を入力(外国ではピリオドでなくコンマを使用！)します。[OK]で終了。これで、強制バイのプレーヤーには自動的に 1/2 点がつきます。

9. 大会結果の出力

実際の大会進行中には、大会データの入力不足はないか、まちがいはないかのチェックを行なってください。特に試合結果の入力ミスは大会運営にとって致命的です。複数人数で複数回チェックしましょう！

このソフトがすばらしいのは大会成績をまとめるときです。大会中、あるいは終了後に右から2番目のアイコンを押してください。それだけで Chess results.com に結果がすべてアップされ、公開準備の必要もありません。また、誰でもそこからインターネットでエクセルのファイルを取り出すことができます。たとえ元データを無くしてもネット上のデータが原本となりますから大丈夫です！

大会名の先頭に test がついている場合は本物とみなされませんから、安心してそこにアップしてシミュレーション(試用)可能です。ただし、以上の操作はパソコンがインターネットにつながっていないとできません。パソコンの画面上でも右側に並んでいるアイコンを押せば、そのアイコンに相当する入力結果を確認することができます。詳しい説明を省きますが、表示や印刷をいろいろ試してみるとよいでしょう。

ある大会の再現を例にした説明は以上で終わります。

あとは実践で覚えましょう！(どうしても分からないことがあれば、kamiyakumo@gmail.com までメールしてください)

タイブレイクについて簡単に説明します。

<タイプブレイクの種類>

ブッフホルツ (Buchholz)	対戦相手全員の得点合計、別名ソルコフ (Solhoff)
メジアン (Median Buchholz)	ブッフホルツと同じだが、最高最低の特異なデータを除く
ベルガー (Berger)	勝った対戦相手の得点合計、別名ゾンネボーン・ベルガー
プロGRESS (progress)	全ラウンドの累計得点を合計、別名累計式 (cumulative)
相手合計 (Opponent's Rating Sum)	対戦相手全員のレーティング合計
勝数 (number of wins)	ドローを除いて勝った数
直接対戦 (The results of players...)	直接対戦の結果 (これを一番にすることが多い)

さらに種類はありますが、それぞれ一長一短です。多くのチェス大会では、①ブッフホルツ(あるいはメジアン)、②ベルガーを組み合わせることが(特に米国で)多いです。プロGRESSは計算が楽なので、アマ囲碁、将棋大会などに多く採用されていますが、チェスの場合、プロGRESSは最終ラウンド直前に勝敗を取引きできる致命的な欠点があります。よって、**プロGRESSは避けた方が無難**です。

10. タイブレイクの設定

タイプブレイクは、メニューから[Input]-[Tournament]の[Tie-breaks]タブで設定します。上段の表からタイプブレイクをクリックで選び、下の段に移します。それが大会のタイプブレイクになります。下のボタンで削除や優先順位の変更ができます。どう設定していいかわからない場合は、次のようにすると無難です。

Buchholz Tie-Breaks (Variable with parameter) (1, 1, N, Y, 0, N) [37]

SonneBorn-Berger-Tie-Break (0, 0, N, Y, 0, N, N) [52]

ちなみにこれは Swiss Perfect でいうと、M-Buch. Berger に相当し、①メジアン、②ベルガーと呼ばれるタイプブレイクです。

11. その他の情報

① ドロー記号がおかしいとき

ドローの記号が ? や ス となることがよくあります。これは、右から2番目アイコン[OPT]を押し、

[Lists]タブの一番した、Special Half sign [1/2] for…の中に、「½」を(この記号をパソコン上で直接 copy して!)入れてみてください。万一それが不成功でも、大勢に影響はありません。インターネット上では正常に表示されますので、その記号がドローを表すとして見なしてください。

② 必ず保存を

自動的に保存することはありません。何か入力が終わるたびに**必ず保存**をしてください。また、[File]-[Backup tournament] により、バックアップを取ることも可能です。

③ チーム戦にも強い

このソフトのもうひとつの長所は、チーム戦にも強いということです。最高のチーム戦であるチェス・オリンピアドで採用されているのはそのためです。そのやり方は割愛しました。

12. スイス・マネージャーについて

スイス・マネージャーの長所は、チェス・オリンピアドをはじめ、FIDEのトーナメントで多く採用されていること。これは重要で、ペアリングのアルゴリズムが正確だということです。ネット上にデータの原本を置いて公開できること。バグが少ないことも大きな長所です。ライバルのスイス・パーフェクトでは途中で参加者を削除すると混乱するなどのバグが多く、ペアリングのアルゴリズムも不正確な点がありますので注意が必要です。

また、日本語が使えます。子どもやお年寄りが参加する大会では便利です。ただし、日本で行うFIDE大会や、大きな公式大会では英語で入力し、地元大会は日本語でと、分けることを推奨します。英語の方が世界にアピールできるからです。また、さらにJCAへの報告も、このソフトの出力形式にすることをJCAに提唱しています。

最後になりましたが、このマニュアルの作成にご協力いただいた札幌チェスクラブ、このソフトの作成者 Heinz Herzog さんに感謝します。特に Herzog さんの奥様であり、日本語仕様の作成者である亡き滝田佳奈子さんには大きな感謝とともに心からご冥福をお祈りします。

2012 年秋日 函館チェスサークル 山田 明弘