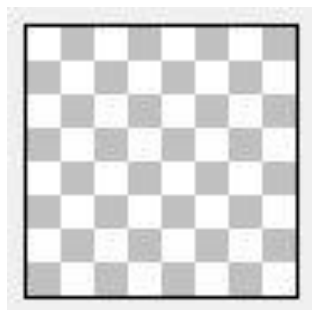


スイス・マネージャー操作マニュアル

第2版 (MS_Jmanual.doc) 2013.09.16



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. バイ・プレーヤー(不参加者)の入力..... | 6 |
| 9. 大会結果のアップデート..... | 7 |
| 10. 結果出力アイコンについて | 7 |
| 11. データ入力アイコンについて..... | 8 |
| 12. タイブレイクの設定..... | 8 |
| 13. Q アンド A..... | 9 |
| 14. その他の情報 | 10 |
| 15. スイス・マネージャーについて | 11 |

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再現しながら操作を説明します。

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 | 森 謙二 | 1862 | W4 0.5 | B5 1.5 | W2 2.5 | B6 3.5 | Bye 4 | 1 |
| 2 | 東山 敏之 | 1842 | B5 0 | W6 1 | B1 1 | Bye1 1.5 | W4 2 | 4 |
| 3 | 高浜 明富 | 1838 | W6 1 | B4 2 | W5 3 | ヤ 3 | ヤ 3 | 3 |
| 4 | 海山 智彦 | 1814 | B1 0.5 | W3 0.5 | B6 1.5 | W5 2.5 | B2 3 | 2 |
| 5 | 黒石 則幸 | 1599 | W2 1 | W1 1 | B3 1 | B4 1 | W6 1.5 | 5 |
| 6 | Anick Firi | UR | B3 0 | B2 0 | W4 0 | W1 0 | B5 0.5 | 6 |

2. 新規大会の作成

操作はアイコンのボタンで示します。メニューとショートカットも示します。赤字は重要事項です。

左から1番目のアイコンにカーソルをあわせると「Set up…」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 = ○○知司

Federation = JPN Japan

Rounds = 5

Date = 2002/08/03 to 2002/08/04

Rated = National にチェック(国内公式戦の意味)

他の項目はデフォルトとして、そのまま[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。

このダイアログを自分で出すには、[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]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

2002/08/03 09:40

2002/08/03 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、実践の場面でも何らかの都合でペアリングを変える場合もあるでしょう。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。

ここまででバイ・プレーヤーを入力していた場合は、まずは**一旦保存する**ことが重要です。

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。

この方法は元にもどすという意味で、パニックのときには確実に便利な方法ですが、注意が必要です。保存を忘れると入力データや**バイにしたプレイヤーのデータも消える**可能性があるからです。当然、全部最初からペアリングしなければなりません。なお、そのままペアリングし直す方法もあります。(後述)

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、プレイヤーをクリックで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。

以上の説明は自動ペアリングを手動で訂正する場合ですが、始めから手動でペアリングする場合には、メニュー{Pairing}-{Set player}からペアリング編集ダイアログを出します。やり方は Set new player の場合とほとんど同じです。

手動によるペアリングの後も、必ず自動ペアリングを動かします。全部手動でなく、手動ペアリングをいくつか行い、残りを途中から自動ペアリングさせることもできます。

[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。そのとき、「Change Pairings of…」するかという選択を迫られます。これは手動ペアリングを無視するかの意味なので、[No]を押します。その後出てきたダイアログ画面の[Start]ボタンを押せば、ペアリングの完成です。

万一失敗してもペアリングを削除し、始めからやり直せばよいのです。(前述)

8. バイ・プレーヤー(不参加者)の入力

これまでの説明で、3ラウンドまでの入力は終わることができると思います。

4ラウンドでバイ(Bye)が出ました。バイとは参加者奇数のときや、欠席、途中退会などで試合に出ない不参加プレーヤーのことです。特に参加者奇数のときにどうしても出るバイは強制バイといえます。この場合はソフトが自動的に(変更可能で)対応します。

バイ・プレーヤーの入力をする前に、バイの点数入力を可能にするオプションの入力などを行います。**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レイクを入力しておきましょう。(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, に設定し、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。(これは見落としてはいけない、とても重要な設定です。これをし忘れて優勝の順位をまちがえる事故例がありました！)設定後は、[OK]で終了します。(タイブレイクについては後述)

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)するバイ・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。

バイ・プレーヤーの設定後は、保存するくせをつけましょう。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・プレーヤーの得点が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(海外ではピリオドでなく、普通はコンマを使用！)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. 大会結果のアップデート

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。この設定ミス、結果の入力ミスは大会運営にとって命取りになります。必ず**複数人数で複数回チェックするべきです！**

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デート(ネット上に更新する意味、以下アップと表現)されて公開されます。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簡単に取り出す(後述)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。元データがなくなった場合は原本を参考にして作り直しておきましょう。

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)が可能です。どんどんやっつかまいません。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。

10. 結果出力アイコンについて

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できます。アイコン・バーの中央で[ELO]アイコンの右に3つ並んでいるアイコンは結果をすべて出力するものです。左から順に画面上に、プリンター上に、ファイルで出力します。

