

VEGA

www.vegachess.com

Software de emparejamiento de ajedrez

Aprobado por la FIDE:

Torino 2006: Sistema Dubov

Istanbul 2012, Goynuk 2017: Sistema Holandés

Luigi Forlano

Árbitro International

Manual de Usuario

(Mayo 2025 – Vega 11.0.0)

1. VISIÓN GLOBAL Y PRINCIPALES RECOMENDACIONES	3
1.1 CONVENCIÓNES DEL MANUAL	4
1.2 REQUISITOS DEL SISTEMA	4
1.3 INSTALACIÓN	4
1.4 ADECUACIÓN DE MENÚS	5
1.5 DESINSTALACIÓN DE VEGA	5
1.6 REPORTE DE ERRORES	5
1.7 LICENCIA	5
2. VEGA PARA TORNEOS INDIVIDUALES	6
2.1 CREACIÓN DE UN NUEVO TORNEO	7
2.2 REGISTRO DE JUGADORES	15
2.3 CIERRE DE LA INSCRIPCIÓN	18
2.4 NUEVO EMPAREJAMIENTO	18
2.5 ENTRADA DE RESULTADOS	20
2.6 CUADRO CRUZADO Y OTROS INFORMES ÚTILES	23
2.7 ARCHIVO → ADMINISTRADOR DE TORNEOS	24
2.8 MENÚ CLASIFICACIONES	24
2.9 MENÚ EXTRAS	26
2.10 MENÚ INFORME	29
2.11 TAREAS ESPECIALES	33
2.12 MENÚ PUBLICAR EN LÍNEA	44
3. SERVIDOR VEGARESULT	48
3.1 VEGARESULT PARA VISITANTES OCASIONALES Y JUGADORES DE AJEDREZ	48
3.2 VEGARESULT PARA ÁRBITROS AUTENTICADOS	49
3.3 CREAR EVENTO	51
3.4 CONECTAR EL TORNEO ACTUAL A VEGARESULT	55
3.5 DESCARGAR JUGADORES INSCRITOS	56
3.6 SUBIR RESULTADOS A VEGARESULT	56
3.7 PUBLICACIÓN DE PARTIDAS EN FORMATO PGN	57
4. VEGA PARA TORNEOS POR EQUIPOS: VEGATEAM	58
4.1 CREACIÓN DE UN NUEVO TORNEO	58
4.2 CIERRE DEL REGISTROS	60
4.3 NUEVO EMPAREJAMIENTO	61
4.4 INTRODUCIR RESULTADOS	61
4.5 IMPORTACIÓN DE JUGADORES DE UNA BASE DE DATOS FORMATEADA	62
4.6 EXTRA → AÑADIR PREFERENCIA DE EQUIPO	62
APÉNDICE A: PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)	64
APÉNDICE B: ARCHIVO DE REGISTRO Y LICENCIA	73
APÉNDICE C: CÓMO PREPARAR CREDENCIALES Y TARJETAS DE MESA CON WORD	74
APÉNDICE D: INSERCIÓN EN LÍNEA	84
APÉNDICE E: ARCHIVO GENÉRICO DE DESCRIPCIÓN DE TORNEO	90
APÉNDICE F: NOTAS SOBRE EL SISTEMA SUIZO USCF IMPLEMENTADO EN VEGA	93
APÉNDICE G: NOTAS ADICIONALES PARA EL DIRECTOR DE TORNEO DE LA ECF	94
APÉNDICE H: SISTEMA DE PUNTUACIÓN ZERMELO	95
APÉNDICE I: AÑADIR UN MOTOR DE EMPAREJAMIENTO EXTERNO	97
APÉNDICE J: INFORME DE RATING USCF	100

1. Visión global y principales recomendaciones

Vega consta de dos programas para la administración de torneos de ajedrez: Vega para torneos individuales y VegaTeam para torneos por equipos. Vega ha sido diseñado de manera que refleje lo más fielmente posible las tareas del árbitro o Director de Torneo durante un torneo. Estas tareas incluyen:

1. Registro de jugadores.
2. Emparejar la siguiente ronda.
3. Ingresar los resultados de la ronda en curso.
4. Elaborar el cuadro cruzado y otras listas para mostrar a los jugadores.

Durante estos pasos se permiten algunas tareas adicionales, como gestionar retiradas, imprimir posiciones, corrección de datos, etc. Vega supervisa las actividades del usuario y solo ofrece las funciones permitidas en el momento apropiado.

Vega incluye las siguientes funciones:

- Registro de hasta 1200 jugadores y evaluación de 23 rondas por el sistema suizo, o registro de hasta 99 equipos de 10 jugadores cada uno y evaluación de 14 rondas. Estos límites se pueden modificar.
- Registro de hasta 24 jugadores/equipos para el sistema round-robin simple y doble.
- Emparejamiento automático según el sistema suizo: FIDE Dubov, FIDE Burstein, FIDE Holandés (sistemas provistos por el motor JaVaFo © Roberto Ricca, certificado por la FIDE), FIDE Lim, Suizo USCF.
- Emparejamiento manual.
- Mejoras manuales a emparejamientos ya generados.
- Gestión de jugadores impares (número de participantes impar).
- Evaluación de resultados (1-0, ½-½, 0-1, 0-0, partidas perdidas por incomparecencia, aplazadas, etc.).
- Administración del cuadro cruzado.
- Posibilidad de modificar datos (resultados, nombres, ELO, etc.).
- Importación de jugadores desde cualquier base de datos formateada.
- Exportación de jugadores o de un torneo completo.
- Gestión de retiros y reincorporaciones.
- Ingreso de jugadores que llegan tarde durante el torneo.
- Generación de listas de emparejamientos, informes, cuadros cruzados, listas de clasificaciones de jugadores, etc.
- Generación de contenido web con los resultados del torneo.
- Distribución de premios según el sistema Hort.
- Rondas aceleradas: sistema FIDE Baku, personalización de hasta tres grupos, y aceleración progresiva.
- Funciona en Windows, Linux y Mac OS X.

Por defecto, Vega opera implícitamente en modo FIDE, es decir, permite prácticas aprobadas por la FIDE. Si el usuario activa alguna opción en desuso/no aprobada por la FIDE, Vega emitirá una advertencia apropiada.

Aunque Vega ha sido diseñado para ser muy intuitivo y fácil de usar, se recomienda que el usuario lea este manual y trate de simular algunos torneos para aprender todas sus funciones. El usuario debe tener ciertos conocimientos de las reglas del sistema suizo y de su implementación en Vega para administrar correctamente los emparejamientos. Hay ocasiones en las que se requiere un emparejamiento manual. El sitio web de Vega contiene algunos videos que demuestran tareas específicas.

1.1 Convenciones del manual

Las etiquetas gráficas mencionadas en el texto se indican en **negrita**.

Las transiciones durante la navegación de menús se indican con una flecha: **Archivo** → **Salir**

Los parámetros que deben ser sustituidos por el usuario se encierran entre <ángulos>.

1.2 Requisitos del sistema

Vega se ejecuta en sistemas operativos Mac OS X (Mojave), Linux y Windows (desde Windows XP en adelante) que dispongan de un disco duro y una tarjeta gráfica capaz de soportar una resolución de 800x600.

Se recomienda disponer de una impresora para mostrar los emparejamientos y resultados durante los torneos, aunque en principio Vega podría utilizarse sin ella. Vega solo imprimirá archivos ASCII. La salida HTML puede imprimirse desde el navegador, pero hay poco control sobre los saltos de página. Vega puede incluso ejecutarse desde una memoria USB.

1.3 Instalación

Versión Windows: Vega viene en un archivo autoextraíble VegaSetup.exe. Para instalar el programa, simplemente haga doble clic en el icono del programa y siga las instrucciones. Por favor, no instale el programa en las carpetas “Escritorio” o “Documentos”; en su lugar, use los directorios habituales, por ejemplo: C:\Program Files\Vega, C:\Vega, etc., evitando espacios en el nombre de la carpeta de instalación. Después de la instalación, el programa se puede ejecutar desde el menú Inicio de la manera habitual. Tenga en cuenta que:

- Vega.exe corresponde a la versión para torneos individuales.
- VegaTeam.exe corresponde a la versión para torneos por equipos.

Versión Linux: Vega viene en el archivo comprimido vegalinux.tar.gz. Para instalar el

programa, el usuario debe crear un directorio de instalación y luego extraer el contenido del archivo usando `tar xvf vegalinux.tar.gz`. Vega se instalará en el directorio `vegalinux`. Para ejecutar el programa, el usuario debe cambiar al directorio de instalación y ejecutar los siguientes comandos:

- `./Vega` # para torneos individuales
- `./VegaTeam` # para torneos por equipos

En algunas distribuciones puede ser necesario instalar alguna biblioteca faltante.

Versión MacOSX: Vega viene en un archivo DMG. Instálelo como de costumbre, moviendo el paquete a la carpeta de Aplicaciones.

1.4 Adecuación de menús

Por defecto, Vega muestra los menús en inglés. El usuario puede seleccionar un idioma diferente mediante la opción **Select Language** en el menú **Extras**. Será necesario reiniciar el programa para que los cambios surtan efecto. Si es necesario, el usuario puede personalizar las etiquetas de texto de Vega editando el archivo de catálogo de mensajes, tal como se describe en el Apéndice A (Preguntas Frecuentes).

1.5 Desinstalación de Vega

Para desinstalar el programa, simplemente ejecute el desinstalador desde el menú Inicio. En Linux, basta con borrar el directorio de instalación. En Mac OS X, simplemente elimine el programa de la carpeta Aplicaciones.

1.6 Reporte de errores

El autor agradecerá todos los comentarios, preguntas e informes de errores (si los hay). Para reportar un error, envíe detalles a la dirección de contacto a continuación. Adjuntar la carpeta del torneo comprimida ayudará en el análisis del problema.

E-mail: vega@vegachess.com

1.7 Licencia

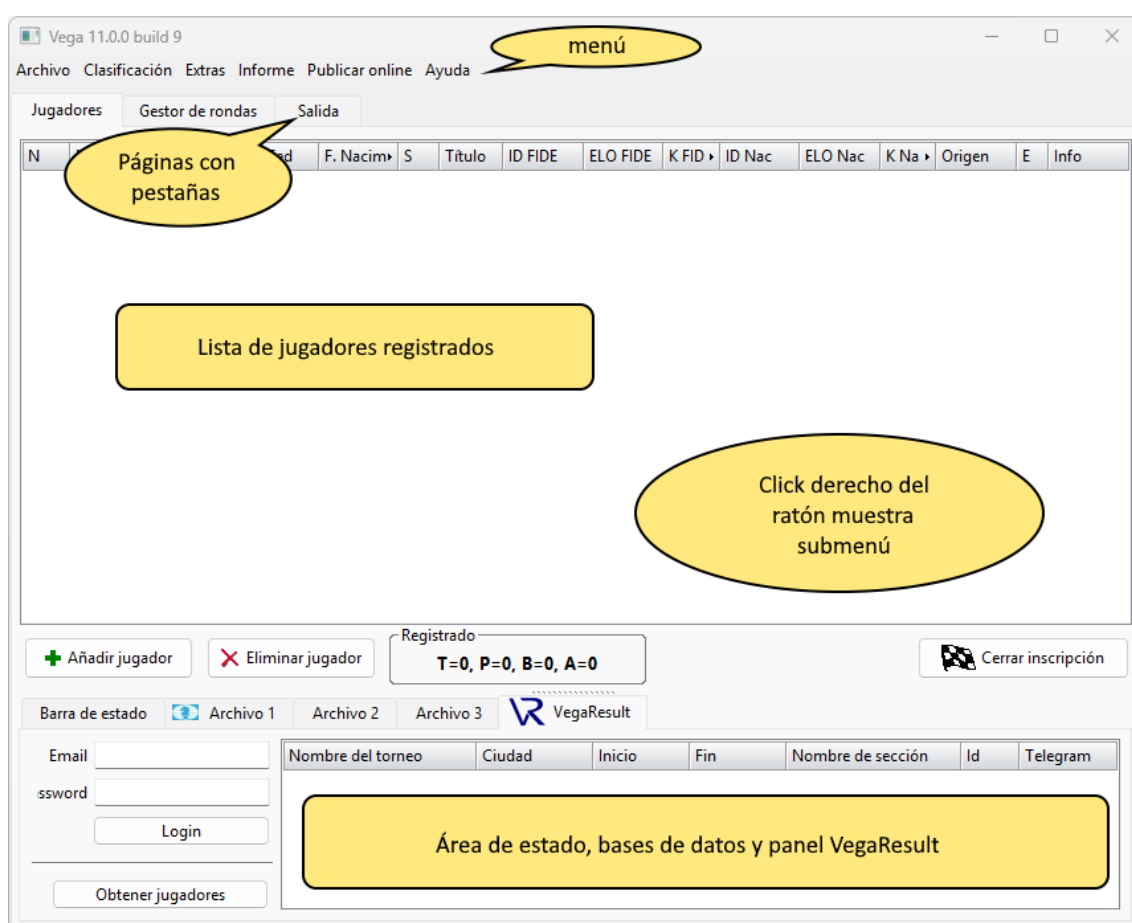
El usuario encontrará el archivo de licencia del programa en el directorio de instalación (ver Apéndice B). El usuario debe tener en cuenta que al usar el programa, acepta todos los términos de la licencia

2. Vega para torneos individuales

En este tutorial, el usuario aprenderá cómo iniciar un torneo, producir emparejamientos, ingresar resultados y mostrar el cuadro cruzado de la manera estándar (Secciones 2.1 a 2.6). La Sección 2.7 describe algunas tareas, como la modificación de los detalles del torneo, que a veces son necesarias. Las Secciones 2.8 – 2.10 describen los elementos de menú **Clasificaciones, Extras e Informes de rating**. Otras tareas misceláneas se tratan en la Sección 2.11.

El área de trabajo de Vega consiste en una **barra de menús**, 3 páginas con pestañas (**Jugadores, Gestor de rondas, Salida**), una barra de estado y un área de base de datos.

Cuando el programa inicia, se muestra la pestaña titulada **Jugadores**:



El menú **Archivo** da acceso a una serie de operaciones que incluyen abrir y cerrar archivos, crear o modificar un torneo, y salir del programa. Las tres pestañas se corresponden con tres funciones que el árbitro puede realizar durante un torneo:

1. **Jugadores:** Aquí es posible inscribir jugadores, cerrar la inscripción e iniciar el torneo, modificar los datos de los jugadores incluso después de comenzado el torneo, gestionar retiradas e inscripciones tardías, e imprimir la lista de jugadores.
2. **Gestor de rondas:** Aquí es posible generar y modificar emparejamientos para

la siguiente ronda, ingresar los resultados de la ronda en curso o revisar y corregir rondas anteriores.

3. **Salida:** Aquí es posible visualizar e imprimir todas las salidas/informes generados por el programa.

Continuando con la exploración de la página Archivo de jugadores, encontramos el panel **Jugadores registrados**, en el cual se ingresan los datos de los jugadores (nombre, Elo, etc.), y que finaliza con un resumen de los jugadores registrados: T = total de jugadores inscritos, P = número de jugadores presentes en la próxima ronda, B = jugadores que toman ½ punto BYE en la próxima ronda, A = jugadores ausentes en la próxima ronda.

En la parte inferior de la página de jugadores se encuentra el área de estado, que proporciona información valiosa sobre el estado del torneo y sugiere qué hacer. De este modo, no es necesario recordar en qué punto se quedó la última vez que apagó la computadora, ya que Vega lo asistirá durante el torneo.

Para finalizar la sesión de trabajo, el usuario debe seleccionar **Salir** en el menú **Archivo**. Para reanudar una sesión anterior, seleccione **Abrir torneo** en el menú **Archivo** y busque archivos con extensión *.vegz en el directorio de trabajo.

2.1 Creación de un nuevo torneo

Para crear un nuevo torneo, seleccione **Nuevo torneo** en el menú **Archivo**. Aparecerá un formulario solicitando al usuario ingresar la información esencial requerida para el torneo (ver la ilustración a continuación) en dos pestañas distintas: **Configuración del torneo, Desempates, Árbitros**.

2.1.1 Configuración del torneo

Nuevo torneo

Configuración del torneo Desempates Ábitros

Nombre del Torneo: myTournament Lugar: myTown Federación: ESP

Fecha inicio: 29/04/2025 Fecha fin: 29/04/2025 Rondas: 5 Sistema de juego: Swiss FIDE Dutch (JaVaFo)

Valor del Bye Por Emparejamient: Victoria Ranking inicial ordenado por: ELO FIDE seguido por ELO nacional Resultado: 0 - ½ - 1

Ritmo de juego: 90 minutes + 30 seconds per move Rondas aceleradas: Ninguno

Árbitro Principal: myArbiter Árbitro adjunto:

Organizador:

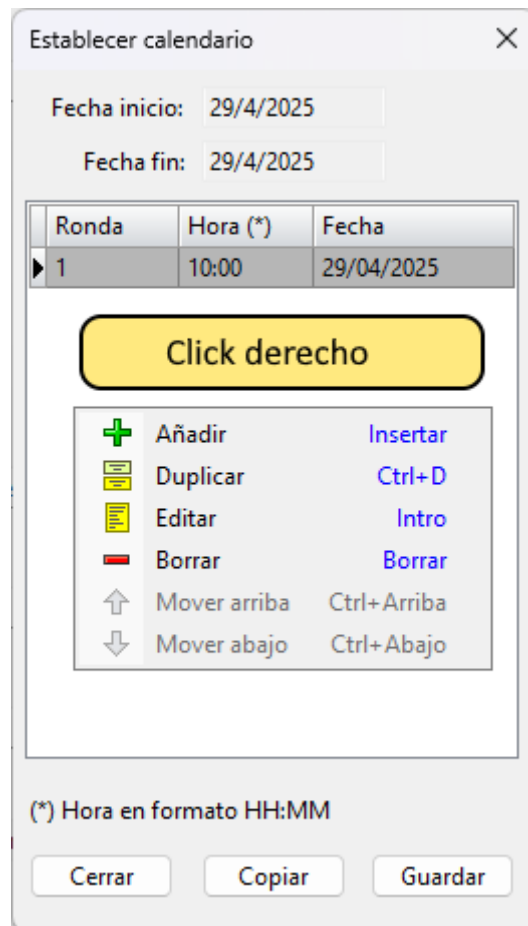
Carpeta del torneo: C:\Users\Antonio\OneDrive - Federación Madrileña de Ajedrez\Mis documentos D\Ar

Guardar Cancelar

El campo **Federación** debe contener el código de país FIDE (3 caracteres). Esta información es importante, ya que determina el sistema de rating nacional y, en el caso de ratings FIDE, afecta las normas internacionales.

Tenga en cuenta que la variable **Rondas** no tendrá efecto en sistemas Round Robin (Liga), ya que éstos son gestionados automáticamente por Vega.

El botón **Establecer Calendario** permite al usuario ingresar la hora y fecha de cada ronda. Esta información, si está disponible, se mostrará en el informe de rating FIDE y se imprimirá en la planilla de emparejamientos y en el sitio web. Para ingresar el calendario, haga clic derecho con el ratón y elija la acción deseada.

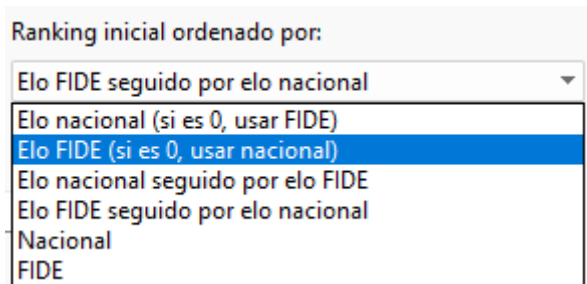


El menú desplegable **Sistema de juego** permite seleccionar entre varios sistemas de emparejamiento. Para obtener una guía breve sobre qué sistema suizo usar, consulte el Apéndice A: Preguntas Frecuentes.

Mientras un torneo está en curso, Vega permitirá cambiar entre sistemas suizos. Sin embargo, el cambio de sistema de juego está prohibido por la FIDE, y Vega advertirá al usuario con un mensaje. Por lo tanto, cambiar el sistema suizo de emparejamiento en un torneo en marcha debería limitarse a situaciones muy raras y especiales.

NOTA: Los emparejamientos para los sistemas **Suizo FIDE Holandés, Dubov y Burstein** se realizan gracias al motor de emparejamiento JaVaFo © Roberto Ricca (<http://www.rweb.org/javafo>). JaVaFo requiere el entorno Java Runtime Environment (JRE) versión 7 como mínimo. El JRE puede descargarse desde <http://www.java.com> (es posible que necesite privilegios de administrador para instalarlo). Por favor, descargue e instale la versión de 64 bits si está usando Vega de 64 bits, o la versión de 32 bits si está usando Vega de 32 bits.

Lista de ranking inicial ordenada por: Vega permite asignar un número de emparejamiento a cada jugador de seis maneras:

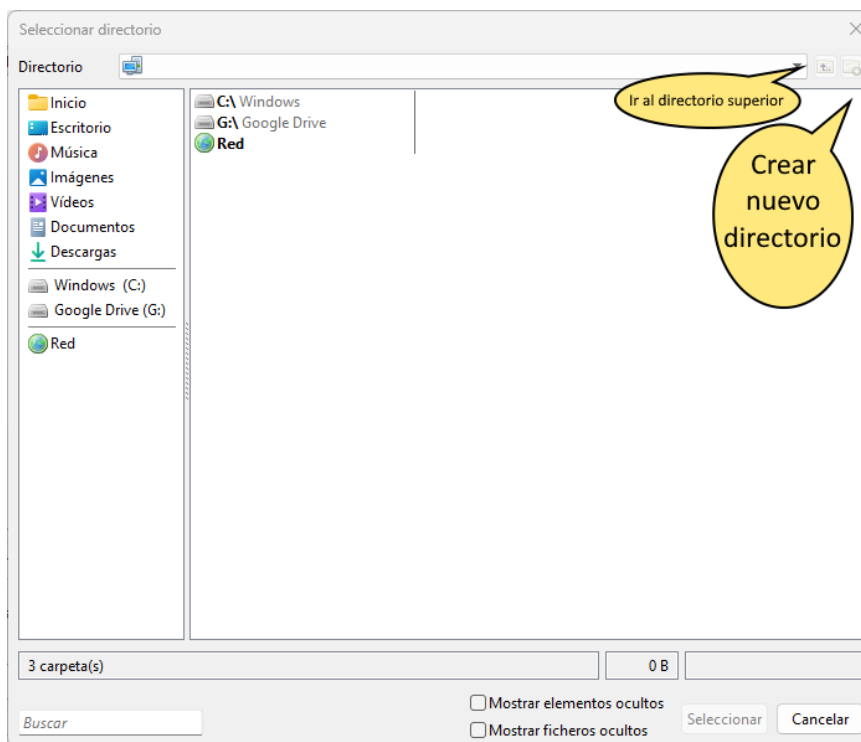


1. **Elo nacional (si es 0, usar FIDE):** Se utilizará el rating nacional como principal. Si el jugador no tiene rating nacional (Rtg Nat = 0), Vega usará su rating FIDE.
2. **Elo FIDE (si es 0, usar nacional) (por defecto):** Se utilizará el rating FIDE como principal. Si el jugador no tiene rating FIDE (Rtg FIDE = 0), Vega usará su rating nacional.
3. **Elo nacional seguido por elo FIDE:** Se utilizará el rating nacional como principal. Si los jugadores tienen el mismo rating nacional, Vega los ordenará según su rating FIDE.
4. **Elo FIDE seguido por elo nacional:** Se utilizará el rating FIDE como principal. Si los jugadores tienen el mismo rating FIDE, Vega los ordenará según su rating nacional.
5. **Nacional:** Sólo se usará el rating nacional como rating principal y se ignorará el rating FIDE.
6. **FIDE:** Sólo se usará el rating FIDE como rating principal y se ignorará el rating nacional.

