

# **Erfahrungen mit dem Programm JavaPairing auf dem HPM2011**

## **Ein Bericht von Peter Hagemann als Information für künftige Turnierleiter**

Als wir im Sommer 2011 in die heiße Vorbereitungsphase für das 9. HPM in Detmold eintraten, hatte ich als Turnierleiter die Aufgabe zu lösen, wie wir die Vorgabe von go4school, dass alle Rundenergebnisse möglichst rasch und vollständig zur Verfügung stehen sollten, erfüllen konnten. Also suchte ich nach einem Auslosungsprogramm für Teams, das uns besonders in dem nach Schweizer System zu losenden Turnier um den Hans-Pietsch-Preis unterstützen sollte.

Die gängigen Go-Losungsprogramme "McMahon" und "OpenGotha" schieden aus, da sie (noch) keine oder nur unzureichende Funktionen für Mannschaften enthielten. Im Internet fand ich eine Fülle anderer Programme, einige eher für Fußball-Ligen, andere für Schach. Das ernüchternde Fazit der Suche aber war: ein Programm, das alle meine Wünsche erfüllte, existierte nicht. Immerhin fand ich eins, das einige wesentliche Anforderungen erfüllte, wenn es auch nur mit einigem zusätzlichem Aufwand einsetzbar war: JavaPairing (Vers. 2.1 Aug. 2011) von Eugenio Cervesato, erhältlich unter <http://javapairing.sourceforge.net/>.

JavaPairing ist auf Schach spezialisiert, enthält eine gut brauchbare Team-Verwaltung und eine - wie ich finde - sehr übersichtliche funktionelle grafische Oberfläche, sogar in einer deutschen Version. Ein Handbuch ist auch dabei, wobei das englische weitaus mehr Details bietet, als das deutsche. Da die Bedienung leicht ist, werde ich im Folgenden nur einige wesentliche Punkte erwähnen und dann auf die Probleme eingehen, die bei der Benutzung für das HPM-Turnier zu lösen sind.

### **Dialog "Turnierdaten eingeben" :**

Im ersten Dialog bei der Erstellung eines neuen Turniers muss man sich für ein Spielsystem entscheiden: "Schweizer Elo-basiert" habe ich für den Hans-Pietsch-Preis benutzt, wobei das Elo keine Rolle spielt (0 für alle), "Rundenturnier" für die Schul-Go-Meisterschaft. Die maximale Anzahl der Bretter ist gleich der Anzahl der Bretter = 3, denn während des Turniers werden keine Spieler(innen) ausgetauscht.

Unter Tie-Break kann man 6 Optionen von 11 möglichen wählen. Für uns ist nur die "direkte Begegnung" wichtig, die hier das erste und einzige Kriterium sein muss. "Brettunkte mit Koeffizient" bildet leider nicht die in der HPM-Meisterschaftsordnung geforderte Reihenfolge nach Siegen am 1. Brett / 2. Brett ab, wäre aber ev. eine gute (bessere?) Alternative. So wie es jetzt ist, muss der Turnierleiter die Endtabelle von Hand nachsortieren, wenn ein Gleichstand nach Siegen, Brettunkten und direktem Vergleich auftritt, und genau das passierte uns auch beim Hans-Pietsch-Preis 2011.

### **Einschreibung:**

Im Hauptmenü werden zunächst die Mannschaften und Spieler erfasst. Dabei können wir für die Spieler nur das Feld "Spielername" nutzen, der Rest ist schachspezifisch. Kopiert man Teams und Spieler aus einer vorbereiteten Tabelle, so sollten deshalb die Spielernamen schon in der Form "Hans Mustermann 10k" bereitstehen.

Bevor man zur Auslosung der ersten Runde kommt, sollten alle Teams mit "Auswahl löschen" rausgeschmissen werden, die nicht mitspielen, denn später geht das nicht mehr! Mannschaften, die eventuell später noch einsteigen, können aber drinbleiben und mit "zurückgezogen/aktiv" auf inaktiv gestellt werden, es erscheint dann ein "(W)" hinter dem Namen. Beim HPP2011 konnten z.B. die Schüler vom Ostendorf-Gymnasium Lippstadt nur am Sonntag kommen. Sie wurden also zu Beginn zwar mit erfasst, aber inaktiviert, vor der Auslosung der 4. Runde dann aber auf aktiv umgestellt.

Bei ungerader Anzahl der Mannschaften generiert JavaPairing automatisch ein Freilos-Team mit dem Namen "BYE".

Nicht vergessen (das Handbuch weist auch daraufhin): ABSPEICHERN, denn das Programm macht das nicht automatisch! Mindestens vor jeder Auslosung ist dies wichtig, am besten macht man es nach jeder Änderung.