その右から個別の出力アイコンになります。左から順に説明します。

[SP] プレーヤー情報目次(ある行でクリックすると情報出力ダイアログが出る)

[ABC] プレーヤーABC 順の出力

[ELO] プレーヤー、レーティング順の出力

[123] プレーヤー、順位順の出力

[A-B] ペアリングの出力(結果入力用)

[1:0] ペアリングの結果出力

[Opt] 設定ダイアログ

[人] ネット上への一発アップデート

[本] ヘルプ

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）練習しているならば、これ以降も入力して完成させ、ネットにアップさせてみてはいかがでしょうか。

11. データ入力アイコンについて

アイコン・バー左側の入力アイコンについても以下にまとめました。右から個別の出力アイコンになります。左から順に説明します。

- [白] 新規大会の作成
- [開] 大会ファイルを開く
- [青] 保存
- [A-B] ペアリング・メニュー
- [SP] 新規プレイヤー入力
- [SP] プレイヤー情報更新
- [1:0] 結果入力
- [TUR] トーナメント情報入力
- [RD] 日付入力
- [ELO] レーティング・リストからの入力(後述)

12. タイブレークの設定

以下、タイブレークについて簡単に説明します。タイブレークとは、同ポイントを取ったチームやプレイヤーに対しても順位をつけるためのシステムです。

<タイブレークの種類>

| | |
|--------------------------------|---|
| ブッフホルツ (Buchholz) | 対戦相手全員の得点合計、別名ソルコフ (Solkoff) |
| メジアン (Median Buchholz) | ブッフホルツと同じだが、最高最低の特異データを除く 参加者数が多い、またはラウンド数が多い場合に適用 |
| 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 |
| プログレス (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) | ドロウを除いて勝った数 |
| 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） |

以上の他にモディファイド・メジアンを含め、いろいろ種類はありますが、どれでも一長一短があります。タイブ레이크は絶対でなく必要悪と考えましょう。特に優勝者決定にはタイブ레이크を使わず、同時優勝とし、トロフィーの贈呈だけにタイブ레이크を適用するのが普通です。

プロGRESSは計算が楽なので、アマ囲碁、将棋大会で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タイブ레이크が計算できるので、ドロー・オファーに利用されるといふ致命的な欠点がありますので避けた方がいいでしょう。

ここでは日本のチェス大会に推奨できる ①ブッフホルツ、②ベルガーというタイブ레이크の入力を説明します。

タイブ레이크は、メニューから[Input]-[Tournament]の[Tie-breaks]タブで設定します。上段の表からタイブ레이크をクリックで選び、下の段に移します。それが大会のタイブ레이크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。

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

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

さらに[Tie-breaks]タブを使ってタイブ레이크を入力しておきましょう。Buchholz のパラメーターは、best result 0, weakest result 0, に設定し、さらに、[for not played game]のチェックを compute with real points にしてください！

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]もチェックしておきます。

13. Q アンド A

Q1

参加ドローの記号が？ や ス となりますが、どうすればいいですか。

A1

それは海外と日本のパソコン仕様がちがうことが原因のようです。確実な回避方法は今のところ不明です。その記号が 1/2 だとみなすしかないでしょう。ただし、原本のネット上では正しく表示されますのでご安心ください。

Q2

参加者の入力に順番はありますか。また、レーティングの順番に並びません。

A2

入力の順番はありません。レーティング順に並べるには、メニュー{Input}-{Resort Starting rank list} でソートする（並べる）ことができます。ソート順の基準は、メニュー{Input}-{Tournament}-[General]-[Sorting/Display] で選ぶことができます。国内なら National rating、FIDE 公式戦なら International rtg. をチェックします。**1 ラウンド開始前にはこのソートをするのが普通**です。

Q3

レーティング・リストを作成して読み込むことはできますか？

A3

できます。FIDE 公式戦なら FIDE 発行のレーティング・リストを読み込むことができるようです。国内のレーティング・リストもあらかじめ用意された書式でエクセル・ファイルを作成して読み込ませることができます。

FIDE のレーティングと、その書式は、<http://swiss-manager.at/download.aspx?lan=1> の url にありますので、ダウンロードしてください。

読み込みは、メニュー{Rating lists}-{Import rating lists}で行います。それほど難しくはありません。これをしておくと、プレーヤーの入力が簡単でより正確になります。メニュー{Input}-{Players}-[spec.selection] のボタンを押すと、ダイアログが出てきます。そこでリストや、選び方を指定すると一瞬で上の表にデータが入って来ます。そして下にある[Accept] ボタンを押せば入力完了です。

日本でもレーティング発表自体がその形式になれば効率がよくなると思います。

14. その他の情報

① 保存のくせを

自動的に保存する機能はありません。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。重要な大会であればラウンドごとにバックアップを取り、さらに予備のパソコンを用意するのは当然のことでしょう。

② 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。第3版を出すときにはその扱いを解説したいと思います。

15. 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 年冬 函館チェスサークル副代表 山田 明弘