Si el usuario prefiere ejecutar un torneo con rondas aceleradas, entonces puede marcar la casilla desplegable **Rondas aceleradas** y seleccionar el **sistema FIDE** que es gestionado automáticamente por Vega (ver <https://handbook.fide.com/chapter/C0405202507>).

Alternativamente, el usuario puede seleccionar un sistema acelerado **personalizado**. En este último caso, antes de cerrar la inscripción, Vega solicitará los parámetros requeridos.

Vega utiliza un directorio de trabajo <CarpetaTorneo> en el que almacenará todos los archivos generados durante el torneo. Cada torneo tiene su propio directorio de trabajo; si un torneo tiene varias secciones, entonces cada una de ellas debería tener su propio directorio. Este directorio se establece presionando el botón **establecer carpeta** (ver imagen siguiente).



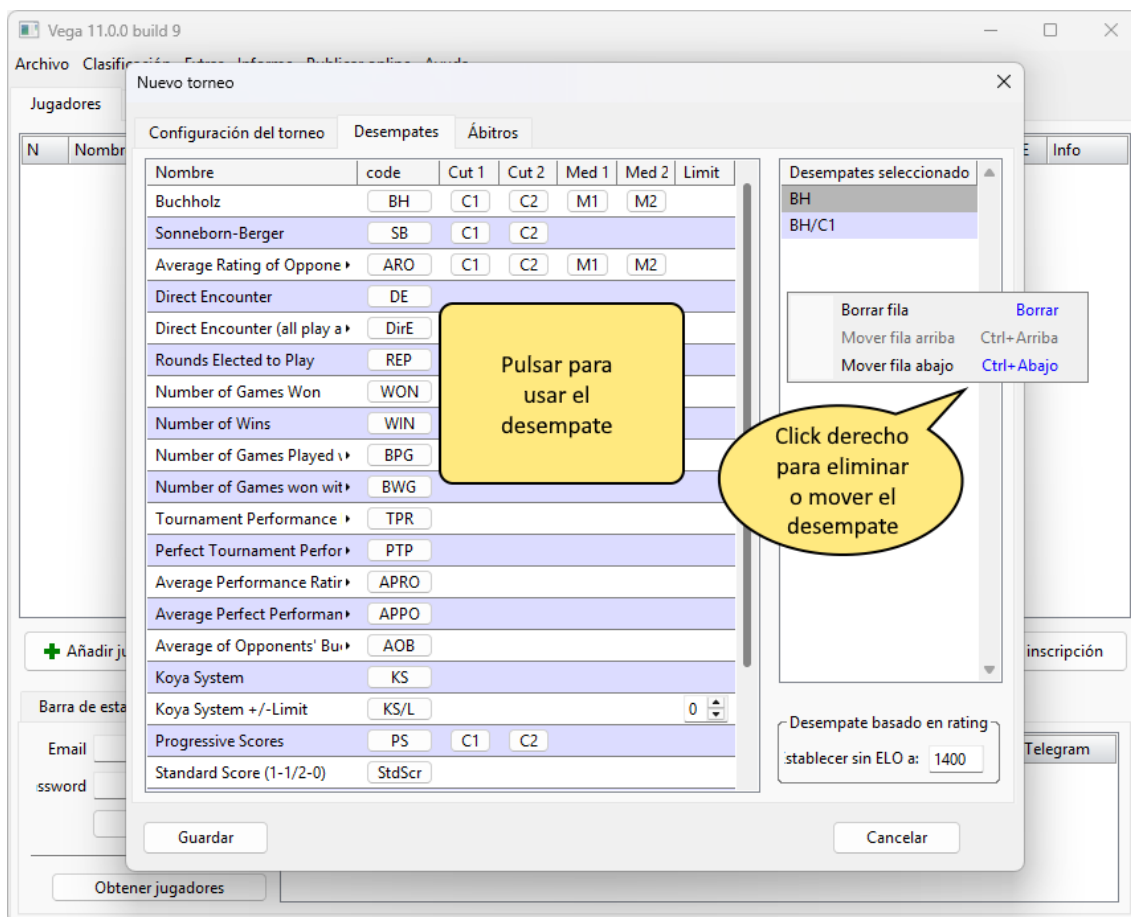
NOTA: *Se recomienda evitar* caracteres acentuados y caracteres inusuales (como é, ç, ò, <, à, °, @,], #...) al ingresar datos en la ventana de definición del torneo. De hecho, estos caracteres causan conflictos con programas externos utilizados en conjunto con Vega. Por ejemplo, el archivo que contiene las partidas (archivos PGN) no puede ser leído por algunos programas si contiene esos caracteres inusuales.

NOTA: La carpeta del torneo **NO** debe crearse en la carpeta de instalación, sino en alguna otra ubicación del disco duro a la que cualquier usuario pueda acceder, por ejemplo **C:\MisTorneos**. Dependiendo de la configuración de su computadora, puede necesitar derechos de administrador para crear esta carpeta y hacerla escribible por todos los usuarios.

Una vez que se haya completado el formulario de **Nuevo torneo**, el usuario debe hacer clic en **Hecho**. Para corregir estos ajustes más adelante, seleccione **Archivo** → **Administrador de torneos** → **Modificar torneo**.

2.1.2 Desempates

En la pestaña **Desempates**, el usuario puede elegir entre diferentes sistemas de desempate y sus variantes, tal como se describen en el Handbook de la FIDE C.07, <https://handbook.fide.com/chapter/TieBreakRegulations082024>). Las rondas no jugadas se tratan por defecto según el Handbook de la FIDE C.07.



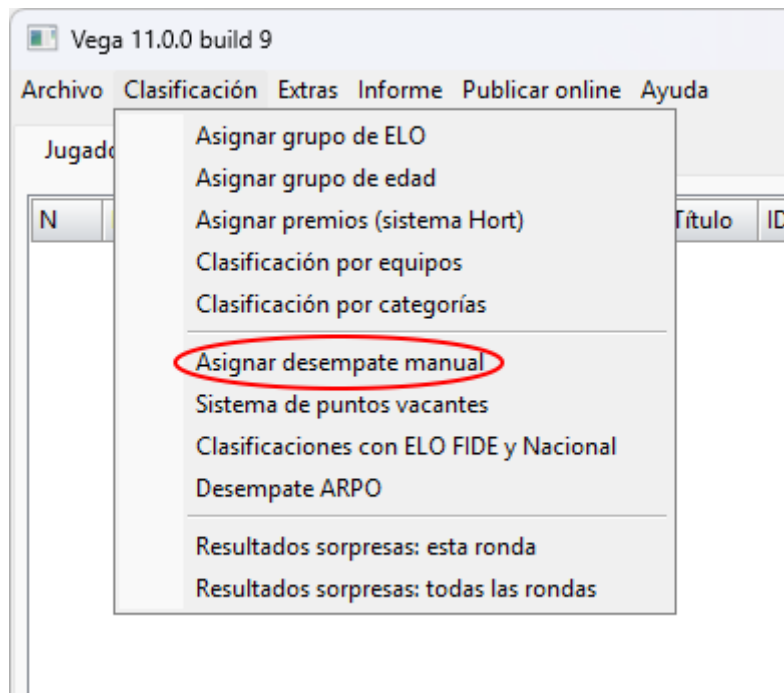
NOTA: Todo lo relacionado con **Desempates** se ha mantenido intencionadamente en inglés, a fin de emplear exactamente la misma terminología que la FIDE y evitar posibles malentendidos.

Además, hay algunos otros desempates tradicionalmente utilizados por los usuarios de Vega:

- *Resultado particular (todos contra todos):* resultados de los encuentros directos entre los jugadores empatados. Este desempate se aplica solo si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí. En caso de que siga habiendo empate, se aplica el siguiente desempate.
- *Puntuación estándar (1-½-0):* la puntuación se determina asignando 1 punto por victoria y ½ punto por empate. Este desempate es útil si se está utilizando otro sistema de puntuación (por ejemplo 3-1-0).
- *Sistema Arranz.*
- *Desempate personalizado:* desempate manual definido por el usuario.

Para establecer el Desempate personalizado:

1. Selecciónelo en la lista de desempates, en el orden que desee.
2. Para asignarle un valor, el usuario debe hacer clic en el elemento de menú Clasificaciones → Asignar desempate manual.



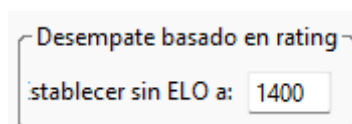
Aparecerá un nuevo panel que solicitará al usuario los valores del desempate. Los valores se guardan en el archivo usertb.txt. Para actualizar la clasificación, haga clic en el botón **Actualizar cuadro** en la página Gestor de rondas .



3. Para todas las rondas sucesivas, Vega utilizará siempre los mismos valores. Si el usuario desea actualizarlos, debe repetir el paso 2).

NOTA: Tras aplicar los desempates seleccionados, Vega listará a los jugadores que permanezcan empatados en orden ascendente de su número de emparejamiento. Este orden no debe considerarse un desempate adicional. Para desempatar a los jugadores aún empatados, el usuario debe elegir criterios adicionales.

Los desempates basados en ratings de los oponentes solo pueden usarse si todos los jugadores tienen rating. La siguiente opción permite establecer un valor predeterminado para los jugadores sin rating.



2.1.3 Árbitros

En la pestaña **Árbitros** es posible ingresar todos los árbitros del torneo. Esto facilitará una administración más sencilla de los formularios FIDE IT3, FA1, IA1, ya que todos los campos se rellenarán automáticamente.

Nuevo torneo

Configuración del torneo Desempates **Ábitros**

Añadir árbitro

ID FIDE	Nombre	Título	Fed	Principal	Adjunto

Buscar árbitro en ARBITROS.CSV

Buscar:

Los árbitros se añaden del mismo modo que se hace con los jugadores. La base de datos de árbitros debe descargarse del sitio de la FIDE, <https://arbiters.fide.com/arbiters/arbiters-database>. Es un archivo PDF que debe convertirse a formato CSV. Esto puede realizarse en línea (por ejemplo, el siguiente sitio lo hace de forma gratuita: <https://www.zamzar.com/converters/document/>). A continuación se muestra cómo luce el archivo convertido:

FIDE ID,	Name,	Fed,	Title,	Flag,	Category,	License
11700467,	"Abdul Khaliq, Wais",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D
11702397,	"Asadi, Allah dad",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D
11700025,	"Asefi, Zaheeruddeen",	AFG,	IA,	i,	D,	IA-D
11702206,	"Ashna, Abdul rafee",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D
11701390,	"Azizi, Setareh",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D
11700351,	"Baha, Karim",	AFG,	IA,	i,	D,	No
11702192,	"Baharustani, fazelullah",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D
11701889,	"Faqiri, Sayed Abdul hadi",	AFG,	FA,	i,	D,	FA-D

El archivo convertido debe renombrarse a arbiters.csv y trasladarse a la misma carpeta donde se encuentran las otras bases de datos FIDE.

Después de haber añadido los árbitros deseados, la lista se guarda usando el botón **Aplicar lista**.

El Árbitro Principal y su adjunto pueden establecerse en la definición del torneo, como se muestra a continuación.

Nuevo torneo

Configuración del torneo Desempates Árbitros

Nombre del Torneo myTournament Lugar myTown Federación ESP

Fecha inicio 29/04/2025 Fecha fin 29/04/2025 Rondas 5 Establecer calendario Sistema de juego Swiss FIDE Dutch (JaVaFo)

Valor del Bye Por Emparejamiento Victoria Ranking inicial ordenado por: ELO FIDE seguido por Resultado 1/2 - 1

Ritmo de juego 90 minutes + 30 seconds per move Aceleradas

Árbitro Principal myArbiter Árbitro adjunto


Organizador

Carpeta del torneo C:\Users\Antonio\OneDrive - Federación Madrileña de Ajedrez\Mis documentos D\Ar Establecer carpeta

Guardar Cancelar

2.2 Registro de jugadores

Después de crear un nuevo torneo, el usuario debe ingresar la información de los jugadores en la página **Jugadores**. Los jugadores se ingresan haciendo clic en **Añadir jugador** y completando los campos en el área Jugador inscrito. (También es posible ingresar jugadores importándolos individualmente o en grupos desde una base de datos preexistente – ver Sección 2.11.3).

8	Fernandez De Bobadilla, ▶	ESP	1964	m	CM	2451810 ▶ 2116	20	0	0	0	Virgen d ▶
9	Khudov, Oleksandr	UKR	2002			14176432 2083	20	0	0	0	Getafe ▶
10	Bolea Jover, Jose	ESP	1993	m		2224388 ▶ 2060	20	0	0	0	Indepen ▶

Para aceptar los datos, el usuario debe hacer clic izquierdo con el ratón fuera del registro que se está editando (el cuadro rojo en la imagen de arriba) o presionar la tecla ENTER.

Mientras la inscripción permanezca abierta (no cerrada), el jugador seleccionado se puede mover hacia arriba o hacia abajo usando Ctrl + ↑ y Ctrl + ↓.

Cada jugador registrado recibe un número de emparejamiento temporal, N, que puede cambiar hasta que se cierre la inscripción.

Para imprimir la lista de jugadores, simplemente haga clic en **Extras → Imprimir jugadores inscritos**.

La información que se debe proporcionar durante la inscripción es:

- **Nombre:** Apellidos y nombre, hasta un total de 30 caracteres.
- **Fed:** Tres caracteres para la federación del jugador. Para torneos FIDE, ingrese el código FIDE exacto, de lo contrario Vega no calculará correctamente la norma FIDE resultante.
- **F. Nacimiento:** 10 caracteres (en realidad es una cadena y no se realiza control preventivo. Ver Sección 2.8 para más detalles). El usuario debe ingresar la fecha de nacimiento de forma consistente con el informe de rating.
- **S:** Elija entre “m” (masculino) y “f” (femenino) (valor predeterminado = “m”).
- **Título:** Elija una de las categorías listadas. Los títulos FIDE son: GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, CM, WCM. Las categorías nacionales son: M (Maestro), CN (Candidato a Maestro), A = 1ª, B = 2ª, C = 3ª, D, E. El jugador sin título/categoría se denota con NC o en blanco.
- **ID FIDE:** Código FIDE en formato de 9 dígitos (predeterminado = 0).
- **Rtg FIDE:** Rating FIDE actual del jugador (predeterminado = 0).
- **K FIDE:** Coeficiente para cálculos de rating FIDE. Se permite dejar el valor predeterminado (0) para K. Sin embargo, los valores FIDE son:
 - K = 40 para un jugador nuevo en la lista de rating hasta que haya completado eventos con al menos 30 partidas;
 - K = 20 mientras el rating de un jugador permanezca por debajo de 2400;
 - K = 10 una vez que el rating publicado del jugador ha alcanzado 2400 y se mantiene en ese nivel posteriormente, incluso si el rating baja de 2400;
 - K = 40 para todos los jugadores hasta su 18º cumpleaños, siempre que su rating permanezca por debajo de 2300.
- **ID Nac:** Código nacional del jugador en formato de 9 dígitos (predeterminado = 0).
- **Rtg Nac:** Rating nacional actual del jugador (predeterminado = 0).
- **K Nac:** Coeficiente para cálculos de rating nacional (predeterminado = el último valor ingresado). Vega puede ser modificada para satisfacer solicitudes específicas de otras federaciones. En tal caso, por favor contacte al autor.

- **Origen:** Campo suplementario que puede contener la región, estado, provincia o club del jugador. En algunos torneos, este campo puede usarse para obtener una clasificación por equipos (ver Sección 2.7).
- **Estado:** El estado de cada jugador puede cambiarse en cualquier momento haciendo clic derecho sobre el nombre del jugador y luego seleccionando Establecer estado del jugador. Se abrirá una nueva ventana para establecer el estado para las rondas restantes.
- **Info:** Campo suplementario que puede contener el email, hotel, número de teléfono, etc., del jugador.

NOTA: Solo el campo Nombre es obligatorio para agregar un jugador.

6	Horcajuelo Rocamora, ▶	ESP	2008	m	CM	2457302 ▶	2156	40	0	0
7	Fernandez Estremera, Fe ▶	ESP	2005	m		2452015 ▶	2118	40	0	0
8	Fernandez De Bobadilla, ▶	ESP	1964	m	CM	2451810 ▶	2116	20	0	0
9	Khudov, Oleksandr	UKR	2002	m		1417643 ▶	2083	20	0	0
10	Bolea Jover, Jose					4388 ▶	2060	20	0	0
11	Sanchez Garcia, Aurelio	ESP	1903	m		2209098	2050	20	0	0

Un jugador en una ronda dada puede estar en uno de tres estados posibles: **Emparejado** (color “blanco” – el jugador está disponible para jugar esta ronda); **No emparejado/Retirado** (color “rojo” – el jugador no está disponible para esta ronda); **Bye** (color “amarillo” – el jugador tiene un empate preasignado/BYE). El estado de **Bye** debe asignarse a aquellos jugadores que seguramente no participarán en esa ronda y han solicitado que se les otorgue medio punto de acuerdo con el reglamento del torneo. Todos los demás jugadores que puedan presentarse más tarde y podrían ser emparejados, deben establecerse temporalmente como **No emparejado/Retirado**. De hecho, su resultado real se puede establecer más tarde al final de la ronda.

Establecer el estado del jugador

N=9 : Khudov, Oleksandr

Click izquierdo para cambiar el estado en próximas rondas

1	2	3	4	5	6	7	8	9
					□	□	□	□

leyenda

□ Emparejado

☒ No emparejado / Retirado

☑ Bye

Para retirar al jugador de las rondas restantes, presione el botón **Retirar jugador**. Para aceptar la configuración, presione el botón **Hecho**.

Es posible consultar el historial de estado de todos los jugadores a través del elemento de menú **Extras → Mostrar estado de jugadores**. Además, Vega muestra un resumen en la parte inferior de la página **Jugadores** con el estado de todos los jugadores inscritos:

Registrado
T=90, P=84, A=6, B=0

T = número total de jugadores inscritos; **P** = jugadores jugando en la ronda actual (jugadores que aparecen en el emparejamiento); **B** = jugadores que han recibido un empate/BYE; **A** = jugadores ausentes.

Para modificar un jugador ya añadido, el usuario debe hacer clic derecho sobre el jugador deseado y elegir Editar. Para aceptar la modificación es necesario hacer clic izquierdo con el ratón en cualquier lugar dentro del área de jugador inscrito.

Para eliminar un jugador, el usuario debe:

1. Seleccionar al jugador en la lista de jugadores (se pueden seleccionar múltiples jugadores usando las teclas **CTRL** y **SHIFT**).
2. Presionar el botón **Eliminar jugador**.

Los datos de los jugadores y del torneo se guardan en el archivo <CarpetaTorneo>.veg.

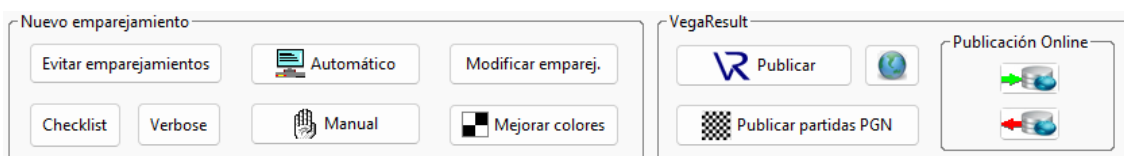
2.3 Cierre de la inscripción

Cuando el usuario ha terminado de ingresar los jugadores, haga clic en el botón **Cerrar inscripción** para iniciar el torneo. Vega reordenará la lista de jugadores de acuerdo con el sistema de juego del torneo y asignará un **número de emparejamiento** definitivo, denotado por **N**, a cada jugador.

Una vez que la inscripción está cerrada, no es posible eliminar jugadores, solo modificar los existentes. El usuario puede agregar participantes tardíos presionando el botón **Añadir jugador** (ver Sección 2.11.5 para más detalles).

2.4 Nuevo emparejamiento

El emparejamiento se realiza en la página **Gestor de rondas**. Los botones realizan las siguientes operaciones:



Checklist: Guarda el archivo checklist.txt, que puede usarse como base para la mayoría de sistemas de emparejamiento suizo. Para cada jugador se muestra su historial de colores, historial de oponentes, grupo de puntaje y último float (subida/bajada de

emparejamiento), preferencia de color. Este archivo lo genera el motor JaVaFo. Más información: http://www.rrweb.org/javafo/aum/JaVaFo2_AUM.htm#_Toc465604123.

Verbose: Abre un panel dividido en dos. El lado izquierdo explica qué operaciones se realizaron para obtener un emparejamiento específico (no todos los sistemas de emparejamiento tienen esta opción). El lado derecho muestra la checklist descrita arriba.

Automático: Vega genera los emparejamientos de acuerdo con el sistema de emparejamiento seleccionado. En caso de un número impar de jugadores, dependiendo del sistema de emparejamiento, Vega asigna automáticamente un BYE. El jugador ficticio se asigna con N = 0 y el nombre BYE. El usuario puede intercambiar los colores de una pareja con un doble clic sobre la pareja seleccionada.

Manual: El usuario puede crear su propio emparejamiento y Vega verificará la legalidad de cada pareja insertada. Se pueden encontrar más detalles sobre esta importante función en la Sección 2.11.1.

Mejorar colores: Permite un intercambio rápido de colores. Véase Sección 2.11.8 para más detalles.