### Runden:

Hier werden die Paarungen ausgelost und ggf. die Runde vorgegeben, will man später noch einmal auf schon fertige Runden zurückgreifen. Mit einem Druck auf "nächste Runde erstellen" ist die Arbeit getan. Eventuell kann man dann noch eingreifen, mit "letztes Paar löschen" und dem Zuordnen der Paarungen von Hand. Verhaspelt man sich dabei, ist es von Vorteil, den Stand vor der Auslosung noch laden zu können, denn eine Rücksetzfunktion fehlt in diesem Dialog!

### Spielergebnisse:

Für die Eingabe der Ergebnisse ist hier die Tastatur am bequemsten (1 für 1-0, 0 für 0-1).

### Ausgabedaten:

Hier können wir diverse Ausgaben erstellen.

1. Die erfassten **Mannschaften und Spieler**: ist nur einmal nach der Registrierung nötig.
  2. **Laufende Runde**: erstellt die Liste der Team-Paarungen
  3. **Brettkarten**: erstellt die Liste der Team-Paarungen incl. der zugehörigen Spielerpaarungen
  4. **Kreuztabelle**: Tabelle mit Ergebnissen aller gespielten Runden für Teams und Spieler sortiert nach ID (einer Kennzeichnung, die in der Reihenfolge der Eingabe erstellt wird).
  5. **Mannschaften Rangliste**: Tabellenstand der Teams mit Siegen, Brettpunkten und Feinwertung, aber ohne Gegner in den Runden.
  6. **Spieler Rangliste**: das gleiche für die Spieler.
- "Elo-Veränderungen" und "Spielerausweise" sind schachspezifisch und für uns ohne Belang.

Dies ist der kritische Abschnitt im Programm, denn die meisten Ausgaben sind leider in der von JavaPairing dargebotenen Form hässlich bis unbrauchbar. Die Export-Möglichkeiten (in HTML oder Text) bieten aber den Ausweg für einen

### Workaround:

- 1) Ich habe hierfür die Ausgabe "zum Browser senden" genutzt. Nachdem sich das Browserfenster geöffnet hat (das man einfach wieder schließt), stehen die Ausgaben in der Datei "temp.html" zu Verfügung, die im gleichen Verzeichnis wie die zugehörige Turnierdaten-Textdatei zu finden ist.
- 2) "temp.html" öffne ich nun mit der OpenOffice Calc (nur ab Version 3.3.0 brauchbar!), wobei noch ein Dialogfenster "Importoptionen", das sich gern hinter bereits geöffneten Fenstern versteckt, mit OK geschlossen werden muss.
- 3) Jetzt markiere und kopiere ich den den Zellenbereich mit den gewünschten Daten und füge ihn in eine vorbereitete Umsetzungstabelle ein. Nicht vergessen, "temp.html" wieder zu schließen, damit es für die nächste Ausgabe wieder benutzt werden kann.
- 4) Jede Umsetzungstabelle enthält links einen Eingabebereich (manchmal auch mehrere) zum hineinkopieren und rechts ein Ausgabebereich, in dem die Felder des Eingabebereichs mit Calc-Funktionen in die gewünschte Form gebracht werden. Diesen kann man dann drucken, nachdem der Druckbereich je nach Anzahl der Teilnehmer noch angepasst worden ist.

Damit man eine Vorstellung davon hat, was dabei gemacht wird, hier eine Gegenüberstellung eines Teils der "Brettkarten" im Ein- bzw. Ausgabeformat:

W - Mixmannschaft Bonn/Köln   0   0.0
W - David Bröskamp 5K; ; ; 0; 0
S - Martin Schmitz 5K; ; ; 0; 0
W - Alex Rheindorf 5K; ; ; 0; 0

<b>Mixmannschaft Bonn/Köln</b>
David Bröskamp 5K
Martin Schmitz 5K
Alex Rheindorf 5K

Folgende **Umsetzungstabellen** stelle ich hier zur Verfügung (Benutzung auf eigene Gefahr!):

Mannschaften:	hpp-teams+spieler.ods sgm-teams+spieler.ods
laufende Runde:	hpp-runden-auslosung-bis40teams.ods sgm-runden-auslosung.ods
Brettkarten:	hpp-runden-ergebnis-bis40teams.ods sgm-runden-ergebnis.ods
Kreuztabelle:	hpp-kreuztabelle-teams+spieler-bis40teams.ods sgm-kreuztabelle-teams+spieler.ods
Rangliste:	hpp-rangliste+kreuztabelle_bis40teams.ods sgm-rangliste+kreuztabelle.ods
Rangliste Endtabelle:	hpp-rangliste+kreuztabelle_bis40teams_Gegner_nach_ID.ods und Umsetzen_ID_nach_Platz_in_sortierter_Rangliste.ods

Die Dateien für die SGM sind dabei für sechs Teams ausgelegt.