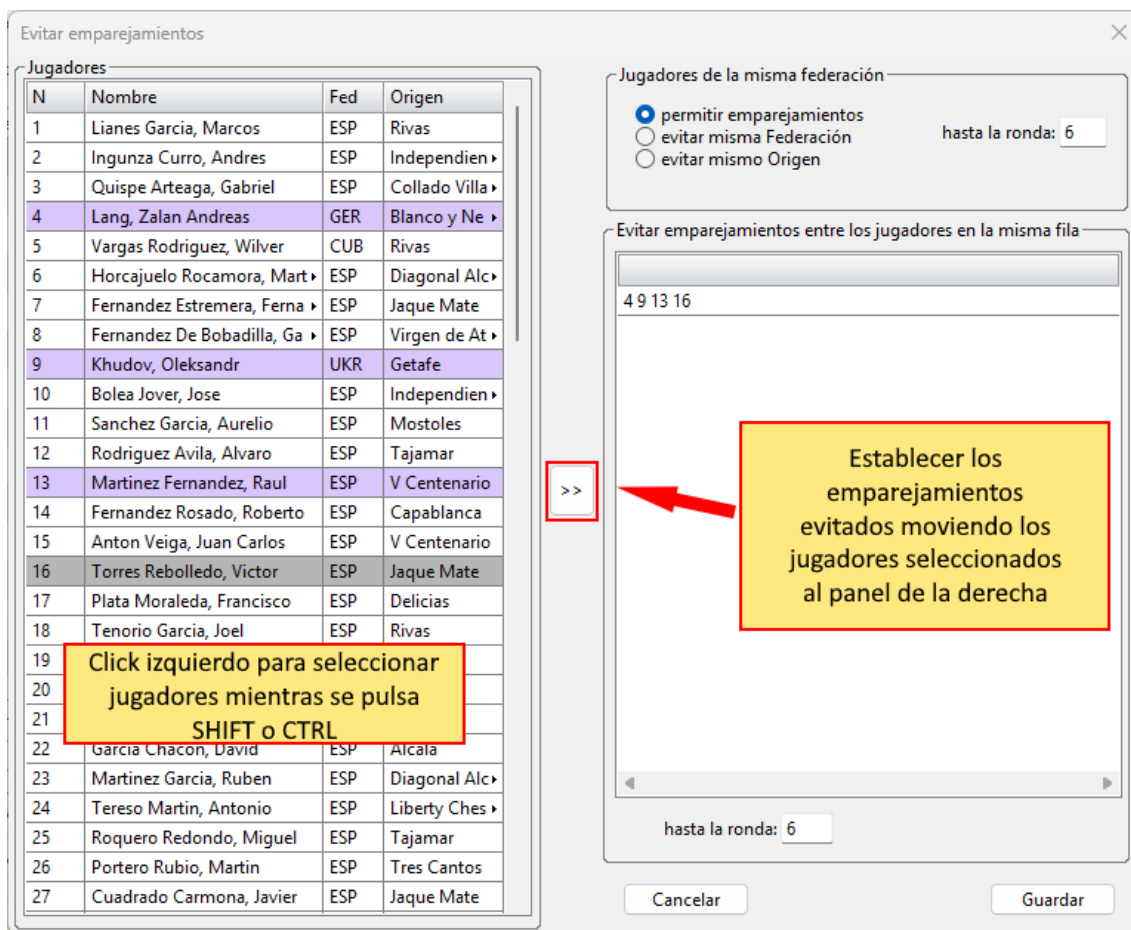
Modificar emparej.: Permite la modificación del emparejamiento actual. Consulte la sección de emparejamiento manual para obtener detalles.

Publicar: Sube el torneo al sitio VegaResult (ver Capítulo 3 para más detalles).

Publicar partidas PGN: Sube las partidas en formato PGN al sitio VegaResult (ver Capítulo 3 para más detalles).

Mostrar sitio: Abre el navegador para mostrar el sitio publicado por VegaResult (ver Capítulo 3 para más detalles).

Evitar emparejamientos: Al presionar este botón se abre una nueva ventana en la cual el usuario puede indicar qué parejas deben evitarse en el siguiente emparejamiento. Por ejemplo, la siguiente imagen muestra una configuración típica que evita emparejar jugadores con el mismo Origen hasta la ronda 3. También se evitan los emparejamientos entre los jugadores 4, 9, 13, 16.



2.5 Entrada de resultados

Los resultados se ingresan usando el panel **Ingresar resultados** en la página **Gestor de rondas**. Es posible ingresar resultados de la ronda en curso o modificar los de rondas pasadas. Los resultados se ingresan eligiendo una pareja en la lista de emparejamientos y luego haciendo clic en el botón correspondiente al resultado:

42	Mata Medina, Andres	0.0	42	1 - 0	87	0.0	Moratiel Sanchez, An
43	Olteanu Esquinas, Er	0.0	88	OF-OF	43	0.0	Cano Morales, Alejan
44	Valiente Uruena, Ser	0.0	44	1 - 0	89	0.0	Peiro Guevara, Hecto
45	Perez Leones, Rodrig	0.0	90	1	0	0.0	(bye)
46	Alarcon Alarcon, Elv	0.0	57	0	0	0.0	(not paired)

Insertar resultado: 1-0 0-1 ½-½ 1F-0 0-1F OF-OF ?-? 🕒 0½1 🖨️ 📄 Mostrar resultados Ronda 1 ⋮ Todos

La 'F' denota una incomparecencia (forfeit). Alternativamente, el usuario puede ingresar el resultado presionando las siguientes teclas:

- 1 : 1 - 0,
- 0 : 0 - 1,
- 5 : ½ - ½,
- 3 : 1F - 0F,

- 4 : 0F – 1F,
- 2 : 0F – 0F,
- 7 : adj = aplazado (equivalente a ½ - ½ a efectos de emparejamiento),
- 9: borra el resultado actual.

Las consecuencias de una incomparecencia en Vega son:

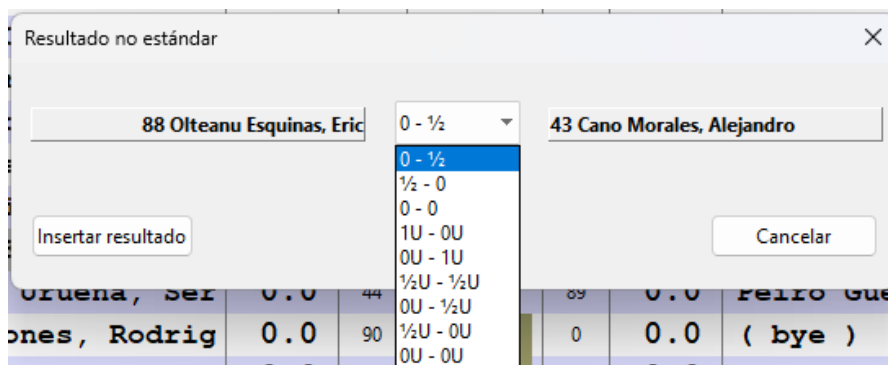
1. A efectos de variaciones de rating, la partida se considera no jugada para ambos jugadores (de modo que pueden ser emparejados nuevamente en rondas posteriores).
2. El ganador obtiene +1 punto.
3. El color de esa ronda se considera SIN_COLOR para ambos jugadores.
4. A efectos de desempate, la incomparecencia se tratará como se especificó en la definición del torneo.

El emparejamiento con el BYE se asigna con N = 0 y el nombre **BYE**.

NOTA: El usuario puede intercambiar los colores de una pareja haciendo doble clic en dicho emparejamiento.

NOTA: Para reiniciar la entrada desde la primera pareja, presione la tecla ENTER.

Un resultado no estándar, por ejemplo ½ - 0, 0 – ½, 0 – 0, se puede asignar usando el botón no estándar **? - ?** y llenando el siguiente formulario:



Consulte el Apéndice A, pregunta 15 para más información sobre resultados no estándar.

La 'U' denota un resultado no válido para rating (unrated), es decir, se considera como jugada pero no válida para la variación de Elo o el cálculo de normas.



El emparejamiento muestra al final los jugadores excluidos del emparejamiento (jugadores ausentes o aquellos que han solicitado un BYE de ½ punto).

El botón **0|½|1** permite alterar el resultado y el estado para esa ronda de los jugadores no emparejados. Permite alternar entre 0, medio punto y punto completo de BYE.


NOTA: La FIDE desaprueba el BYE de punto completo. Vega advertirá al usuario cuando

intente establecer tal resultado.

Después de elegir un resultado, Vega pasará automáticamente a la siguiente pareja. Se deben ingresar todos los resultados antes de realizar un nuevo emparejamiento o modificar uno antiguo. Si el usuario no puede terminar esta operación en una sola sesión, puede **Guardar** los datos y **Salir** de Vega. Al reiniciar, Vega recordará al usuario que debe terminar de ingresar la ronda.

En caso de un torneo grande, el usuario puede desear mostrar solo las parejas sin resultados. Esto se logra con el botón . El botón  mostrará todas las parejas nuevamente.

Una vez completada la entrada de resultados, Vega actualizará automáticamente el cuadro cruzado.

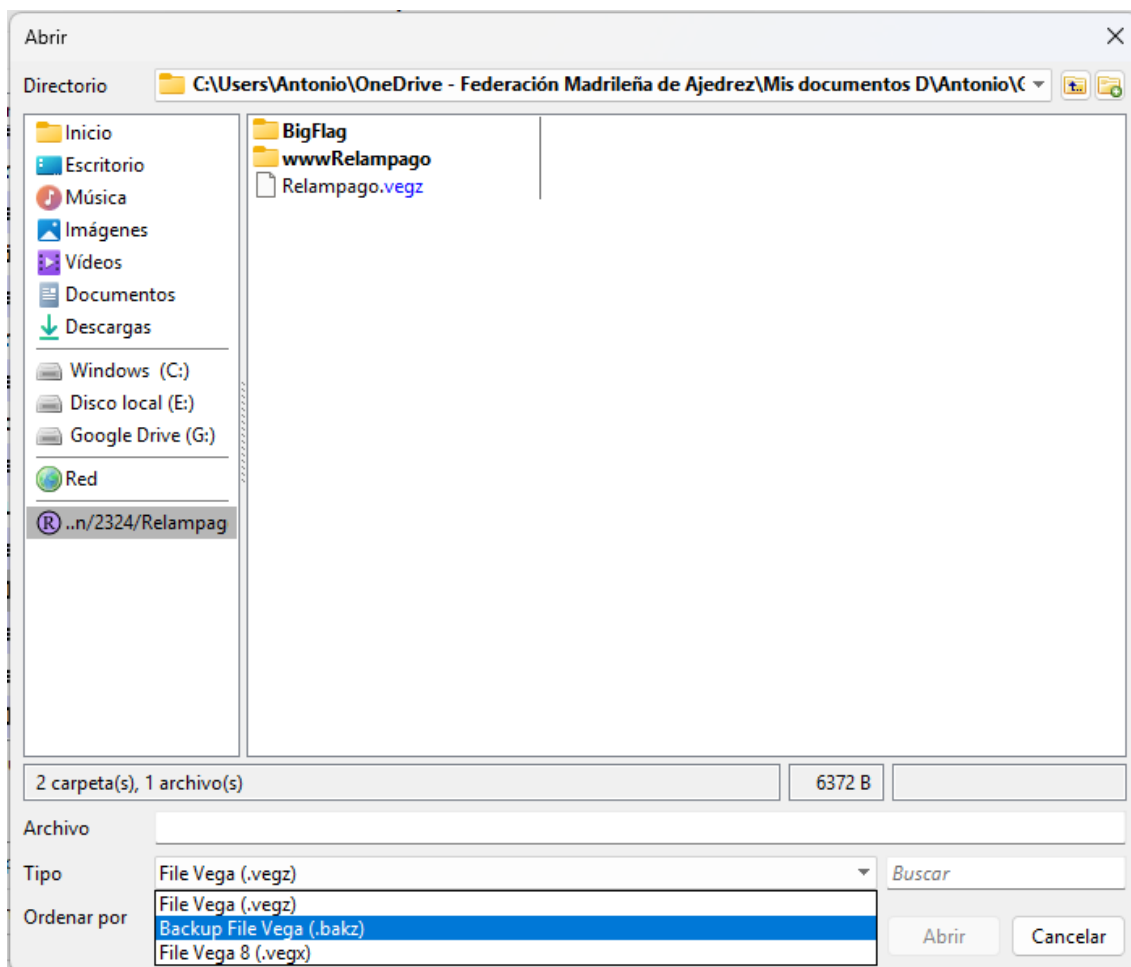
NOTA: Vega actualiza automáticamente el cuadro cruzado y la lista de clasificación cuando se cambian parámetros importantes (datos de jugadores, desempates, etc.). Sin embargo, si el usuario desea forzar la actualización del cuadro cruzado, debe presionar el botón .

Los datos referentes al torneo se almacenan en el archivo <CarpetaTorneo>.veg. Es un archivo ASCII estándar y se actualiza cuando el usuario presiona **Guardar torneo**. Aunque puede modificarse con la mayoría de editores, el usuario no debería hacerlo, para no arriesgarse a dañar seriamente los datos del torneo.



Si el usuario quiere corregir resultados o simplemente mostrar emparejamientos anteriores, primero debe elegir la ronda correspondiente. Para ello, seleccione el número de ronda en el campo de ronda. Se mostrarán todos los emparejamientos de esa ronda y el usuario puede, como de costumbre, seleccionar la pareja y el resultado.

Antes de realizar un nuevo emparejamiento, Vega produce un archivo de copia de seguridad llamado <CarpetaTorneo>-VEGZ-N.bakz, donde N es la última **ronda** completada. Si por alguna razón el archivo normal se daña, la copia de seguridad puede cargarse como un archivo .veg habitual seleccionando el tipo .bakz al abrir.

Ronda 





2.6 Cuadro cruzado y otros informes útiles


Pasando a la página **Salida**, el usuario puede visualizar e imprimir varios archivos. Algunos archivos generados tienen la extensión .qtf y, al imprimirse, producen una salida de mayor calidad. Estos archivos están en formato Rich Text Format (RTF) y se pueden modificar dentro de Vega usando el editor UWord integrado, presionando el botón . Todos los demás archivos se pueden abrir con el botón .


Los archivos relevantes del torneo pueden mostrarse presionando los botones correspondientes en la página Salida. Estos son:


Cuadro cruzado, .




Cuadro cruzado ordenado, : Produce un cuadro cruzado en el que el número de emparejamiento de cada jugador se regenera según su clasificación.

Clasificación, : Archivo standing.qtf, que muestra los primeros tres criterios de desempate.


Clasificación, : archivo standing.txt, que muestra todos los criterios de desempate.

Tarjetas de mesa, : etiquetas para colocar en las mesas. Las etiquetas comienzan desde el número 1, pero se puede configurar otro número de inicio.

Emparejamiento, : muestra el emparejamiento, con resultados después de ingresarlos.

Imprimir,  imprime el contenido de la ventana actual. El número en el cuadro indica el tamaño de fuente del texto a imprimir, y no el del texto mostrado en la ventana. El usuario puede imprimir el texto seleccionado con el botón  (no funciona con archivos .qtf). Se muestra una vista previa antes de iniciar la impresión. El botón  permite elegir qué imprimir en las clasificaciones y/o en los emparejamientos.

Imprimir jugadores inscritos, .

Imprimir calendario (si se definió en la definición del torneo), .

Establecer impresión multipágina, : permite seleccionar qué documentos imprimir y cuántas copias de cada uno.

Imprimir todos los documentos a la vez configurados con la opción anterior .

2.7 Archivo → Administrador de torneos

Eliminar ronda eliminará la ronda actual y llevará a Vega al estado de "Esperando emparejamiento" en la ronda anterior. Vega almacena todos los datos de las rondas pasadas, por lo que el torneo puede deshacerse completamente hasta la primera ronda de esta manera.

Reiniciar torneo regresará a Vega a la primera ronda con los mismos jugadores, incluyendo los inscritos tardíamente. Esto puede ser útil durante una simulación del torneo.

Modificar torneo permite modificar algunos de los parámetros del torneo.

Reabrir inscripción hará que Vega vuelva al estado en que estaba antes de cerrar la inscripción. El árbitro entonces debe cerrar nuevamente la inscripción para iniciar el torneo.

2.8 Menú Clasificaciones

Clasificación por grupo de rating: Genera el archivo rankgrp.txt, que contiene grupos de jugadores ordenados por clasificación, donde los grupos se definen especificando

rangos de rating.

Clasificación por grupo de fecha: Genera el archivo rankdagr.txt, que contiene grupos de jugadores ordenados, definidos especificando rangos de año de nacimiento (formato AAAA). El formato de fecha de jugador válido puede ser uno de los siguientes: ddmmaa, o aaaa.mm.dd, aaaa/mm/dd (con día, mes y año en cualquier orden).

Sistema de Puntuación de Puntos Perdidos: es una forma nueva de calcular la clasificación final en un torneo suizo. El método pretende transformar el sistema suizo en un torneo round-robin y trata de predecir los resultados de partidas entre jugadores que no se enfrentaron en el torneo suizo. Esto se realiza analizando el cuadro cruzado y las relaciones entre todos los jugadores a través de sus oponentes comunes. Los detalles de los emparejamientos se guardan en el archivo mpscorelog.txt, mientras que la nueva clasificación se almacena en mpscore.txt. Puede encontrarse más información en www.vegachess.com/Swiss/missingpoint.htm

Sistema de Puntuación Zermelo, Sistema de Puntuación Zermelo Extendido: son nuevas formas de calcular la clasificación final en un torneo suizo. Ver Apéndice L para detalles.

Asignar premios (Sistema Hort): Este sistema tiene como objetivo distribuir mejor los premios entre jugadores empatados a puntos al final del torneo. Aquí un ejemplo de este sistema: supongamos que 4 jugadores comparten el mismo lugar. Los cuatro premios son: 1º 10.000€, 2º 8.000€, 3º 6.000€, 4º 4.000€. Debemos repartir 28.000€. Dividimos este monto en dos partes iguales, de 14.000€ cada una. La primera parte se divide por igual y cada jugador recibe 3.500€. La segunda parte se reparte de acuerdo con la clasificación después del desempate.

#1 recibe 3.500€ + 5.000€ = 8.500€

#2 recibe 3.500€ + 4.000€ = 7.500€

#3 recibe 3.500€ + 3.000€ = 6.500€

#4 recibe 3.500€ + 2.000€ = 5.500€

(Nótese que las cantidades €5.000, €4.000, €3.000 y €2.000 son la mitad de los premios originales).

Clasificación de equipos. Guarda una clasificación de todos los equipos (jugadores con el mismo campo Origen) que participan en el torneo, en el archivo rankTeams.txt. Los puntos de un equipo son la suma de los puntos de los mejores N jugadores de ese equipo. N puede definirse (por defecto es 4). También muestra la clasificación aplicada individualmente a los primeros N tableros.

Clasificación por categorías. Escribe una clasificación de jugadores agrupados por sus categorías de rating al archivo rankcat.txt.

Clasificación por grupos. Escribe la clasificación de un torneo configurado como se explica en el Apéndice I.

Resultados sorpresa: Son aquellos resultados en los que un jugador de menor rating


gana contra uno de mayor rating. La clasificación se basa en la diferencia de rating (las tablas cuentan como media diferencia) y puede obtenerse por cada ronda o para todas las rondas.

Clasificación con rating FIDE y nacional: Muestra la clasificación habitual, pero con ambos ratings, FIDE y nacional

2.9 Menú Extras

Los elementos que no son autoexplicativos se describen a continuación.

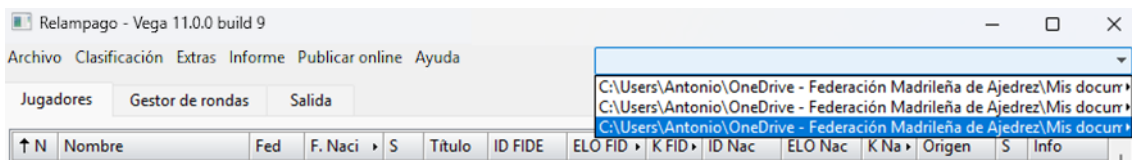
Establecer grupos para emparejamiento acelerado: Consulte la sección 2.11.8 Rondas aceleradas para más detalles

Crear tarjetas: Prepara un formulario con palabras clave que se llenarán con valores correspondientes a los datos del torneo. El formulario debe estar en la carpeta /badgetemplate dentro de la carpeta de instalación. Puede prepararse/modificarse usando el editor integrado en la página Salida (icono ). Estas son las palabras clave que pueden usarse:

##PLAYERNAME	: nombre del jugador
##TOURNAMENTNAME	: nombre del torneo
##RTGFIDE	: rating FIDE
##RTGNAT	: rating/elo nacional
##RTG	: rating/elo utilizado para emparejar
##PLAYERID	: número de emparejamiento N durante el torneo
##DATAB	: fecha de inicio del torneo
##DATAE	: fecha de fin del torneo
##TITLE	: título del jugador
##TOURNAMENTPLACE	: lugar del torneo
##ORIGIN	: procedencia del jugador (club, provincia, región...)
##COUNTRY	: federación (país) del jugador
##IMAGE	: bandera de la federación del jugador

Establecer mensaje: Permite al Director de Torneo (DT) establecer una nota que se mostrará en una ronda dada. Esta característica es útil para tomar nota de aquellos jugadores que necesitan ser excluidos/incluidos en una ronda determinada.

Definir festival: Permite indicar las secciones de un torneo. Aparece un menú desplegable en el lado derecho de la barra de menús que lista todas las secciones. El usuario puede saltar rápidamente entre secciones seleccionándolas. Antes de abrir una sección nueva, la actual se guarda automáticamente.



Estadísticas de festival: Guarda un archivo con estadísticas relevantes sobre todas las secciones del evento.

Calendario Round Robin: Guarda todos los emparejamientos de un torneo Round Robin (liga) en el archivo pairsRR.txt.

Añadir motor de emparejamiento externo: Ver Apéndice I.

Regenerar número de emparejamiento: Vega asigna a cada inscrito tardío un número de emparejamiento progresivo (N) sin considerar su rating. El número de emparejamiento influye en sistemas de emparejamiento como el Suizo Holandés FIDE y el Suizo Burstein. Por ello, es obligatorio para estos sistemas reasignar el número de emparejamiento correcto a cada jugador, lo cual se realiza mediante esta opción.

NOTA: La FIDE:

- a) Permite reasignar el número de emparejamiento en cualquier ronda cuando un jugador se inscribe tarde en el torneo.
- b) Prohíbe cambiar el número de emparejamiento después de que se haya emparejado la cuarta ronda debido a modificaciones de rating/título/nombre de un jugador.

NOTA:

Vega no conoce la razón detrás de la regeneración del número de emparejamiento y permitirá hacerlo en cualquier momento. Sin embargo, si la opción se utiliza después de haber emparejado la ronda 4, advertirá al usuario para no romper la regla FIDE anterior.

Añadir código QR a VegaResult: Genera y guarda en la carpeta del torneo un código QR que se imprime en los emparejamientos y clasificaciones. El QR codifica el enlace del torneo en el sitio VegaResult. Para eliminar el código QR, simplemente borre el archivo qr.png en la carpeta del torneo.

Imprimir tarjetas Suizo: Imprime la tarjeta de emparejamiento suizo que puede usarse en caso de emparejamiento manual. Si se imprime en la ronda 1, las tarjetas estarán vacías; de lo contrario, contendrán todos los datos conocidos hasta la ronda actual. Tras imprimir las tarjetas suizas, en ellas aparecen las siguientes columnas/entradas para cada jugador:

9	Khudov, Oleksandr					
	UKR				2083	
R	C	F	OPP	Res	Score	Ex
1	■		53	1	1	
2	□		36	1	2	
3	■		26	1	3	
4	□		4	1	4	
5	□		1	0	4	
6						
7						
8						
9						

R: ronda

C: color

F: historial de flotante de acuerdo con el Sistema Suizo seleccionado

▼=flotante descendente,

▲=flotante ascendente)

OPP: número N del oponente;

Res: resultado de la ronda;

Score: puntuación hasta la ronda dada

Ex: esta columna debe ser llenada por el árbitro con datos extra útiles para el próximo emparejamiento, por ejemplo el color esperado y/o puntos ficticios en caso de sistema suizo acelerado

Asignar jugadores a mesa: un jugador puede ocupar la misma mesa en cada ronda. Esto se hace (ver imagen siguiente) seleccionando el jugador y la mesa, luego presionando el botón [>>]. Para removerlo de la mesa asignada, seleccione la mesa y presione [<<].



2.10 Menú Informe

Desde este menú es posible generar varios informes de rating destinados a ser enviados a diversas federaciones de ajedrez.

FIDE:

1. **Informe de Rating:** Permite ingresar nuevos datos y crear un informe de rating para enviar a la FIDE. El archivo creado se denomina FIDE-<CarpetaTorneo>.txt. El informe no se guarda si aún existen partidas aplazadas y/o sin finalizar.
2. **Tarjetas de historial:** Para un torneo suizo, contiene las tarjetas de historial de todos los jugadores con rating FIDE y de aquellos jugadores sin rating que hayan jugado contra al menos un jugador con rating FIDE. La variación de rating calculada por Vega utiliza la siguiente fórmula FIDE:

$$R = R_0 + K \sum_i (P_i - PA_i)$$

Donde R es el rating final, R0 es el rating inicial, Pi es la puntuación del jugador en la ronda i (1, 0.5 o 0), PAi es la puntuación esperada en función de la diferencia de rating entre el jugador y su oponente en la ronda i.

Si K = 0 (el valor predeterminado), la variación de rating se mostrará en unidades de K.

3. **Buscar norma:** Produce el archivo fidenorm.txt que contiene una lista de jugadores y su rendimiento en relación con diversas normas de título (GM, IM,

- WGM, WIM). Además, se muestra una tabla con la misma información.
4. **Estadísticas del torneo:** Reporta estadísticas generales del torneo en el archivo tourstat.txt. Contiene el número de federaciones, número de jugadores con y sin rating FIDE, jugadores titulados, etc..
 5. **Certificado de norma IT1:** Guarda los archivos fidenormID=NasX.txt (en formato texto) y fidenormID=NasX.qtf (en formato RTF) que contienen los certificados de norma FIDE: N es el número de emparejamiento del jugador, y X es la norma buscada (GM, IM, WGM, WIM).
***ADVERTENCIA:** Vega realiza los cálculos relacionados con el rating y produce un informe detallado. Es responsabilidad del Árbitro verificar que se cumplen todos los requisitos FIDE para validar el certificado (por ej., número de jugadores sin rating, número de jugadores titulados, etc.).*
 6. **Estadísticas:** Guarda el archivo tourstat.txt que contiene información útil sobre el torneo (similar al punto 4 anterior, posiblemente redundante).
 7. **Certificado de Torneo IT3:** produce el archivo FIDE-IT3.qtf que contiene información estadística sobre el torneo.
 8. **Importar torneo en formato FIDE 2016:** Permite importar los datos de un torneo creado con otro programa. El formato utilizado es el llamado TRF2016, descrito aquí https://www.fide.com/FIDE/handbook/C04Annex2_TRF16.pdf.
 9. **Calculadora de Performance:** Permite realizar cálculos relacionados con el rating performance (ver imagen a continuación).

Calcular performance X

N jugador Lianes Garcia, Marcos, IM, 2374

R	N	Opponent Player	Title	Fed	FIDE Rtg	Rtg floor	Points	include
1	45	Alcojor Patilla, Antonio		ESP	1584	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
2	28	Lazaro Azcutia, Miguel		ESP	1843	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
3	16	Torres Rebolledo, Victor		ESP	1993	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
4	6	Horcajuelo Rocamora, Martin	CM	ESP	2156	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
5	9	Khudov, Oleksandr		UKR	2083	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>

					ARO		Tot	N
					1932		5	5

Performance

Puntos requeridos según el umbral de:

Perf.

pts. requeridos:

El usuario puede ingresar el número de emparejamiento N de un jugador y presionar la tecla ENTER para listar sus oponentes y detalles de rating. La ventana mostrará la puntuación total obtenida por el jugador y el promedio de rating de sus oponentes. La parte inferior de la ventana muestra el rating performance basado en la puntuación actual.

Los **puntos requeridos** representan los puntos necesarios para un performance rating al menos igual al umbral de rating (establecido en 2450 en la imagen anterior). Junto a los puntos requeridos se indican los puntos de diferencia respecto a la puntuación actual. Por ejemplo: “4.0 (+2.5)” significa que para lograr un performance de 2450, el jugador necesitaba 4.0 puntos, pero obtuvo +2.5 más de los necesarios. En nuestro caso anterior, el jugador logró “6.0 (+0.0)”, es decir, exactamente los puntos requeridos para la norma de IM.

Con un clic derecho del ratón en la columna derecha “Incluir”, el usuario puede decidir qué partidas incluir en el cálculo. El usuario incluso puede cambiar el rating de los oponentes y elevarlo al “rating mínimo” para esa norma. Luego, presionando el botón Calcular/Actualizar, puede rehacer los cálculos. El usuario puede incluso cambiar el rating de los oponentes manualmente.

Este panel es útil cuando se juegan más de 9 rondas y un jugador necesita seleccionar solo 9 de ellas para verificar si ha obtenido una norma.

10. **Predicción de puntos de norma (Round Robin):** Genera una tabla mostrando cuántos puntos debería obtener un jugador en cierta partida para lograr una norma internacional.

Players/Games	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SONIS Francesco										
ARO	2556	2523	2539	2511	2491	2494	2495	2488	2494	2495
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	2.5	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
GILEVYCH ARTEM										
ARO	2506	2473	2495	2497	2481	2494	2493	2503	2492	2494
points for IM norm	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	3.5	4.5	4.5
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	3.0	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
GENOCCHIO Daniele										
ARO	2506	2506	2484	2498	2498	2485	2495	2495	2503	2496
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	3.0	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	6.5
VALSECCHI Alessio										
ARO	2556	2523	2539	2511	2491	2494	2495	2488	2494	2487
points for GM norm	1.0	1.5	2.0	2.5	3.5	4.0	5.0	5.5	6.0	7.0

FSI: Genera informes de rating para la federación italiana de ajedrez (ver la versión italiana de este manual de usuario para más detalles).

USCF: Esto genera los archivos utilizados por la USCF (EE.UU.) para informes de rating (ver Apéndice J para detalles).

ECF: Genera informes de rating para la federación inglesa de ajedrez (ver Apéndice G para detalles).

DWZ: Genera informes de rating para la federación alemana de ajedrez.

NZCF: Genera informes de rating para la federación de ajedrez de Nueva Zelanda.

FEDA: Genera informes de rating para la Federación Española de Ajedrez.

SUI: Genera informes de rating para la federación de ajedrez de Suiza.

Archivo Genérico de Descripción del torneo: Es un formato de informe de rating de propósito general. Es muy similar al de la FIDE, pero incluye también datos nacionales (ver Apéndice E).

Pueden proporcionarse informes de rating para otras federaciones sin cargo. Por favor, contacte al autor.

Convertir archivo nacional a UTF8: Esta opción transforma la codificación nativa de una base de datos nacional a UTF8. De esta manera, Vega puede leer correctamente caracteres especiales de un alfabeto dado. Por ejemplo, con la opción de alfabeto Latin-1, esto debería ser utilizado por el árbitro de la federación alemana para convertir el archivo spieler.csv en spieler.csv-utf8.csv codificado en UTF8.

2.11 Tareas especiales

2.11.1 Emparejamiento manual (no para sistema round-robin)

Vega permite la fácil inserción de emparejamientos manuales. Esto se hace presionando el botón **Manual**. El emparejamiento continúa rellendo los campos etiquetados 'Blancas' y 'Negras', luego presionando el botón **Añadir emparej.** El usuario puede ingresar los IDs usando el ratón, seleccionando los jugadores en la lista de **jugadores disponibles** en la parte superior derecha de la ventana. En esta lista los jugadores se ordenan por puntaje, rating y nombre; incluso muestra su color debido (due color, Col) y si es modificable o fijo (c = F).

La pareja solo se acepta si es legal (etiqueta verde **OK**) y se rechaza si es ilegal (etiqueta roja **NO**). El usuario no necesita preocuparse por los colores porque Vega los asignará automáticamente cuando el usuario presione el botón Hecho. Solo en la primera ronda Vega aceptará colores introducidos por el usuario.

NOTE: Se recomienda que el usuario tenga una idea clara de qué parejas quiere agregar y las anote en papel antes de proceder. El usuario puede cambiar el orden de las parejas o asignar una mesa a una pareja en particular seleccionando la pareja y luego presionando las teclas *Ctrl + ↑* o *Ctrl + ↓*.

Para eliminar una pareja insertada, el usuario debe presionar el botón **Eliminar emparejamiento**. Durante la entrada manual, Vega muestra el número de jugadores restantes por emparejar y el número de parejas ya insertadas.

NOTA: El **BYE** asignado por emparejamiento (**PAB**) puede asignarse manualmente en el mismo emparejamiento **sólo una vez**. Vega no permitirá múltiples **PAB**.

El panel inferior izquierdo contiene los jugadores no disponibles para esa ronda, es decir, jugadores ausentes para esa ronda o que se retiraron del torneo. Los jugadores que obtuvieron puntos por bye mediante la opción de estado no se listan. En caso de que ya se haya hecho un emparejamiento, la lista incluye a los inscritos tardíamente.

Manual Pairing

Emparej. actual

NW - NB	White Player	Black Player
29 - 54	Torres Rebolled (4.0)	Jimenez Carrazo (4.0)
52 - 30	Condezo Abderra (4.0)	Martin Diaz, Ju (4.0)
64 - 34	Martos Munoz, A (4.0)	Pavon Mestras, (4.0)
90 - 22	Alarcon Alarcon (4.0)	Garcia Chacon, (3.5)
15 - 71	Anton Veiga, Ju (3.5)	Gonzalez Jimene (3.5)
49 - 32	Arevilca Colqu (3.5)	Tereso Silva, L (3.5)
39 - 51	Torres Rebolled (3.5)	Ruiz Grau, Davi (3.5)
31 - 73	Reyero Castro, (3.0)	Galeano Ausin, (3.5)
62 - 44	Gonzalez Haro, (3.0)	Valiente Uruena (3.0)
88 - 47	Peiro Guevara, (3.0)	Tatu, Radu (3.0)
50 - 61	Fernandez Moren (3.0)	San Vicente Cre (3.0)
53 - 65	Galeano Ausin, (3.0)	Urosa Sanchez, (3.0)
55 - 69	Bozhkov Stoyano (3.0)	Ramos Barrios, (3.0)
56 - 67	Fernandez Rubio (3.0)	Romero Palacios (3.0)
79 - 59	Jiaye Pan, Ange (3.0)	Villodre Mirand (3.0)
33 - 68	Palomo Monserra (2.5)	Quiroga Andres, (2.5)
48 - 60	Huerta Navarro, (2.5)	Solanilla Olces (2.5)
70 - 77	Xia, Zhe (2.0)	Oneglio Bustinz (2.5)
78 - 40	Sanchez Pina, D (2.0)	Perez Suchan, S (2.0)
72 - 85	Xia, Yan (2.0)	Julca Abanto, G (2.0)
82 - 74	Corral Chanes, (2.0)	Ruiz Roldan, Es (2.0)
81 - 75	Chicano Delgado (2.0)	Sanchez Villodr (2.0)
76 - 89	Blanco Barrios, (2.0)	Perez Leones, R (2.0)
86 - 80	Moratiel Sanche (1.0)	Celador Hernand (1.0)
87 - 83	Olteanu Esquina (0.0)	Gomis Morales, (1.0)

Eliminar emparej. Utiliza CTRL+'arriba' y CTRL+'abajo' para mover los emparejamientos

mantener los colores actuales cuando t Ordenar emparejamiento al fi
 reasignar colores cuando termine

Jugadores no emparejados

Blancas 37 x - 45 x Negras

N	Name	Pts	Rtg	Col	C
37	Perez Hernandez, J	4	1675	W	
58	Zhao, Yuyang	4	1455	B	
66	Gonzalez Hierro, P	3	1340	W	
45	Alcojor Patilla, Ant	3	1584	B	

Jugadores restantes 4 Emparej. añadidos 40

Jugadores no disponibles

N	Name	Pts	Status
11	Sanchez Garcia, Aurelio	0	0 point
14	Fernandez Rosado, Ro	0	0 point
35	Martin Lozano, Migue	0	0 point
43	Cano Morales, Alejanc	0	0 point
57	Sanchez Villodres, Mar	0	0 point
84	Jafar Husain, Yaser	0	0 point

Cuando se termina de ingresar, el usuario debe hacer clic en **Hecho**. Vega asignará correctamente los colores (excepto en la primera ronda) y regresará a la página **Gestor de rondas**, esperando un comando.

2.11.2 Exportar datos

La función **Archivo** → **Exportar** es útil cuando el usuario desea extraer los datos personales de los jugadores para ser utilizados en otros torneos. Hay tres posibilidades: **Exportar** → **Todos los jugadores**, **Exportar** → **Torneo**, y **Exportar** → **Jugador seleccionado**.

- i) **Exportar** → **Todos los jugadores**: Con esta opción, los datos de cada jugador se exportan a un archivo de texto. El formato del archivo, llamado formato Vega, es muy simple y puede ser manejado por cualquier hoja de cálculo o editor de texto. Consta de una primera fila con el nombre de los campos, seguida de los datos de cada jugador en filas subsecuentes separados por “;”.

La longitud máxima de cada campo es la siguiente:

NOMBRE : 30 caracteres
 FEDERACIÓN : 3 caracteres
 FECHA_NAC : fecha en formato dd.mm.aa o ddmmaaaa (8 caracteres)

G (énero) : 1 carácter (m o f)
TÍTULO : 3 caracteres
ID FIDE : 10 caracteres
ELO FIDE : 4 dígitos
K FIDE : 2 dígitos
ID NACIONAL : 8 caracteres
ELO NACIONAL : 4 dígitos
K NACIONAL : 2 dígitos
ORIGEN : 20 caracteres
INFO : 20 caracteres

Los jugadores en este archivo pueden cargarse más tarde, como se describe en la Sección 2.11.3.

- ii) **Exportar → Torneo:** Esta opción es útil en torneos con muchas secciones. En esta situación, es mejor tener un torneo grande, luego extraer los datos para cada sección, seleccionando el rango de rating para cada una (ver abajo):

Exportar torneo

Configuración del torneo Desempates Ábitros Exportar torneo

Intervalo de ELO

Exportar jugadores con ELO FIDE

Mín Máx

Exportar por Ranking Separar por Origen Cancelar

El usuario puede seleccionar jugadores por su rating nacional, rating FIDE, o ambos. En cualquier caso, cada sección debe exportarse a su propio directorio – no mezcle las secciones en el mismo directorio. Los jugadores exportados no se

eliminan del gran torneo actual.

Finalmente, utilizando el botón Dividir por Origen, es posible crear múltiples torneos a partir de un solo archivo de participantes. La separación de jugadores en los varios torneos se realiza en base al campo Origen.

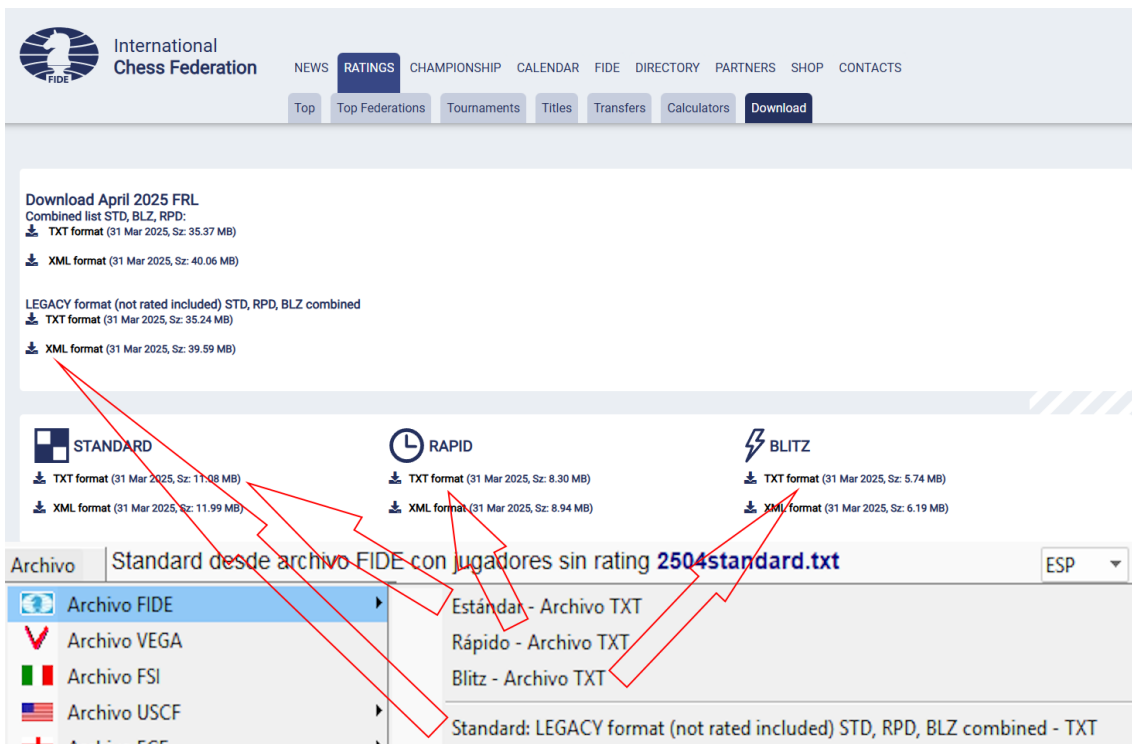
2.11.3 Importación de jugadores de una base de datos de texto

Vega puede importar jugadores desde cualquier base de datos de texto formateada, usando las páginas con pestañas de base de datos en la parte inferior de la ventana. El usuario puede definir hasta tres bases de datos diferentes y trabajar con ellas simultáneamente.



La base de datos deseada se elige con la opción **Establecer BD**. Vega ofrece la opción de elegir de una lista de bases de datos predefinidas, o una base de datos personalizada ya sea de formato con campos de longitud fija o de formato genérico CSV (valores separados por comas, es decir, el delimitador de campos es “;”).

Las bases de datos predefinidas no necesitan un filtro de datos (se cargan automáticamente). Sin embargo, las bases de datos personalizadas requieren un filtro para informar a Vega qué campos importar y dónde se encuentran. El usuario puede obtener jugadores de diferentes bases de datos FIDE en formato de texto. La correspondencia entre bases de datos y el rating recuperado en cada BD se muestra en la siguiente imagen.



El usuario debe ingresar una cadena de **al menos 6 caracteres** para activar la búsqueda. Si el usuario ingresa la cadena ********* se mostrarán todos los jugadores de la base de datos (para la base FIDE es necesario seleccionar un código de país para limitar la salida). El usuario debe asegurarse de que haya suficiente memoria en el equipo para evitar una caída del programa que podría ser causada al cargar una base de datos muy grande.

Vega mostrará todos los jugadores que coincidan con la cadena ingresada (la búsqueda no distingue entre mayúsculas y minúsculas). Para agregar un jugador al torneo, el usuario debe:

- Seleccionar un jugador.
- Hacer doble clic en el jugador seleccionado o presionar la tecla ENTER.
- Seleccionar un rango de jugadores: clic izquierdo en el primer jugador, mantener presionada Shift y hacer clic izquierdo en el último, luego presionar Añadir seleccionados para importar todos esos jugadores a la vez. El usuario también puede seleccionar varios jugadores manteniendo presionada la tecla Ctrl y haciendo clic izquierdo en cada jugador.

Una base de datos de tipo **Nacional de Longitud Fija** tiene datos de rating e ID nacionales en lugar de los FIDE. Para esta y otras bases de datos personalizadas, el usuario debe establecer un filtro presionando el botón **Establecer filtro**.

Si la base de datos tiene campos de longitud fija, aparecerá la siguiente ventana:

Utilizar filtro de base de datos

Seleccionar filtro

Campo	Columna de inicio	Longitud máxima
<input type="checkbox"/> Nombre	15	30
<input checked="" type="checkbox"/> ELO	109	4
<input checked="" type="checkbox"/> Título	84	3
<input checked="" type="checkbox"/> Coef. K	119	2
<input checked="" type="checkbox"/> Federación	76	3
<input checked="" type="checkbox"/> F. Nacimient	148	4
<input checked="" type="checkbox"/> ID	0	9
<input checked="" type="checkbox"/> Sexo	80	1
<input type="checkbox"/> Origen	0	20

Cargar filtro Guardar filtro

Guardar Cancelar

```

p      1      2      3      4
01234567890123456789012345678901234567890123456
ID Number      Name
10245154      A B M Jobair, Hossain
25121731      A C J John
35077023      A Chakravarthy
  
```

La imagen anterior muestra un ejemplo en el que el usuario desea importar los campos Nombre, Rating, Título, País, Fecha de nacimiento, Código ID y Sexo (las casillas correspondientes están marcadas). Luego, para cada campo el usuario ingresa la columna desde la cual comenzar a leer ese campo (la primera columna del registro empieza en 0). La longitud de cada campo es fija y se especifica en Long. máx.

El filtro seleccionado puede guardarse para reutilizarlo, usando **Guardar filtro**, y el nombre del archivo del filtro debe tener extensión .flt. Puede cargarse más tarde con **Cargar filtro**.

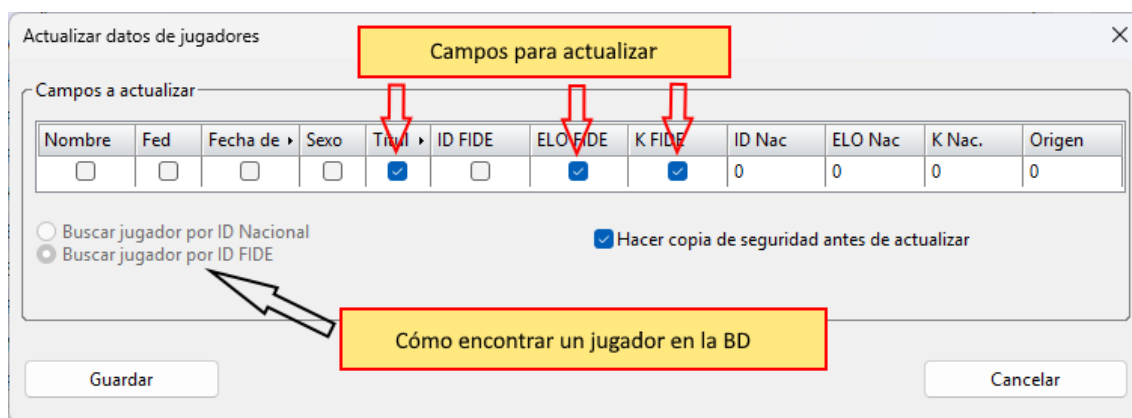
La **base de datos genérica CSV** funciona con bases de datos en las que los campos están delimitados por “;”. Se necesita definir un filtro e indicar qué campos importar. El primer campo tiene posición 0 (cero). Este tipo de base de datos puede usarse para importar tanto de bases FIDE como nacionales, así como bases personalizadas.