Bei den ersten drei Ausgaben (Mannschaften, laufende Runde, Brettkarten) ist das einfach zu machen, bei der HPP-Kreuztabelle muss man die Bereiche für Mannschaften und Spieler einzeln kopieren, denn während die Ausgabe in einer Standardgröße für bis zu 40 Teams ausgelegt ist, hängt die Größe des Eingabebereichs natürlich von der Anzahl der Teams ab. Außerdem muss man im Ausgabebereich noch die aktuelle Rundenzahl eingeben, um ein brauchbares Ergebnis zu erhalten.

### **Rangliste:**

Da JavaPairing keine direkte Möglichkeit bietet, eine Tabelle in der Form zu erstellen, wie wir sie von den Turnierergebnissen bei dglob.de her kennen, habe ich das mit einer etwas komplizierteren Umsetzungstabelle realisiert. Dabei muss man in drei Schritten arbeiten:

- 1) Ausgabe der Mannschaften-Rangliste und kopieren des Bereichs aus temp.html in den oberen Eingabebereich (ab A1).
- 2) Ausgabe der Kreuztabelle und kopieren der Mannschaften-Kreuztabelle in den mittleren (gekennzeichneten) Eingabebereich.
- 3) Die Spieler-Kreuztabelle (aus der gleichen temp.html) kopieren in den unteren (gekennzeichneten) Eingabebereich.

### **Endtabelle des Hans-Pietsch-Preises mit Sortierung Feinwertung**

Sind in der Abschlusstabelle Gruppen mit gleich viel Siegen/Brettpunkten vorhanden, muss nach den weiteren Kriterien "Direkter Vergleich", "Siege an Brett1" und "Siege an Brett2" entschieden werden. Beim HPM2011 haben wir das nur für die ersten 3 Plätze der Preise wegen getan, die anderen blieben auf einem gemeinsam Platz.

Da JavaPairing die Punkte an Brett1/Brett2 nicht als Kriterium in der Feinwertung enthält, muss man die Tabelle ggf. selbst von Hand nachsortieren. Das ist mit der im vorigen Abschnitt erstellten Rangliste aber nicht möglich, da dann die Gegnereinträge nicht mehr stimmen. Deshalb gibt es hierfür die zwei spezielle Umsetzungstabellen unter Rangliste Endtabelle. In die erste werden zunächst die Mannschaften-Rangliste und die Kreuztabellen eingetragen - wie oben bei Rangliste beschrieben. Dann kann man den relevanten Tabellenteil im Ausgabebereich kopieren in eine neue Tabelle ("Inhalte einfügen", keine Formeln, sonst alles auswählen). Das hier jede zweite Zeile Schrott enthält, macht nichts, denn die sortieren wir jetzt einfach weg. Wir sortieren nun: erst nach Brett123, dann nach Siege/Brettpunkte/DV.

Nun schaut man, ob bei Gruppen mit gleich viel Siegen und Brettpunkten der direkte Vergleich relevant ist. JavaPairing schreibt einfach für jeden gewonnenen direkten Vergleich eine 1. Da man den DV nur sinnvoll heranziehen kann, wenn in einer Vergleichsgruppe jeder gegen jeden gespielt

hat (man erkennt das daran, das hier bei  $n$  gleichen Teams  $1+2+\dots+(n-1)$  Punkte vergeben sind), sollte man in der DV-Spalte alle Einträge löschen, bei denen das nicht der Fall ist und ggf. dann noch einmal wie oben sortieren.

Den relevanten Teil der Tabelle kopieren wir nun in die zweite Umsetzungstabelle (Umsetzen\_ID\_nach\_Platz), die uns für die Gegner nach ID weiter unten einen entsprechenden Bereich für Gegner nach Platz liefert, den wir nun oben hineinkopieren können, um unsere endgültige Tabelle in der gewünschten Form zu erhalten.

Da ich von den Tabellenfunktionen bislang nicht mehr als ein paar Mathe-Formeln kannte, habe ich die Umsetzungstabellen ziemlich "quick-and-dirty" gestrickt, versierte Kalkulateure werden hier wohl noch Verbesserungsmöglichkeiten finden.

Für Fragen, die hier nicht oder nicht hinreichend beantwortet werden konnten, stehe ich gern zur Verfügung. Schreibt an "peter\_hagemann@t-online.de", Betreff "JavaPairing".

Peter Hagemann