Nota: En países de habla inglesa, las bases de datos tipo CSV generalmente usan coma (,) en lugar de punto y coma (;) como separador. Este comportamiento predeterminado puede modificarse en máquinas Windows yendo a Panel de control → Región → Configuración adicional → Separador de listas y cambiando la coma (,) por punto y coma (;). Los programas como Excel entonces delimitarán campos con “;” según lo requerido.

La base de datos de tipo Vega no necesita filtro y contiene datos FIDE y nacionales. Aquí un ejemplo de tal base de datos:

```
NAME; COUNTRY; BIRTHDAY; G; TITLE; IDFIDE; ELOFIDE; KFIDE; IDNAT; ELONAT; KNAT; ORIGIN
Rossi Mario;BEL;1959;m; GM; 200930; 2587;10;0; 0; 0;Club64
Bianchi Giorgio;ITA;2000;m; GM; 865834; 2565;10;0; 0; 0;Arrocco
```

El botón **Actualizar** es útil cuando los ratings han cambiado y el árbitro necesita sincronizarlos con el valor más reciente contenido en la base de datos. Esta tarea utiliza la ID nacional o FIDE del jugador para buscarlo en la base de datos. Las bases de datos FIDE y VEGA permiten elegir qué campos actualizar en detalle.



Otras bases de datos permiten una actualización parcial de los datos.

2.11.4 Emparejamiento de inscripciones tardías (sólo Sistema Suizo)

Esta función es para jugadores que no comunicaron su participación en el torneo y llegan después de iniciada la primera ronda, cuando la inscripción de jugadores ya no se puede reabrir. Su registro procede como el de jugadores normales, con la excepción de que no pueden ser eliminados, solo modificados cuando sea necesario. Vega asigna IDs consecutivos a cada inscrito tardío a medida que se ingresan.

Si el emparejamiento ya se realizó, el inscrito tardío tendrá estado No disponible para esa ronda. De lo contrario, está disponible y será emparejado para el siguiente emparejamiento.

A veces hay varios inscritos tardíos y el árbitro puede emparejarlos manualmente entre ellos antes de la siguiente ronda. Por ejemplo, se Cierra la inscripción con 58 jugadores y se genera el emparejamiento de la primera ronda. Tras ello, llegan 6 inscripciones

tardías. Vega les asignará los IDs 59, 60, 61, 62, 63 and 64. Supongamos que el árbitro quiere emparejarlos así:

59 60

61 62


63 64

Para que Vega añada estos emparejamientos, presiona el botón **Modificar emparejamiento**. Aparecerá la ventana de emparejamiento manual, listando las inscripciones tardías en el panel de jugadores no disponibles. Por lo tanto, se tienen que hacer disponibles con la opción **Hacer disponible los jugadores seleccionados**. En este punto, el árbitro puede añadir los emparejamientos. De esta forma, los nuevos emparejamientos aparecerán en la lista de emparejamientos.

NOTA: El botón 'Modificar emparejamiento' solo se puede activar para la ronda actual (no se puede modificar el emparejamiento de las rondas anteriores).

2.11.5 Cómo añadir puntos a inscritos tardíos en rondas previas

El usuario puede otorgar puntos a los inscritos tardíos (obtenidos contra el BYE) en la ronda en que estuvieron ausentes. Por ejemplo, si un jugador entra en la ronda 3 y el usuario quiere darle medio punto BYE en la ronda 1:



1. Mostrar el emparejamiento de la ronda 1.
2. Hacer clic en el jugador deseado.
3. Presionar el botón  y asignarle el resultado de ½.

2.11.6 Correcciones especiales tras iniciar una ronda (sólo sistema suizo)

A continuación, se detallan casos en los que se realizó el emparejamiento y el torneo comenzó:

- a) En la partida A vs B, el jugador B no se presenta. El árbitro asigna al jugador A el resultado 1F-0F, pero luego se da cuenta de que el jugador ausente había solicitado medio punto BYE, pero olvidó registrarlo. Después de darse cuenta de su error, el árbitro le dará un punto BYE completo (1 punto) a A y el medio punto BYE solicitado a B. Para realizar esta tarea, el árbitro necesita:
 - i. Presionar el botón Modificar emparejamiento;
 - ii. Desemparejar a A y B usando el botón Eliminar emparej.;
 - iii. Excluirlos del emparejamiento actual usando el botón

Establezca estado jugador como retirado

- iv. Aceptar el nuevo emparejamiento (sin esa partida);
 - v. Dar a cada jugador el resultado deseado usando el botón .
- b) Después de realizar el emparejamiento automático, hay un PAB (emparejamiento con BYE asignado). Un jugador al que se le había dado medio punto BYE se presenta después de iniciada la ronda (antes del tiempo de forfeit) y quiere ser incluido en la ronda. El árbitro desea emparejarlo con el PAB.
- i. En la ventana del gestor de rondas, use el botón Modificar resultado no emparejados, , para cambiar su estado de medio punto BYE a bye de cero puntos.
 - ii. Usar Modificar emparejamiento;
 - iii. El jugador ahora aparecerá en la ventana de jugadores no disponibles. Muévelo a la ventana de emparejamientos, deshaga el emparejamiento asignado al BYE y emparéjelos entre sí.

2.11.7 Mejorando colores

Vega asigna automáticamente el color correcto a cada jugador¹. Sin embargo, en algunos casos el árbitro podría decidir asignarlos manualmente para refinar el emparejamiento, intercambiando colores. Presione el botón **Mejorar colores** en la página **Gestor de rondas**.

Aparecerá una nueva ventana (ver abajo) mostrando los detalles de las parejas en la ronda actual. El usuario debe prestar atención a los cuadros de color, porque sus colores tienen un significado especial. De hecho, el color debido “blancas” se indica con un cuadro blanco; el color debido “negras” se indica con un cuadro negro. Un cuadro azul aparece para los jugadores que no tienen color debido; por ejemplo, en la ronda 2, después de una partida perdida por incomparecencia. Dentro del cuadro hay un recuadro más pequeño que es rojo si el jugador tiene un color fijo, o verde si el jugador puede cambiar su color.

Modify Colors

Mesa	Score	Rating	N	color	color	N	Rating	Score
1	5	2374	1	■	- ■	18	1959	5
2	4.5	1864	25	■	- ■	4	2254	4
3	4	2274	3	■	- ■	9	2083	4
4	4	2222	5	■	- ■	16	1993	4
5	4	1881	21	■	- ■	6	2156	4
6	4	2118	7	■	- ■	20	1927	4
7	3.5	1965	17	■	- ■	8	2116	3.5
8	3.5	2048	12	■	- ■	28	1843	3.5
9	3.5	2043	13	■	- ■	32	1763	3.5
10	3	1623	38	■	- ■	2	2289	3
11	3	1562	46	■	- ■	19	1936	3
12	3	1871	23	■	- ■	49	1542	3
13	3	1484	54	■	- ■	24	1868	3
14	3	1500	52	■	- ■	26	1862	3
15	3	1857	27	■	- ■	44	1585	3
16	3	1811	29	■	- ■	53	1496	3
17	3	1473	57	■	- ■	30	1783	3

Verificar emparej.

Intercambiar jugadores

13 20

116 inter.

Guardar

Cancelar

Para mejorar los colores, el usuario debe evitar, o al menos minimizar, el número de parejas en las que ambos jugadores tienen el mismo color debido. Para ello, debe intercambiar esos jugadores usando transposiciones (intercambio entre jugadores en la misma columna) o intercambios (intercambio entre jugadores en columnas diferentes). Para intercambiar dos jugadores, el usuario debe presionar los botones N de los jugadores seleccionados. Sus IDs aparecerán en el lado derecho de la ventana. Justo debajo aparece la diferencia de rating involucrada en el intercambio.

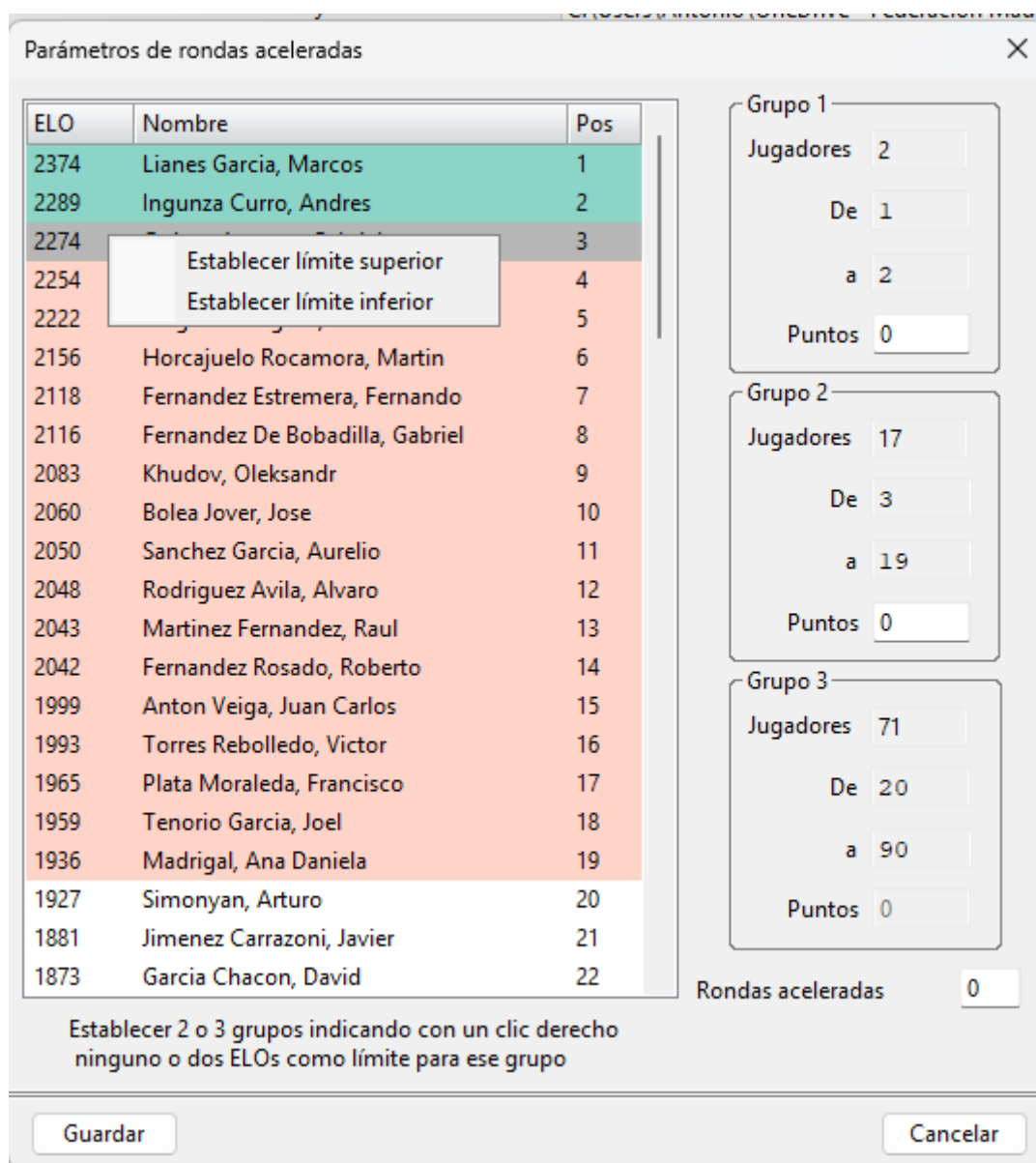
Con el botón **Intercambiar jugadores**, el usuario puede intercambiar los jugadores seleccionados. Vega informará al usuario sobre la legalidad del intercambio propuesto. Si el usuario solo necesita saber si los dos jugadores seleccionados son compatibles, debe presionar el botón Verificar emparejamiento.

Para aceptar el nuevo emparejamiento, el usuario debe presionar **Guardar**; de lo contrario, presione **Cancelar** para descartar todos los cambios.

2.11.8 Rondas aceleradas

Esta sección se refiere al sistema acelerado personalizado (el sistema FIDE Baku se maneja automáticamente por Vega). La opción **Extras** → **Asignar grupos para**

emparejamientos acelerados permite la definición de hasta tres grupos de jugadores. El usuario puede elegir el límite de los grupos en términos de rating, usando el menú contextual (clic derecho). Ver imagen a continuación:



El lado derecho de la ventana muestra los detalles de cada grupo una vez que se han elegido los límites.

La aceleración funciona añadiendo una cantidad ficticia de puntos al puntaje de cada jugador según el grupo en el que esté. Cuando se realiza el emparejamiento, los grupos están separados en virtud de que los jugadores están, al menos inicialmente, en un número de puntos diferente. El usuario debe establecer los puntos ficticios para cada grupo y la cantidad de rondas aceleradas después de las cuales los puntos ficticios se eliminan. Tenga en cuenta que la puntuación total de cada jugador mostrada en la lista de emparejamientos es la suma de la puntuación real + puntos ficticios.

Es posible llevar a cabo el torneo usando un sistema de aceleración que permite fusionar

los grupos de manera más progresiva según la puntuación de los jugadores. Para los jugadores con puntuaciones más altas, la aceleración se reduce en medio punto, disminuyendo efectivamente la diferencia de aceleración entre ellos y aquellos en grupos superiores (ver Apéndice Q para más detalles). Esta variante (inventada en Francia) puede activarse marcando la casilla “Disminuir aceleración”.

2.12 Menú Publicar en línea

Vega puede exportar los resultados del torneo al sitio del organizador. Además, en el directorio `www<NombreTorneo>` (dentro de la carpeta del torneo) Vega genera un archivo plantilla (esqueleto) PGN para cada ronda.

NOTA: El usuario debe colocar el archivo PGN completo (con las partidas) en un directorio diferente para evitar que Vega lo sobrescriba.

El usuario puede ajustar la publicación de resultados mediante **Publicar en línea** → **Configuración WWW**.

Publicar la web del torneo

Upload flag to personal web site

Habilitar la subida de la web (Disable if you want to prevent FTP by not authorised users)

Añadir página

Informe de ELO FIDE Ranking por edades

Informe de ELO Nacional Ranking por equipos

Ranking por título Resumen de Federación

Clasificación por ELO Resumen de origen

Enlace a archivo PGN Cross table and standings

Parámetros FTP

Servidor: Info64

Usuario: apereztraper

Contraseña: *****

Carpeta:

Visor PGN: http://

Ruta relativa partidas:

Visualización Cuadro cruzado

Cód. Fed.

Bandera

Bandera/Cód. Fed.

Nada

Origen

Estilo

Predeterminado

Oscuro

Rojo

Predeterminado con

Eliminar banner

Enlaces externos

Nombre (en una línea) y URL (en una línea) para cada sección del torneo

Cancelar Guardar

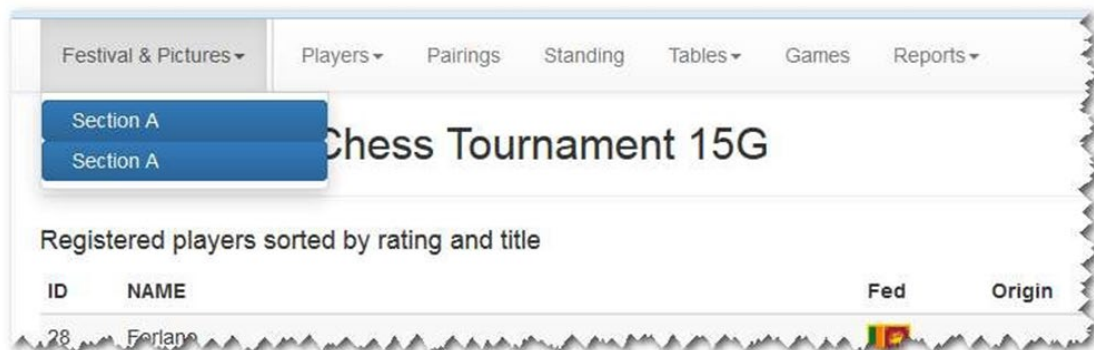
El botón **Habilitar subida al sitio** puede evitar que alguien que no sea el organizador del

torneo suba el torneo vía FTP.

Enlazar archivo PGN de partidas: Si está activado, los archivos PGN de las partidas estarán disponibles para descargar.

Agregar informe de rating FIDE, Agregar informe de rating nacional: Si está activado, se creará una página HTML con el informe de Elo para enviar a la FIDE o a la federación nacional (esta última actualmente orientada principalmente a la federación italiana).

Usar bandera de país: Si está activada, aparecerá una bandera del país en lugar del nombre del país.



Visor PGN: es posible instalar un visor PGN capaz de leer las partidas PGN generadas por Vega. Hasta ahora se ha probado el visor gratuito pgn4web (<http://pgn4web.casaschi.net/>)

Descargue la última versión de pgn4web (ver imagen siguiente) y descomprímala en un directorio de su computadora. Copie todo este directorio en el servidor. Llamémoslo pgn4web/ en el directorio raíz del servidor.

Home / Open Source Software / Games / Board Games / pgn4web / Files

pgn4web Files

javascript chess games viewer for websites, blogs and live broadcasts
Brought to you by: [casaschi](#)

Summary | **Files** | Reviews | Support | Tickets | SVN ▾ | Demo | Wiki

Download Latest Version
pgn4web-3.07.zip (11.1 MB)

Get an email when there's a new version of pgn4web

Enter your email address

Home

Name ▾	Modified ▾	Size ▾	Downloads / Week ▾
legacy	2024-06-06		1
pgn4web-3.07.zip	2024-07-06	11.1 MB	8
embed-chessboard-wordpress-plugin-3.07.00.zip	2024-07-06	1.2 MB	0
embedchessboard-joomla-plugin-3.07.00.zip	2024-07-06	1.2 MB	0
EmbedChessboard-mediawiki-extension-3.07.00.zip	2024-07-06	1.1 MB	0
Readme.md	2009-07-05	923 Bytes	0
Totals: 6 Items		14.6 MB	9

Copie los archivos [vega.html](#) y [vega.css](#) desde el directorio pgnviewer (dentro del directorio de instalación de Vega) al directorio **pgn4web/**. Tome nota del directorio del servidor en el que se encuentra **pgn4web/** e introdúzcalo en el campo **Visor PGN** en la ventana de configuración.

En el campo **Ruta relativa de las partidas** inserte la ruta relativa, desde su directorio raíz, al directorio que contiene el archivo PGN de sus partidas, con nombre <NombreTorneo>X.pgn, donde X es el número de la ronda. El visor ya está instalado y no se debe hacer nada más en el directorio que contiene pgn4web.

Mientras observa una partida, un clic izquierdo del ratón en la casilla E8 abre una ventana emergente con un tablero establecido en la posición actual. Puede mover piezas haciendo clic izquierdo en la casilla de origen y la de destino. El navegador habilitado (por ejemplo, Chrome) incluso mostrará la evaluación de un motor de ajedrez.

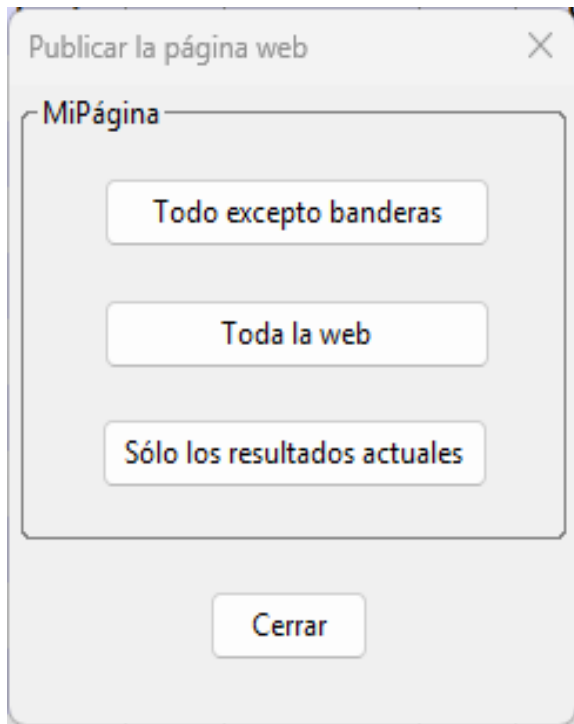
NOTA: Los archivos PGN deben estar en una carpeta dedicada para evitar que Vega los sobrescriba. Su transferencia al servidor debe realizarse con un programa de FTP apropiado al directorio deseado.

En el cuadro **Enlaces externos**, el usuario puede agregar enlaces a páginas externas del sitio, u otras secciones del mismo evento. El enlace y su alias deben estar en la misma fila, separados por “;”.

El cuadro **Parámetros de FTP del sitio** debe completarse con los parámetros habituales para acceder al sitio en caso de que el usuario quiera usar el cliente FTP integrado. El campo Carpeta contendrá la carpeta www<NombreTorneo> generada por Vega y que ya debería estar presente en el servidor.

El usuario puede seleccionar tres estilos distintos para mostrar el sitio. Puede modificar el CSS correspondiente situado en el directorio de instalación.

Publicar en línea / Publicar WWW. Permite transferir la carpeta www al servidor especificado. Una ventana solicita al usuario nuevas acciones:



Todo excepto banderas: Esta opción ahorra tiempo porque no transfiere las banderas al servidor (la bandera de cada jugador no cambia durante el torneo, y esta acción debería usarse regularmente).

Toda la web: Exporta todo el sitio incluyendo banderas, estilo CSS y archivos PHP. Esta opción debe usarse al inicio, por ejemplo, después del emparejamiento de la primera ronda.

Sólo los resultados actuales: A veces el árbitro necesita publicar rápidamente solo los resultados parciales obtenidos hasta ese momento. Esta opción transfiere únicamente el archivo que contiene los resultados de la ronda actual.

3. Servidor VegaResult

VegaResult, www.vegareresult.com, es un sitio para la publicación de torneos de ajedrez de todo el mundo, impulsado por Vega y programado por su autor. Utiliza tecnología moderna y está optimizado para dispositivos móviles. El servicio ofrecido es gratuito

El sitio puede ser usado por tres tipos diferentes de usuarios:

- **Visitante ocasional:** Está interesado en consultar los resultados de un torneo determinado. Este tipo de usuario no necesita registrarse.
- **Jugador de ajedrez:** Está interesado en buscar torneos y está dispuesto a inscribirse en algunos de ellos. Este tipo de usuario no necesita registrarse.
- **Árbitro/Organizador:** Necesita registrarse en el sitio VegaResult y luego enviar un archivo de licencia Vega válido. Una vez hecho esto, puede crear eventos de ajedrez que serán listados por el servidor y presentados a los visitantes y jugadores de ajedrez.

3.1 VegaResult para visitantes ocasionales y jugadores de ajedrez

Los visitantes pueden buscar torneos y mostrar su contenido. Se puede realizar una búsqueda personalizada en la página **Buscar torneo**. El usuario puede elegir entre eventos pasados, actuales y futuros. Un formulario permite seleccionar los datos relevantes de interés y luego presionando el botón Buscar se ejecuta la búsqueda.

El campo **Interés** permite al usuario acotar su búsqueda. Por ejemplo, un usuario interesado en jugar torneos en el extranjero donde sean posibles variaciones de rating FIDE y normas FIDE, seleccionará interés internacional y evitará mostrar torneos en los que no puede participar. Por otro lado, un usuario perteneciente a una federación determinada seleccionará interés nacional si busca torneos restringidos a jugadores de su federación. El interés local se refiere a torneos limitados a clubes de ajedrez.

La siguiente imagen muestra algunos torneos luego de realizar una búsqueda.

La dirección de la página del evento es la siguiente:

https://www.vegareresult.com/event/ID_EVENTO

← Campeonato de Ajedrez Sub-16 por Equipos 2024-2025

Ciudad	Madrid
Dirección	Madrid
País	Spain
Inicio - Fin	26 Apr 2025 - 07 Jun 2025
Ritmo de juego	Rapid
Tipo de evento	Team
Interés	Local
Información	Sitio web

Evento

Secciones

Grupo A

Tipo: Swiss Team

Rondas: 6

Premio: 0

[Resultados](#)

Grupo B

Secciones

Para inscribirse en un torneo, el jugador de ajedrez necesita hacer clic en el botón Inscribirse.

El usuario es entonces redirigido a la página de registro. Allí puede completar el formulario o mostrar los jugadores ya inscritos. Después de llenar el formulario y presionar el botón **¡Inscribirme!**, se envía un correo electrónico de confirmación a la dirección de email ingresada. Contiene un enlace que debe validarse y otro enlace que puede usarse en caso de que el usuario quiera retirarse del torneo en el futuro.

3.2 VegaResult para árbitros autenticados

El árbitro/organizador que desea registrar un torneo en la lista de torneos del servidor VegaResult necesita registrarse en VegaResult. Esto se hace con el elemento de menú **Login**.

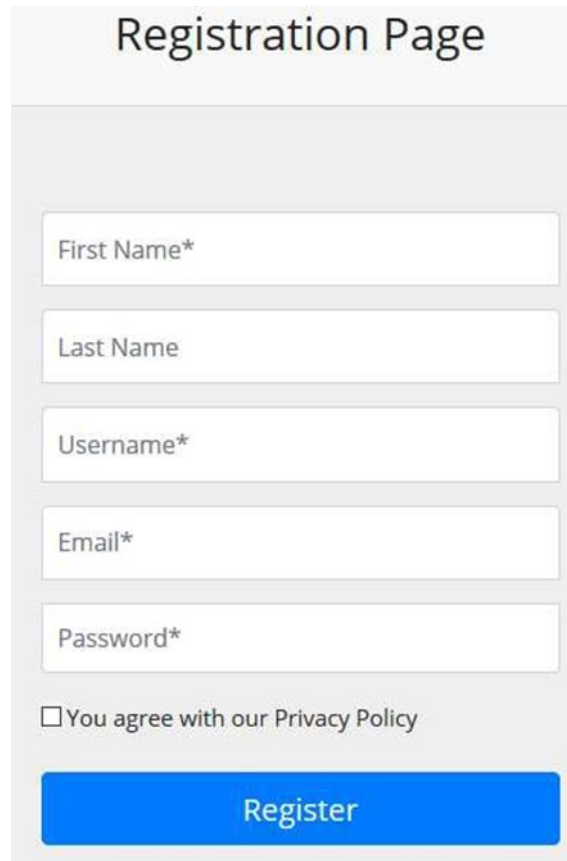
Buscar evento Preguntas frecuentes **Iniciar sesión** ES ▾

El formulario de registro solicita datos personales sensibles. Se solicita al usuario introducir datos **REALES**. En particular, los campos de **Nombre y Apellido** deben ser **idénticos** a los de la base de datos FIDE, si el usuario figura en ella. Alternativamente, si el usuario aún no figura en la base FIDE, debe introducir el nombre tal como aparece en su base de datos nacional.

El campo Email también es muy importante. De hecho, el usuario puede solicitar recibir

por email un enlace para restablecer la contraseña cuando sea necesario.

La contraseña elegida debe tener al menos 8 caracteres. Se supone que el usuario la elige de forma inteligente y no la comparte con otros. El sitio guarda la contraseña de forma encriptada y el administrador del sitio no la conoce.



The image shows a registration form titled "Registration Page". It contains five input fields: "First Name*", "Last Name", "Username*", "Email*", and "Password*". Below the fields is a checkbox labeled "You agree with our Privacy Policy". At the bottom of the form is a blue button labeled "Register".

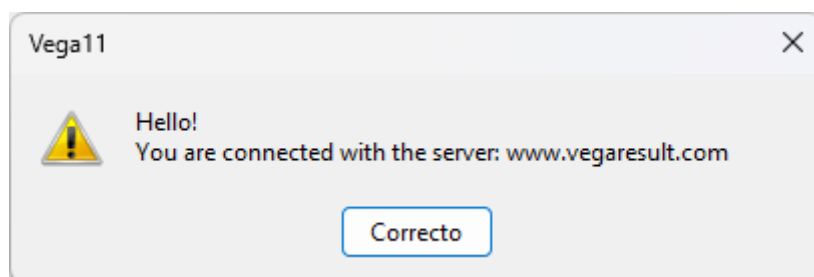
Cuando todos los datos están completos y se presiona el botón **Registrar**, se envía un correo electrónico de confirmación al usuario. Por favor espere algunas horas hasta que el correo electrónico sea enviado. El usuario debe responder dentro de las 24 horas haciendo clic en el enlace de confirmación.

Después de confirmar el registro, el inicio de sesión se realiza mediante el menú **Login**.

El árbitro u organizador que posee una licencia Vega válida debe ejecutar el programa Vega y, en la pestaña referente a VegaResult, introducir el **email** y la **contraseña** de VegaResult y luego presionar el botón de Login a la izquierda de la pestaña VegaResult.



Vega verificará su licencia actual y, en caso de éxito, aparecerá un mensaje.



3.3 Crear evento

El árbitro autenticado puede crear un evento de ajedrez. Un evento de ajedrez consta de una o varias secciones (también llamadas torneos). Un evento de ajedrez debe tener al menos una sección.

Para crear un evento, el usuario debe iniciar sesión como se vio antes y luego hacer clic derecho con el ratón en el panel derecho. Aparecerá un menú emergente. Para crear el evento, simplemente seleccione el elemento **Gestor de Eventos** con un clic izquierdo. Aparecerá una ventana nueva (ver imagen a continuación). Para crear un evento, haga clic izquierdo en **Añadir Evento**.

Administar Eventos

Eventos

Name	City	Begin	End	Inter	Sho	URL	Lat, Lon	Time
Campeonato de Ajedrez Sub-16	Madrid	26/04/2025	07/06/2025	Loc	1	http://ajedrez.ma		Rapid

Filtrar mis eventos:
 sólo en juego
 mostrar todos

Torneos asociados con el evento (click en el evento anterior para mostrar)

Type	Rounds (*)	Prize	Name (*)	Telegram channel	Enable Reg	Close Reg.
------	------------	-------	----------	------------------	------------	------------

Luego, el usuario debe completar el formulario que define el evento:

Editar evento

Definición evento

Nombre del evento (*): Campeonato de Ajedrez Sub-16 por Equipos 2024-25

Ciudad (*): Madrid

Dirección (*): Madrid

Federación (*): ESP

Fecha inicio (*): 26/04/2025

Fecha fin (*): 07/06/2025

Interés (*): Loc

Mostrar evento:

Lat: 0 Lon: 0

Control de tiempo: Rapid

URL externa: http://ajedrez.madrid

Doc(PDF, <300 kB):

Elegir fichero

Atención: 'URL externa' y 'Doc' no pueden estar ambos vacíos

Cancelar Guardar

El signo “*” indica campos obligatorios. Es responsabilidad del árbitro introducir datos correctos. El campo Doc permite subir un archivo con detalles del evento: datos de contacto, ubicación, distribución de premios, información de alojamiento, información turística, etc. Este archivo debe estar en formato PDF con tamaño menor o igual a 300 KB. Para no superar el límite de 300 KB, el usuario debería usar solo texto sin imágenes innecesarias. Al cargarse, el archivo se renombra automáticamente.

El usuario debe indicar correctamente el **interés** o relevancia de su evento eligiendo entre: Internacional, Nacional, Local. **Internacional**: Evento con al menos una sección/torneo abierto a la participación de jugadores extranjeros. Estos eventos son válidos para variaciones de rating FIDE y también normas internacionales. **Nacional**: Torneos reservados a jugadores de una federación específica, por ejemplo, un campeonato nacional o un campeonato de una zona limitada de un país. **Local**: Torneo reservado a jugadores pertenecientes a un club de ajedrez determinado o a un área muy limitada.

No se permiten selecciones inadecuadas. Queda reservado el derecho de vetar al usuario responsable de una inserción incorrecta.

El usuario puede hacer que su evento no sea público desmarcando la casilla mostrar evento. En este caso, el evento no estará disponible en las búsquedas ni será listado públicamente.

Mostrar evento:

Evento público/visible

Mostrar evento:

Evento privado/invisible

El campo URL es la dirección del sitio del organizador, si existe. El campo **Lat, Lon** se refiere a las coordenadas de Latitud y Longitud del lugar del evento, proporcionadas, por ejemplo, por el sitio <https://www.latlong.net/>.

Cuando todos los campos estén completos, presione el botón Hecho para guardar los datos en el servidor.

Cada evento debe tener **al menos una** sección/torneo. Para agregar secciones/torneos al evento, el usuario debe presionar el botón **Añadir torneo**. Como de costumbre, los campos marcados con (*) son obligatorios.

El campo **Tipo** puede ser

- S: torneo Suizo individual;
- SR: torneo Suizo Rápido;
- SB: torneo Suizo Blitz;
- RR: round robin individual.

El campo "Canal de Telegram" permite agregar un servicio de mensajería instantánea durante el torneo. Más información aquí: <https://www.vegachess.com/ns/telegram>

El campo **Habilitar registro** puede configurarse como 0 (sin registro en línea) o 1 (habilitar registro en línea). El campo **Registro** permite establecer la fecha y hora límite para el registro en línea. Para configurar correctamente la hora, el usuario debe hacer clic izquierdo en el dial circular.

Una vez completado el formulario, simplemente presiona la tecla ENTER.

El evento puede asociarse a una clave de acceso mediante el botón **Establecer Passkey**. Una clave de acceso es una contraseña aleatoria de 32 caracteres de longitud que puede establecerse y luego compartirse con otros árbitros. Quien tenga la clave de acceso de nuestro evento puede visualizarlo y publicar en esa área. Ver más detalles a continuación.

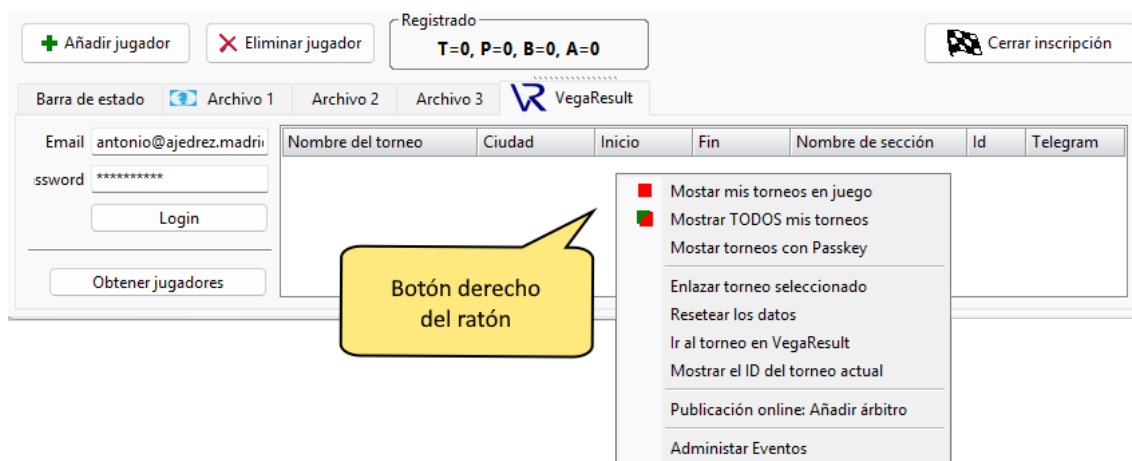
Es posible agregar un canal de Telegram como se explica en <https://www.vegachess.com/ns/telegram>, para notificar a sus jugadores durante el

torneo.

3.4 Conectar el torneo actual a VegaResult

Cuando se abre o se crea un torneo en Vega, se debe realizar una conexión con el servidor VegaResult. Para ello, el usuario introduce su nombre de usuario y contraseña y presiona el botón Login.

Ahora el torneo actual (el que está abierto en Vega) debe vincularse con el creado previamente en el servidor. Esta operación se realiza solo una vez por cada torneo. El clic derecho del ratón sobre el área de torneos mostrará el menú emergente que ya hemos visto:



Por defecto, Vega mostrará en el inicio de sesión el torneo en curso (Listar torneos en curso). Si el usuario desea mostrar todos los torneos, incluso los antiguos, se debe seleccionar la opción **List ALL tournaments**.


Listar torneos con clave de acceso permite mostrar los torneos de otro árbitro/organizador que nos haya dado acceso. Para hacerlo, debe darnos una contraseña de 32 caracteres de longitud.

Vincular torneo seleccionado es la operación más importante y debe ser la primera en realizarse antes de comenzar a publicar un torneo. Esta operación debe hacerse solo una vez, aunque puede repetirse en caso de error. Para realizarla, simplemente seleccione el torneo deseado de la lista en el panel y seleccione **Vincular torneo seleccionado**. En caso de éxito, un mensaje lo confirmará.

Vega transfiere a VegaResult solo los datos nuevos o modificados, omitiendo los datos previamente cargados. Sin embargo, a veces el usuario quiere forzar la transferencia a VegaResult de todo el sitio. Esto se hace presionando el botón Reiniciar subida de datos y luego realizando la carga.

Cuando el árbitro maneja un evento con muchos torneos, es fácil asignar por error al

torneo abierto en Vega el ID de otro torneo ya subido. Si esto sucede, los datos en el servidor se sobrescriben. Por lo tanto, el usuario debe actuar con cuidado y tener clara la asociación que está haciendo. Para prevenir tales errores, el panel de torneos (ver imagen abajo) listará los torneos que ya han sido subidos con un fondo de color.



The screenshot shows the VegaResult web interface. On the left is a login form with fields for 'Email' (containing 'antonio@ajedrez.madri') and 'password' (containing '*****'), a 'Login' button, and an 'Obtener jugadores' button. On the right is a table of tournaments with the following data:

Nombre del torneo	Ciudad	Inicio	Fin	Nombre de sección	Id	Telegram
Campeonato de Ajedrez	Madrid	04/26/2025	06/07/2025	Grupo A	5591	
Campeonato de Ajedrez	Madrid	04/26/2025	06/07/2025	Grupo B	5592	
Campeonato de Ajedrez	Madrid	04/26/2025	06/07/2025	Grupo C	5593	

3.5 Descargar jugadores inscritos


Vega puede importar todos los jugadores inscritos desde el servidor con un clic izquierdo en el botón **Obtener jugadores**. Los jugadores descargados deberán luego tratarse con la opción de base de datos habitual para actualizar su información (rating, fecha de nacimiento, etc.).

El ID nacional se importa solo si el evento se juega en el mismo país del jugador. Los jugadores pueden importarse siempre que las inscripciones no estén cerradas en Vega.

3.6 Subir resultados a VegaResult

Tras cerrar la inscripción, Vega puede subir los resultados del torneo al servidor. Esto se realiza con el botón **Publicar** en la parte inferior derecha de la página **Gestor de rondas**.



El botón  abrirá el navegador y mostrará el torneo en la URL <http://www.vegareult.com/vega/index.php?id=X>

Una URL equivalente es:
<http://www.vegareult.com/vega/X>

3.7 Publicación de partidas en formato PGN

Durante el torneo, en cada ronda, Vega guarda el archivo <NombreTorneo>X.pgn que contiene los emparejamientos de la ronda X. Para publicarlos, el usuario debe cumplir con las siguientes instrucciones:

1. Copie este archivo en la carpeta www<NombreTorneo>/pgn (dentro del directorio del sitio publicado), **teniendo cuidado de no renombrarlo**.
2. Con su programa favorito, ingrese las jugadas de cada partida indicadas en el archivo PGN correspondiente.

Una vez creados los archivos PGN con las partidas, pueden publicarse con el botón **Publicar partidas PGN**. Aparecerá el enlace Partidas en la página del torneo para ver las partidas de cada ronda.

Games of round: 1 2 3 4 5



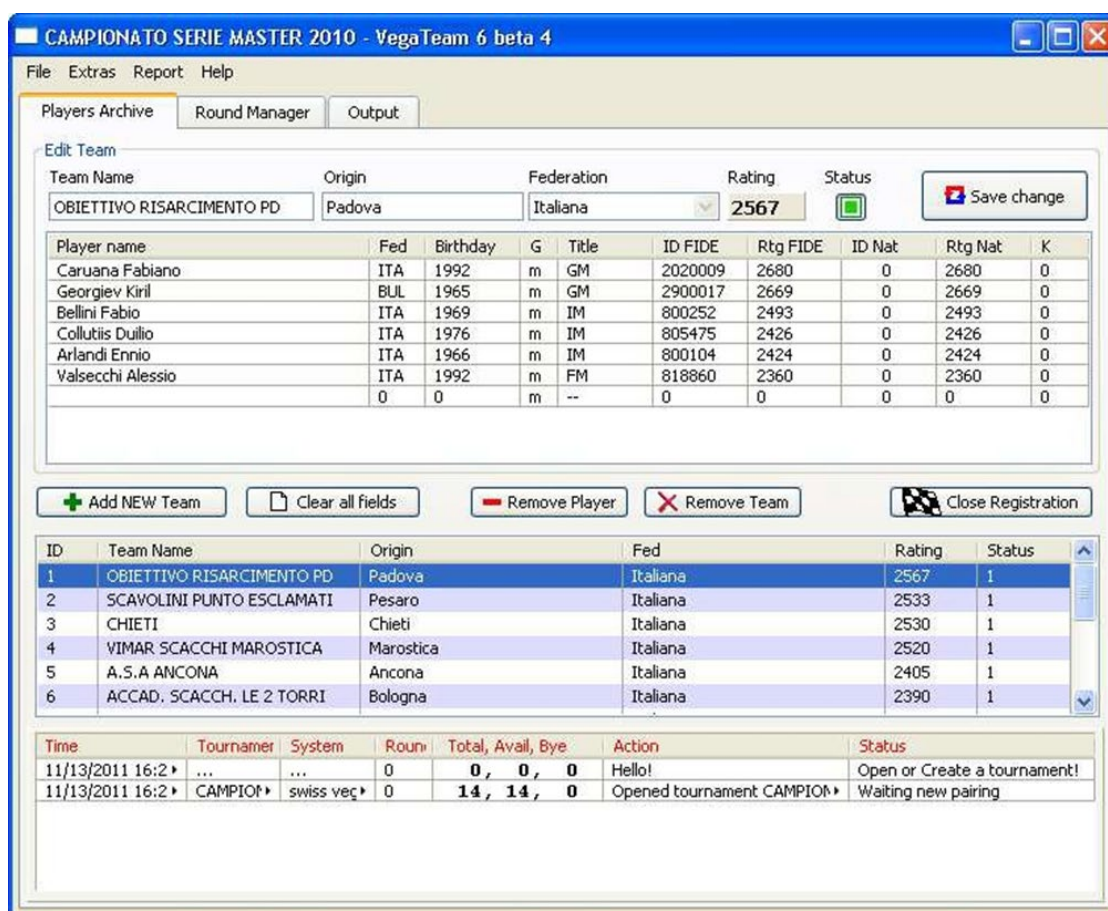
1. Di Mauro, Alessandra vs Capitelli, Paolo 1/2-1/2

Di Mauro, Alessandra (1840) - Capitelli, Paolo (2039) 1/2-1/2
27° Week End Grand Hotel Adriatico A (Montesilvano, Italy) [1.10] 2023.12.15

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.a3 d5 7.exd5 ♗xd5 8.♗xc6 bxc6 9.♗d2 ♗e7 10.♗d3 O-O 11.O-O ♗f6 12.♗a4 ♖b8 13.♖b1 ♖e8 14.♗e2 g6 15.c4 ♗b6 16.♗c5 ♗d7 17.♗xd7 ♗xd7 18.♗e3 ♗a6 19.♖fd1 ♗c7 20.b4 ♖bd8 21.h3 ♖d7 22.♗c2 ♖ed8 23.♗e2 ♗d4 24.♗xd4 ♖xd4 25.♖xd4 ♖xd4 26.♖d1 ♗e5 27.♖xd4 ♗xd4 28.♗d3 ♗e5 29.♗d8+ ♗g7 30.♗d3 h6 31.♗f3 ♗b7 32.♗d3 c5 33.b5 ♗a1+ 34.♗h2 ♗e5+ 35.♗g1 h5 36.♗f3 ♗xf3 37.♗xf3 ♗a1+ 38.♗h2 ♗d4 39.♗b7 ♗xc4 40.♗xa7 ♗xb5 41.a4 ♗b4 42.a5 ♗f4+ 43.♗g1 c4 44.♗c5 ♗c1+ 45.♗h2 c3 46.a6 c2 47.a7 ♗f4+ 48.g3 c1=♗ 49.♗xc1 ♗xc1 50.a8=♗ h4 51.♗f3 hxg3+ 52.♗xg3 ♗c5 53.♗f3 ♗e5+ 54.♗g1 f5 55.♗b7+ ♗h6 56.♗g2 g5 57.♗f3 ♗d5 58.♗c3 e5 59.♗c8 e4 60.♗h8+ ♗g6 61.♗e8+ ♗f7 62.♗c6+ ♗f6 63.♗e8+ ♗h6 64.♗g2 ♗g7 65.♗d7+ ♗f7 66.♗d4+ ♗g6 67.♗e5 ♗d7 68.♗h2 ♗c6 69.♗h8 ♗d6+ 70.♗g2 f4 71.♗g8+ ♗f5 72.♗h7+ ♗g6 73.♗d7+ ♗e6 74.♗h7+ ♗e5 75.♗g7+ ♗f6 76.♗c7+ ♗d4 77.♗a7+ ♗d3 78.♗a3+ ♗c3 79.♗d6+ ♗c2 80.♗g6 f3+

4. Vega para torneos por equipos: VegaTeam

La mayoría de las funciones descritas en la sección 2 son también válidas para la versión por equipos. Sin embargo, existen ciertas diferencias que se cubren en esta sección.



4.1 Creación de un nuevo torneo

Para crear un nuevo torneo, proceda como con Vega, mediante **Archivo → Nuevo torneo** en la barra de menú. Aparecerá un formulario solicitando al usuario ingresar la información esencial para definir el torneo. En particular, hay dos campos nuevos:

Tableros es el número (máx. 10) de jugadores que se sentarán en las mesas a jugar.

Máx. Miembros es el número total de miembros en un equipo, es decir, Tableros más los suplentes. El valor máximo es 10.

Puntuación de emparejamiento es la puntuación principal usada para clasificar a los equipos y realizar el emparejamiento. El usuario tiene dos posibilidades:

- **Suma de resultados de jugadores.** Se acumulan todos los puntos obtenidos por los jugadores individuales (0 por derrota, ½ por empate, 1 por victoria).
- **Puntos de encuentro.** Se asignan 0, 1 o 2 puntos al equipo después de cada

encuentro. Por ejemplo, si el equipo A enfrenta al equipo B con 6 jugadores con resultado +3 =2 -1, entonces el equipo A obtiene 2 puntos y el equipo B obtiene 0 puntos.

Modify Tournament

Tournament Name: Regionale a Squadre U16 Place: Massafra - TA Feder.: ITA

Begin Date: 14062009 End Date: 14062009 Play System: Round Robin Single Score Game: 0 - 1/2 - 1 Boards: 4 Max Bo.: 6

Pairing score: Match points Rounds: 6 Acc. rounds: 0 Use Rtg FIDE?: Arbiter: De Luca - Beretta

Available Tie Breaks

- Buchholz Cut 1
- Buchholz Total
- Buchholz Median
- Sonneborn-Berger
- Match Points
- Average Rating Opp.
- Sum Player Result
- Weighted Boards
- Koya

Selected Tie Breaks

- 7: Sum Player Result
- 9: Koya

Tournament Directory: C:\VegaTornei\team

Done Close

En cuanto al **desempate**, el usuario debe saber que los sistemas Buchholz y Sonneborn-Berger se calculan sobre la **puntuación de emparejamiento** seleccionada en el menú desplegable anterior.

Además, the *Av. Rat. Opp.* es el promedio de rating de los oponentes y *Weighted Boards*, es una suma de resultados individuales donde cada tablero se pondera con los siguientes factores:



- Tablero 1 = 1.9
- Tablero 2 = 1.7
- Tablero 3 = 1.5
- Tablero 4 = 1.3
- Tablero 5 = 1.1
- Tablero 6 = 0.9
- Tablero 7 = 0.7
- Tablero 8 = 0.5

Tablero 9 = 0.3

Tablero 10 = 0.1

El sistema Koya se calcula con respecto a los puntos de encuentro

Después de crear un torneo, el usuario debe proporcionar información sobre los equipos y su composición en el panel **Editar equipo**. La entrada de un equipo se realiza completando los campos **Nombre del equipo, Origen, Federación, Estado** y haciendo click en **Añadir Equipo Nuevo**. Los datos se trasladan hacia abajo, a la lista de equipos, y el rating global del equipo se asigna automáticamente como se describe a continuación. Nombre del equipo es el único campo obligatorio para agregar un equipo.

La marca de estado puede ser  en caso de equipo disponible para la próxima ronda, o  en caso de equipo que no participa en la próxima ronda.

Para añadir un jugador a un equipo, haga doble clic en una fila de equipo e inserte los datos como de costumbre. A cada equipo agregado se le asigna un rating calculado como el promedio de sus jugadores con mayor rating en cantidad igual al número de **Tableros** definido (la posición de un jugador en la alineación no afecta el promedio de rating). Por ejemplo, en un equipo de seis jugadores con ratings: 2600, 2600, 2300, 2300, 2600, 2600, y **Tableros** = 4, el rating promedio del equipo es 2600.

Los jugadores pueden ordenarse de diferentes maneras simplemente haciendo clic en el encabezado de una columna dada. Para cambiar un equipo que ya ha sido agregado, el usuario debe:

1. Seleccionar el equipo en la lista de equipos.
2. Modificar sus datos y eventualmente la lista de jugadores.
3. Hacer clic en **Guardar cambios**.

Para eliminar un equipo, el usuario debe:

1. Seleccionar el equipo en la lista de equipos.
2. Hacer clic en **Eliminar equipo**.

4.2 Cierre del registros

Cuando el usuario ha terminado de ingresar los equipos, debe hacer clic en el botón Cerrar inscripción para iniciar el torneo. Se asigna un número de emparejamiento único a cada equipo. A cada jugador se le asigna un número único utilizando la fórmula:

$N_{\text{jugador}} = (N_{\text{equipo}} - 1) \times 10 + B$, donde B va de 1 a 10

Así, por ejemplo, los jugadores del equipo con N=7 serán numerados como 71, 72, 73... Cuando se finaliza la inscripción, no es posible eliminar un equipo ni añadir uno nuevo. En su lugar, el usuario solo puede modificar los equipos existentes.

4.3 Nuevo emparejamiento

El emparejamiento se realiza de la manera habitual.

4.4 Introducir resultados

La ventana se divide en dos partes. La parte superior muestra el emparejamiento entre equipos, mientras que la parte inferior muestra los emparejamientos entre los jugadores correspondientes. El resultado debe ingresarse en el panel **Introducir resultados de tableros**, mientras que en el panel izquierdo **Composición de equipo** el usuario puede seleccionar los jugadores que participan en el siguiente encuentro.

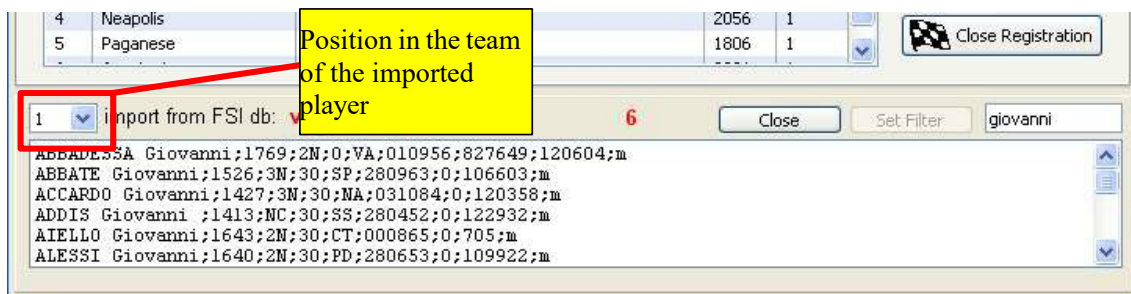
VegaTeam pasará automáticamente al siguiente encuentro cuando todos los jugadores hayan obtenido sus resultados.



NOTA: En caso de que una ronda contenga un número impar de equipos, uno de ellos será emparejado con el BYE y el árbitro deberá asignar apropiadamente el resultado de cada tablero. Para asignar 2 puntos de encuentro contra el BYE, **los resultados individuales deben registrarse como victorias por incomparecencia.**

4.5 Importación de jugadores de una base de datos formateada

VegaTeam puede importar jugadores desde cualquier base de datos textual formateada utilizando la opción **Archivo → Conectar base de datos**, al igual que Vega.



NOTA: Cada jugador importado debe asignarse manualmente a un equipo y posición después de la importación, ya que VegaTeam no sabrá automáticamente a qué equipo pertenece cada jugador importado ni en qué tablero debería jugar.

Sugerencia: En la importación a VegaTeam, la posición del jugador dentro del equipo podría inferirse del orden en que se listan en el archivo, pero generalmente requerirá ajuste manual. VegaTeam mostrará una columna para la Posición en el equipo del jugador importado, que inicialmente podría estar vacía o tener un valor predeterminado.

4.6 Extra → Añadir Preferencia de Equipo

Esta opción se puede usar para realizar tareas automáticas durante la inserción de un equipo. Se le pedirá al usuario que marque dos casillas:



Ordenar jugadores por rating: Si está activada, los jugadores se ordenarán con el de mayor rating al principio de la lista. Si no está marcada, la lista permanece tal como la introdujo el usuario.

Rellenar con jugadores ficticios: si está marcada, las filas vacías en la lista de jugadores se rellenarán con nombres genéricos. Por ejemplo, si el nombre del equipo es “Thunder”, los jugadores ficticios se nombrarán Thunder_1, Thunder_2, ... Esta opción es útil si el usuario desea ejecutar rápidamente el torneo y más adelante ingresar los nombres reales de cada jugador.

Apéndice A: Preguntas Frecuentes (FAQ)

1. ¿Puedo obtener el código fuente?

No, lo siento... quizá en el futuro.

2. ¿Puedo intercambiar los colores de una pareja?

Sí, por supuesto. Simplemente haga doble clic en la tabla que muestra el emparejamiento.

3. ¿Por qué la versión de Linux es gratuita?

Estoy muy en deuda con la comunidad Linux y esta es una manera de devolver algo. Por otro lado, Vega nació bajo Linux. El costo de mantener el código y proveer actualizaciones se cubre con la versión de Windows, que es la más utilizada por árbitros profesionales.

4. ¿Qué debo hacer si mi torneo tiene muchas secciones? Parece que Vega solo puede administrar una sección.

¡En absoluto! Puede administrar simultáneamente tantas secciones como desee... por supuesto, dependiendo de la capacidad de memoria de su computadora. Vega puede manejar una sección, pero puede ejecutar muchas sesiones del programa al mismo tiempo y simplemente cambiar entre ellas usando la opción Establecer festival.

5. No soy un usuario registrado y necesito tu ayuda. ¿Puedes responderme?

Sí, por supuesto. Usualmente respondo dentro de las 12 horas siguientes a tu email. Si hay un retraso, es porque estoy en el extranjero o muy ocupado. Si no recibes respuesta en unos días, es probable que no haya recibido tu email, así que por favor envíalo de nuevo.

6. ¿Hay alguna empresa de software detrás de Vega?

No. El autor es un jugador de ajedrez, árbitro FIDE y organizador que conoce muy bien lo que un árbitro realmente necesita. El autor es el primer usuario del programa. Por esta razón, el programa es muy económico y no hay costo por las actualizaciones, mientras que sigue siendo gratuito para Linux. Sin embargo, si un Director de Torneo necesita una función que no esté presente en la versión actual, solo hágamelo saber. Consideraré implementarla de forma gratuita.

7. Me gustaría imprimir/guardar el archivo players.html con los jugadores ordenados por rating nacional.

Haz clic en el encabezado de la columna por la que quieres ordenar en la página de archivo de jugadores, luego utiliza la opción **Imprimir jugadores**.

8. Nuestra organización es sin fines de lucro. ¿Podemos obtener una versión de Windows gratis para manejar nuestros torneos?

Para escuelas/organizaciones sin fines de lucro que no pueden costear la inscripción, ofrezco la licencia educativa a mitad de precio. Es idéntica a la de Windows. Además, Linux puede instalarse en una memoria USB de 8 GB económica.

9. Vega no reconoce las tablas. Todos los puntos obtenidos por empates no aparecen en la salida.

Esto puede ocurrir en algunas distribuciones Linux muy antiguas. Ocurre cuando el separador decimal es la coma “,”. Por favor, modifica tu configuración regional y establece el punto “.” en su lugar.

10. No soy un usuario registrado. ¿Puedo ejecutar la versión gratuita de Linux en Windows/Mac OS mediante un emulador/máquina virtual?

No, no está permitido.

11. ¿Cómo uso el código de registro? No veo dónde ingresar el código de serie.

Simplemente guarda el archivo de registro que te envié por email en el mismo directorio del ejecutable (donde se instaló el programa) y ejecuta el programa. Eso es todo.

12. ¿Puedo ejecutar la versión registrada tanto en mi PC de escritorio como en mi portátil?

Sí, por supuesto. Puedes ejecutarla en cualquier número de computadoras. Solo se requiere que, en un torneo real con más de 30 jugadores, el organizador o al menos uno de los árbitros tenga una licencia válida.

13. ¿Aceptas sugerencias? Necesito esta característica...

Sí, por favor, házmelo saber. La implementaré gratis si es de uso general. Quiero filtrar todas las solicitudes para mantener el programa fácil de usar e intuitivo. Si te gustan los programas con un millón de opciones y una interfaz no intuitiva, hay muchos buenos programas de software por ahí para ti.

14. Si estoy dirigiendo un torneo (60 participantes) pero con 2 categorías (30 participantes en cada una), ¿es posible usar la versión de Windows gratis ya que está dirigida a 2 categorías separadas y el número de participantes es 30 o menos por categoría?

No, no está permitido.

15. ¿Qué sistema suizo debo usar para mi torneo?

Aquí hay una tabla corta que muestra las características principales de los sistemas implementados en Vega

Sistema	Características	Preferible si...	Evitar si...
Dubov	Trata de tratar a cada jugador del mismo modo: en un grupo de puntuación, todos los jugadores deberían tener la misma performance. Si todos son tratados igual, el jugador más fuerte debería hacer más puntos para ganar el torneo. El jugador que juega en el primer tablero no queda automáticamente favorecido en caso de desempate.	Hay muchas rondas (más de 7) y el rating de los jugadores difiere en menos de 200-300 puntos Elo.	Las rondas son menos de 8 o el rating de los jugadores difiere en más de 200-300 puntos Elo.
Holandés	La prioridad es el rating. El jugador con mayor rating enfrentará oponentes más fuertes y, en caso de empate, tiene cierta ventaja. Es el sistema de emparejamiento más popular.		En pocas rondas podría no producir una clasificación aceptable debido al tratamiento de los flotantes, que es innecesariamente minucioso.
Lim	La prioridad es el color. El jugador con mayor rating enfrentará oponentes más fuertes y, en caso de empate, tiene cierta ventaja.	Hay pocas rondas y es importante la asignación de colores.	
USCF	La prioridad es el rating. Dos árbitros podrían producir emparejamientos diferentes, pero igualmente legales	Hay pocas rondas y el historial de flotantes no es relevante.	

16. ¿Cómo establecer en Vega el resultado de una partida no válida para rating?

Antes de 2009, para la FIDE una partida podía considerarse de dos maneras:

- jugada y válida para rating;
- no jugada y no válida para rating.

Desde julio de 2009 apareció una nueva posibilidad y una partida puede considerarse (c) jugada pero no válida para rating. (<https://handbook.fide.com/chapter/B022024>).

En las Leyes de la FIDE (apartado 5.1 de Partidas no jugadas): “5.1 Ya sea por incomparecencia o cualquier otra razón, [las partidas no jugadas] no cuentan. Cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos un movimiento será clasificada.”

La situación (c) ocurre cuando un jugador pierde sin realizar el primer movimiento (por ejemplo, cuando su teléfono móvil emite un sonido). El resultado aparece en el cuadro cruzado, pero no produce variación de rating. En este caso, el árbitro necesita ingresar un resultado no válido para rating usando el botón **Resultado no estándar** . Los resultados no válidos para rating son aquellos marcados con “U”. Véase también la pregunta 20.

17. En un torneo Round Robin, un jugador se retiró antes de jugar el 50% de las partidas. ¿Cómo eliminar todas sus partidas y omitirlas durante el cálculo del desempate Sonneborn-Berger?

Marque la bandera de estado del jugador en rojo [X].

18. He notado que Vega no opera correctamente cuando la ruta de la carpeta contiene caracteres no estándar.

Esto se ha solucionado a partir de la versión 6. Vega tenía problemas cuando la ruta de la carpeta del torneo contenía caracteres acentuados, espacios o símbolos como °ç@#€%&. De todos modos, sugiero usar solo caracteres estándar (sin acentos) para poder mover los archivos entre diferentes sistemas operativos sin problemas y para no causar inconvenientes en el sitio web generado.


19. ¿Qué versión de Linux usas para desarrollar Vega?

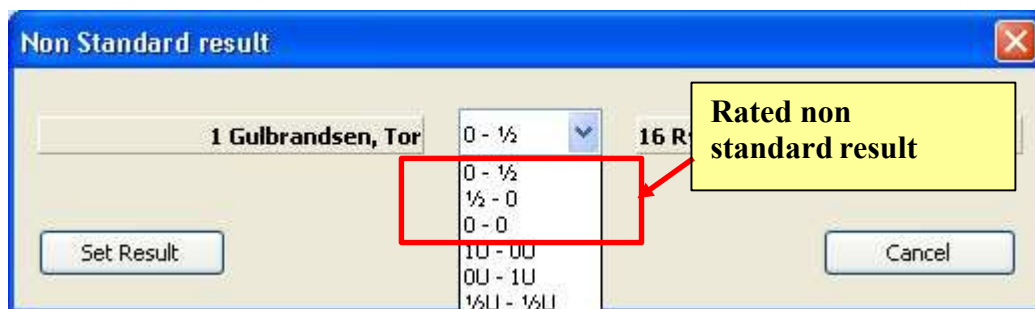
Lubuntu. Si necesitas instalar Linux solo para poder ejecutar Vega, te recomiendo instalar la última versión de Lubuntu.

20. Comencé un torneo nuevo. Primero ingresé a un jugador como sin rating y realicé el emparejamiento. A ese jugador se le asignó un bye. Luego eliminé la primera ronda, modifiqué al jugador dándole un rating diferente, ordené, guardé e hice el emparejamiento. A pesar de que el jugador ahora tenía rating, aún le aparecía bye (hay algunos jugadores sin rating).

Ordenaste a los jugadores haciendo clic en el encabezado "Rtg. FIDE" en la página "Archivo de jugadores". Eso realmente no afecta el orden de los jugadores, solo cómo se muestran en pantalla. El procedimiento correcto para asignar un nuevo número de emparejamiento N a los jugadores es mediante el menú **Extras** → **Regenerar número de emparejamiento** y luego realizar el emparejamiento.

21. ¿Cómo puedo insertar un resultado no estándar pero válido para rating, tal como ½ - 0 o 0 - ½?

Esto se realiza fácilmente con el botón **Resultado no estándar** , que muestra la siguiente ventana:



Los primeros tres resultados (sin "U" - No validado) son los válidos para rating. Los

resultados restantes con “U” son los no válidos para rating.

22. ¿Puedo realizar un emparejamiento fijando una o dos parejas de antemano?

Sí, por supuesto. Primero marque como no disponibles a los jugadores que desea emparejar manualmente. Luego realice el emparejamiento automático. En éste, naturalmente, los jugadores no disponibles estarán ausentes. Ahora elija la opción Modificar emparejamiento y agregue esos jugadores al emparejamiento manualmente.

23. ¿Cómo calcula Vega el promedio de rating de los oponentes para desempate? ¿Cuenta a los jugadores sin rating con 0?

Vega usa el rating del jugador para propósitos de emparejamiento, como se describe en la página 7. Si el jugador no tiene rating FIDE ni nacional, entonces para propósitos de emparejamiento (y desempate) se usa 0. En este caso, el ARO no es un buen desempate (mejor el ARO con corte 1). Además, el árbitro debería asignar al jugador sin rating algún rating mínimo razonable para que el sistema suizo basado en rating funcione correctamente.



24. Me gustaría importar un documento en Word pero los archivos .qtf son difíciles de manejar.

Los archivos .qtf creados por Vega ya se muestran automáticamente dentro de Vega en la pestaña **Salida**. Si deseas importarlos en Word, simplemente selecciona el texto deseado en Vega, cópialo y pégalo en Word.

25. El jugador sin rating FIDE ingresó al torneo con rating 0. Esto hizo que el cálculo de ARO no fuera confiable.

Es responsabilidad del árbitro asignar un rating adecuado a un jugador para propósitos de emparejamiento. Puedes establecer en el campo Rating Nacional su rating nacional, y este se utilizará para el emparejamiento y el cálculo de desempate ARO.

26. Establecí cinco criterios de desempate, pero Vega solo muestra tres.

La clasificación obtenida mediante el botón  ofrece un formato de impresión elegante pero está limitada a tres criterios de desempate. Si necesitas mostrar todos, usa la opción  que muestra la clasificación en un archivo de texto.

27. Ejecuto Windows 7 como usuario estándar. Creé un torneo en el directorio de instalación y JaVaFo (sistema suizo Holandés) no me genera el emparejamiento.

Es normal. Crea la carpeta del torneo FUERA de ese directorio, por ejemplo en C:\MisTorneos. Además, si el problema continúa, ingresa a tu sistema como administrador, haz clic derecho en el archivo Vega.exe y establece sus propiedades para que siempre se ejecute como administrador. Esto se debe a que Java (JRE) no tiene permiso para escribir la salida en la carpeta de Program Files.

28. ¿Cómo imprimir los resultados de rondas anteriores?

En la página “Gestor de rondas”, selecciona la ronda que deseas y luego presiona el botón Imprimir emparejamiento.

29. ¿Cómo modificar la tarjeta de jugador para colocar en la mesa?

Las tarjetas se generan utilizando un archivo plantilla en formato .qtf en la carpeta badgetemplate. Estos archivos se pueden cambiar y se pueden crear tarjetas nuevas. Usa el editor integrado (icono [W] en la página de salida) para abrirlos y guardarlos.

30. En un torneo grande sería muy bueno imprimir un archivo de emparejamientos en el cual los jugadores estén ordenados alfabéticamente.

Ese archivo ya existe. Con cada nuevo emparejamiento se guarda el archivo SortedPairs.txt. Puedes cargarlo en la página Salida haciendo clic en la carpeta amarilla.

31. En un torneo suizo a 9 rondas, 16 jugadores jugaban en 8 mesas. En la ronda 4, tres jugadores no vinieron y el árbitro ingresó resultados como 1F-0F. Supongamos que el jugador que sí vino fue “A” y el jugador que no vino fue “B”. El resultado fue que el jugador “A” obtuvo un punto. De nuevo en la ronda 6, el jugador “A” fue emparejado con el jugador “B” y esta vez “B” también estuvo ausente. Esto le quitó la oportunidad al jugador “A” de realmente anotar un punto contra un buen jugador. Y se repitió de nuevo en la ronda 9 por tercera vez. ¡Fue muy extraño y nada justo para el jugador “A”! ¿Cuál fue la razón de este resultado tan extraño? ¿Se debió a elegir 1F-0F en lugar de 1-0, o a un error de software? ¿Puedes aclarar este problema en detalle?

Ese comportamiento es bastante normal y está reglamentado para competencias FIDE; ver el artículo D.2 de este documento: <https://handbook.fide.com/chapter/B022024>.

Esto se debe a que fue una partida no jugada y esos jugadores nunca se enfrentaron realmente. El comportamiento pareció extraño solo porque tenías pocos jugadores y muchas partidas no jugadas. En circunstancias normales, no ocurre algo así.

32. ¿Cómo interpretar el archivo que aparece al presionar el botón checklist en conjunción con el motor suizo JaVaFo?

Ese archivo es una especie de lista de verificación útil para comprobar el emparejamiento realizado por el motor JaVaFo. Los detalles se describen aquí: http://www.rrweb.org/javafo/aum/JaVaFo2_AUM.htm#_Toc465604123

33. No consigo el primer emparejamiento de JaVaFo en una computadora de 64 bits con Vega instalado en modo de 32 bits.

Por favor, instala el entorno de ejecución de Java (JRE) de 32 bits. Debes descargarlo en modo offline porque un navegador de 64 bits descargará automáticamente un JRE de 64 bits.

34. El torneo que dirigí usó el rating FIDE como rating principal. Sin embargo, la tarjeta de historial nacional aún muestra a los jugadores con rating FIDE en lugar del nacional. La tarjeta de historial nacional se basa en el rating utilizado para el emparejamiento. En tu caso fue el rating FIDE. Si hubieras llevado el torneo usando el rating nacional, entonces la tarjeta de historial se vería como esperas. En otras palabras, no recomiendo mostrar las tarjetas de historial en tu caso.

35. ¿Cómo puedo habilitar/deshabilitar el oponente virtual en el desempate Buchholz?

El tratamiento del llamado “opponente virtual” es el tratamiento predeterminado en Vega y no puede deshabilitarse; es decir, las partidas no jugadas siempre se consideran jugadas contra el oponente virtual. Lo que puedes hacer es habilitar (por defecto) o deshabilitar el puntaje ajustado utilizado para las partidas no jugadas. Para la FIDE, la partida no jugada se considera un empate. Puedes desactivar dicha opción y considerar para el Buchholz la puntuación real al final del torneo (sin ajustar por partidas no jugadas).

36. Hice un programa capaz de calcular un nuevo desempate súper genial. ¿Puedo usarlo conjuntamente con el desempate de usuario en Vega?

Sí, puedes. Vega guarda y lee el valor de desempate de usuario en el archivo usertb.txt. Observa el formato de este archivo y simplemente sobreescríbelo con tu programa.

37. Desde la versión 7.4.0 ya no puedo establecer el resultado ½F-½F (tablas por incomparecencia) en una partida. ¿Qué puedo hacer para ponerlo de todos modos?

Ese resultado está en desuso por la FIDE y hacía inválido el informe de rating para la FIDE. Ya no puedes establecer ½F-½F (tablas por incomparecencia) en una partida. Sin embargo, puedes asignar medio punto BYE a los jugadores deseados usando la opción **Establecer estado del jugador** antes de hacer el emparejamiento. De esta forma, ambos jugadores quedan excluidos del siguiente emparejamiento.

38. En la ronda 4 se unió un jugador tardío al torneo y regeneré el número de emparejamiento. Vega señaló una advertencia aunque no modifiqué ningún rating.

Es normal. Vega no sabe si modificaste los datos de los jugadores mientras tanto, lo cual podría cambiar su orden relativo anterior. Ignora esa señal (para más información, ver sección 2.9 sobre el número de emparejamiento).

39. ¿Por qué tanta preocupación con el número de emparejamiento?

Una razón es tratar a todos los jugadores de manera coherente durante todo el torneo suizo. De hecho, la mayoría de los sistemas se basan en el número de emparejamiento. La otra razón es permitir que la FIDE verifique la corrección de los emparejamientos, lo

que deja de ser posible si los números de emparejamiento no se mantienen estables durante el torneo.

40. Importé un torneo generado por otro software mediante la opción Archivo → Importar torneo en formato FIDE. A Vega se le escapó el sistema de puntuación que realmente se usó en ese torneo.

Desafortunadamente, cierta información relevante no está contenida en ese archivo que se utiliza para el informe de rating. Para importar correctamente un torneo en formato FIDE TRF2016 generado por otro software, el usuario necesita crear un torneo nuevo estableciendo: sistema de puntuación y valor del bye de emparejamiento de acuerdo con ese torneo. Estos parámetros no pueden cambiarse en Vega una vez que el torneo ha comenzado. Los otros parámetros del torneo (sistema de emparejamiento, ritmo de juego, desempates, etc.) pueden configurarse después de haber leído el archivo, mediante el panel **Modificar torneo**. Tenga en cuenta que una eventual aceleración no puede recuperarse automáticamente.

41. ¿Cómo funciona el sistema de puntuación “1 – 2 – 3”?

Se usa en algunos torneos escolares. Asigna 3, 2 y 1 puntos respectivamente a la victoria, el empate y la derrota. Solo los jugadores ausentes que pierden su partida reciben 0 puntos.

42. ¿Puedo añadir un código QR en la página de clasificaciones?

Sí, y es muy fácil. Hay muchos servicios en línea que generan códigos QR gratuitamente. Por ejemplo: <http://goqr.me/>. Con la siguiente URL <https://api.qrserver.com/v1/create-qr-code/?size=100x100&data=http://www.vegachess.com/OpenA> obtienes un código QR que, al escanearlo con un smartphone, dará un enlace a <http://www.vegachess.com/OpenA>. Una vez que tienes tu código QR, guárdalo como imagen PNG con el nombre qr.png en la carpeta del torneo. Ahora las páginas que contienen las clasificaciones y los emparejamientos mostrarán un código QR en el lado izquierdo. Si deseas eliminarlo, simplemente elimina el archivo **qr.png** o renómbralo.

43. Uso Vega 8/VegaTeam en Windows 10. Todo funciona bien, pero al salir del programa recibo un mensaje que dice “¡Error al guardar archivo de configuración!”. Además, no puedo cambiar el idioma del programa.

Este problema se solucionó con la versión 8.1. Por favor, actualiza el programa.

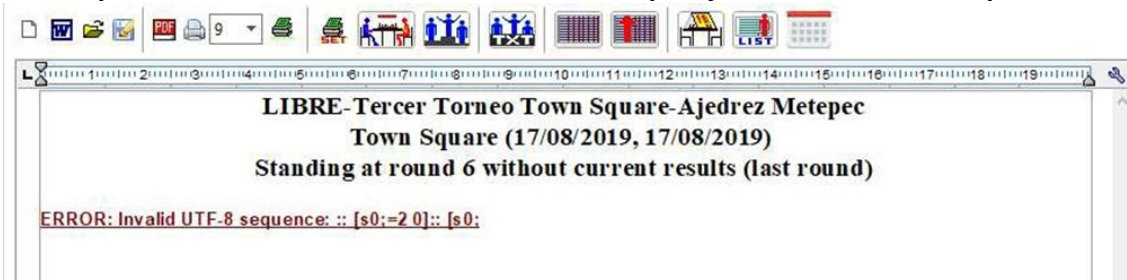
44. Estoy usando la base de datos de la Federación Suiza de Ajedrez como archivo CSV genérico con el filtro que ofrece Vega. No puedo importar los jugadores.

Necesitas usar el archivo CSV preparado para Swiss-Manager. Luego debes convertirlo a UTF8. Solo entonces puedes usar la base de datos y su filtro.

45. ¿Puedo abrir con Vega 8 un archivo .veg generado con Vega 7?

Sí, puedes abrirlo y mostrar e imprimir las clasificaciones y emparejamientos. No se debe realizar ninguna otra elaboración y/o exportación (si se realizan, ¡podrían contener errores!). Así que este procedimiento se limita a mostrar torneos antiguos de valor histórico y no debe hacerse con un torneo en curso.

46. No puedo mostrar las clasificaciones ni el emparejamiento. Esto es lo que veo:



Esto se debe a algún carácter extraño que ingresó en el nombre de algún jugador. Vega puede manejar la base de datos escrita en cualquier idioma si está codificada en el formato llamado UTF8. Si la base de datos está en otra codificación puede pasar lo que ves. En tu caso, el problema lo causó el carácter no reconocido al final del jugador 27 (ver imagen abajo).

24	Bautista Castillo Eduardo	MEX	29/09/2	m	0	0	0	0	0	0
25	Chavez Arteaga Daniel	MEX	27/02/1	m	0	0	0	0	0	0
26	Cruz Avan Alexis	MEX	13/07/1	m	0	0	0	0	0	0
27	Espinoza Rosales Juan Jose	MEX	0	m	0	0	0	16	0	0
28	Garcia Avila Sebastian	MEX	02/09/2	m	0	0	0	0	0	0
29	Garcia Dominguez Gabriel	MEX	13/01/2	m	0	0	0	20	0	0
30	Juarez Rojas Alan	MEX	24/08/2	m	0	0	0	0	0	0

Estos caracteres se muestran como pequeños cuadrados.

Simplemente elimínalo para solucionar el problema. El menú **Extra** → **Utilidad de nombres** → **Comprobar nombre UTF8** revisará todos los nombres de jugadores e informará cuáles contienen caracteres intrusos. Luego necesitas corregirlos.

Por favor recuerda que en la carpeta del torneo están las clasificaciones y emparejamientos en formato TXT que no se ven afectados por este problema. Además, la carpeta www contiene también los archivos de clasificaciones y emparejamientos que pueden imprimirse sin problema.

Apéndice B: Archivo de registro y licencia

Quien use Vega en Windows con más de 30 jugadores (considerando todas las secciones del torneo) necesita un archivo de registro. Antes de la versión 7 dicho archivo se llamaba **regcode.txt** y se enviaba al usuario. Este archivo debía guardarse en la carpeta de instalación.

Desde la versión 7, el archivo de registro tiene un formato diferente y se llama **serial.txt**. Después de comprarlo, el archivo se enviará por email como adjunto.

Para Windows: El usuario debe guardar el archivo adjunto (sin modificarlo ni renombrarlo) en la carpeta de instalación y ejecutar el programa. Alternativamente, el usuario de Windows puede usar el siguiente procedimiento (válido solo para usuarios de Mac OS X Mojave)

Para Mac OS X:

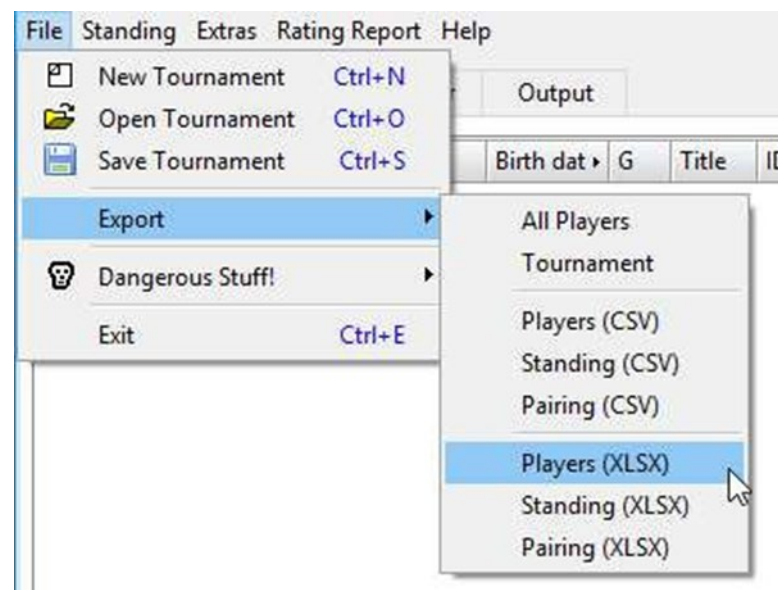
- a) Menú Ayuda → Administrador de licencia
- b) Cargar licencia (ubica el archivo serial.txt y cárgalo)
- c) Guardarla (el archivo se guarda en HOME/Vega con el nombre serial.txt)
- d) Cierra y ejecuta Vega.

Apéndice C: Cómo preparar credenciales y tarjetas de mesa con Word

Es posible crear credenciales y tarjetas de mesa automáticamente con datos relacionados al torneo en curso. El procedimiento siguiente ha sido probado con **Microsoft Word 2016**. Desafortunadamente, esta descripción utiliza imágenes tomadas de Word instalado en italiano. Así que el usuario debe tener cuidado en seleccionar la misma opción en su propio idioma. Además, se recomienda encarecidamente al usuario seguir en YouTube un breve tutorial sobre la función de combinar correspondencia que ofrece Word, y luego seguir este tutorial.

Word permite crear cartas automáticamente con datos (nombre, dirección, teléfono, etc.) tomados de una **base de datos** (usualmente un archivo Excel). Esto se llama proceso de combinación de correspondencia. El documento de Word con el diseño de cada credencial/tarjeta se denomina **documento maestro**. Por lo tanto, necesitamos crear un documento maestro y una base de datos. En este tutorial, queremos crear en una página tamaño A4 seis credenciales de 12 cm x 6 cm cada una. La página estará orientada en modo horizontal.

1. Crear la **base de datos con Vega**: Abra su torneo con Vega y exporte el archivo de jugadores como XLSX (archivo de Excel):



En la carpeta del torneo, Vega guardará el archivo Players.xlsx. Además, Vega guarda una carpeta llamada BigFlag que contiene las banderas de las federaciones de los jugadores.

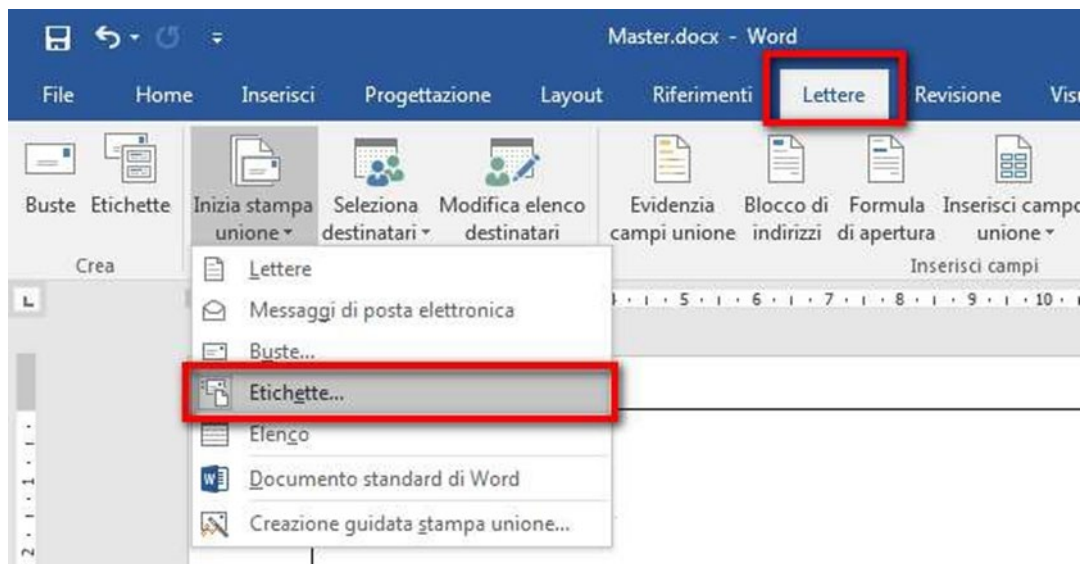
El archivo anterior se generará SÓLO si Microsoft Excel ya está instalado en la computadora del usuario.

2. Crear el **documento maestro**: Cree un nuevo documento de Word, por ejemplo, con nombre master y guárdelo en la MISMA carpeta donde está el archivo

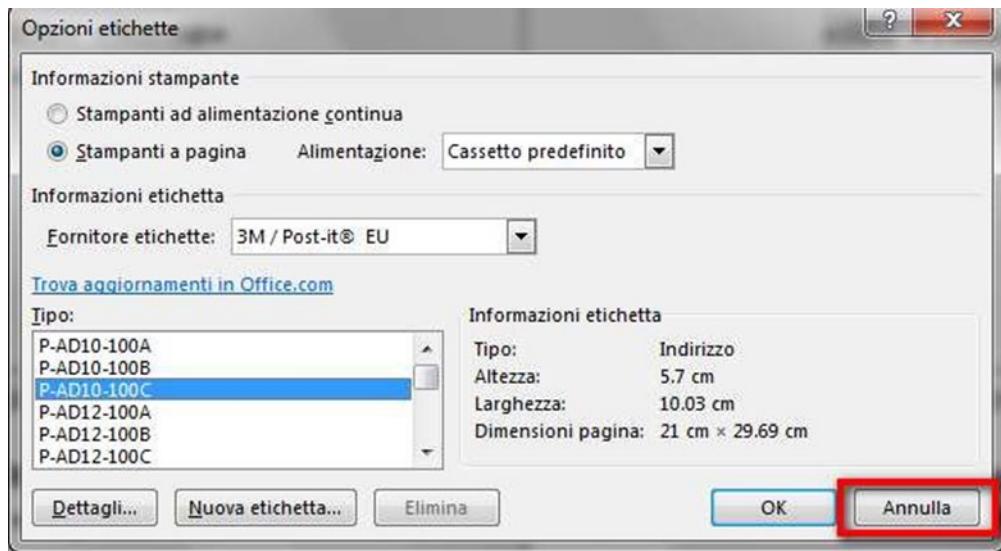
Players.xlsx. Ahora, en la carpeta del torneo, están presentes los siguientes archivos.



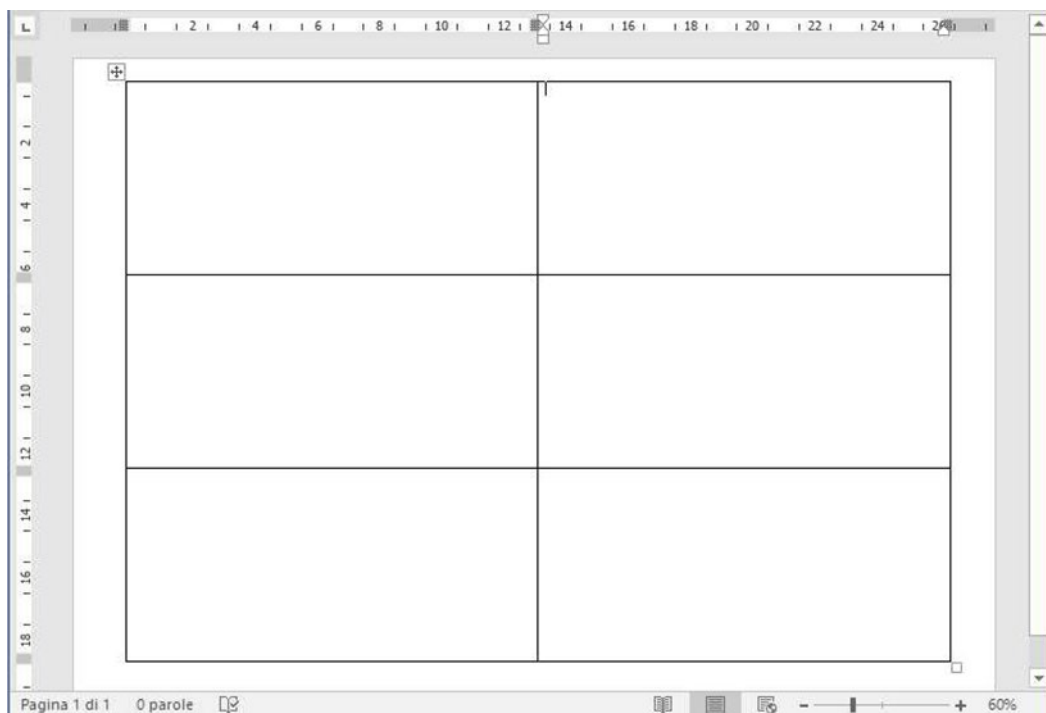
3. Seleccionar **Correspondencia/Etiquetas**: en el documento maestro seleccione la función de etiquetas.



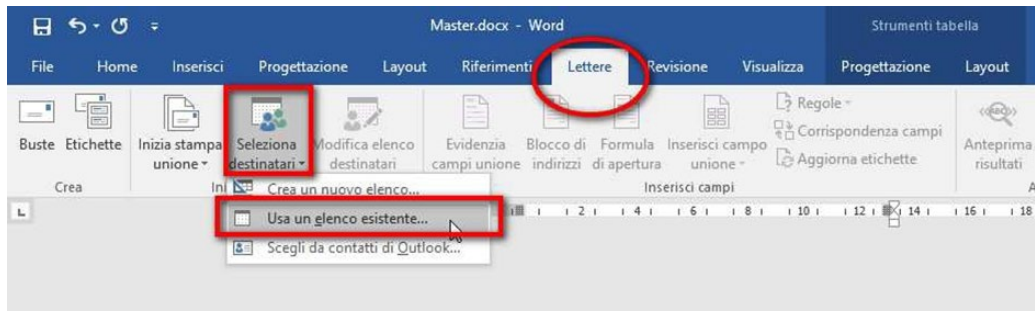
Word preguntará por seleccionar una plantilla para las etiquetas, pero simplemente ignoramos su sugerencia y cerramos esa ventana.



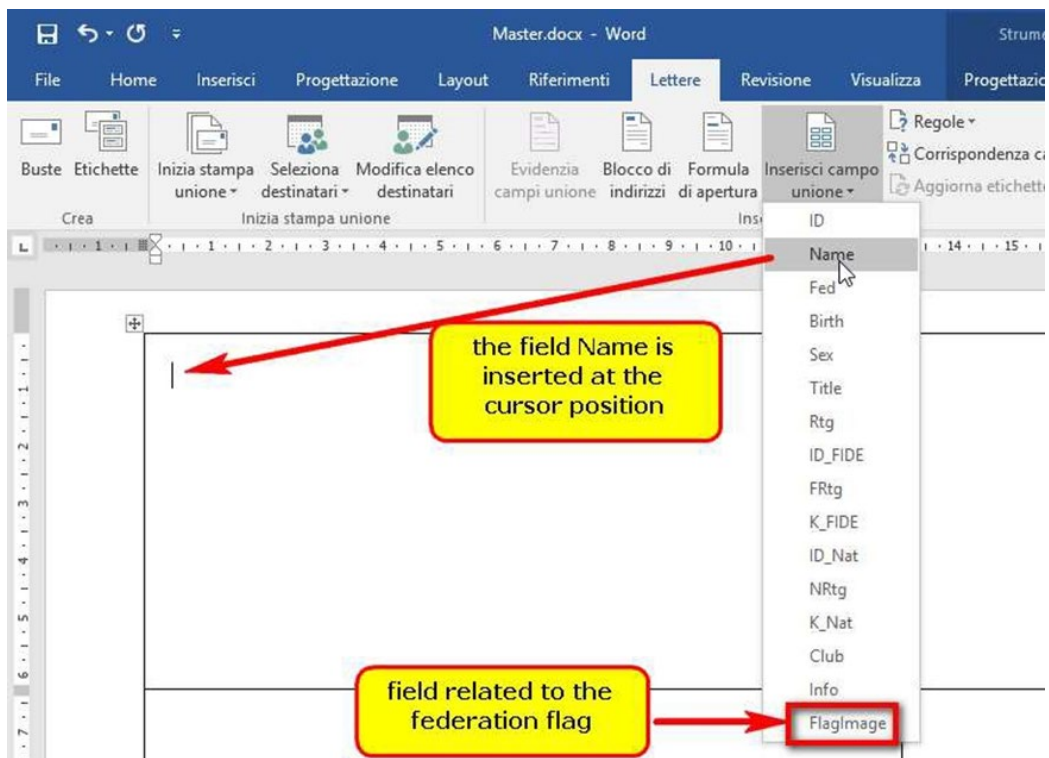
4. En la página (configurada en orientación horizontal) del documento maestro, el usuario debe crear una tabla de 3 filas por 2 columnas, con celdas un poco mayores a 12x6 cm:



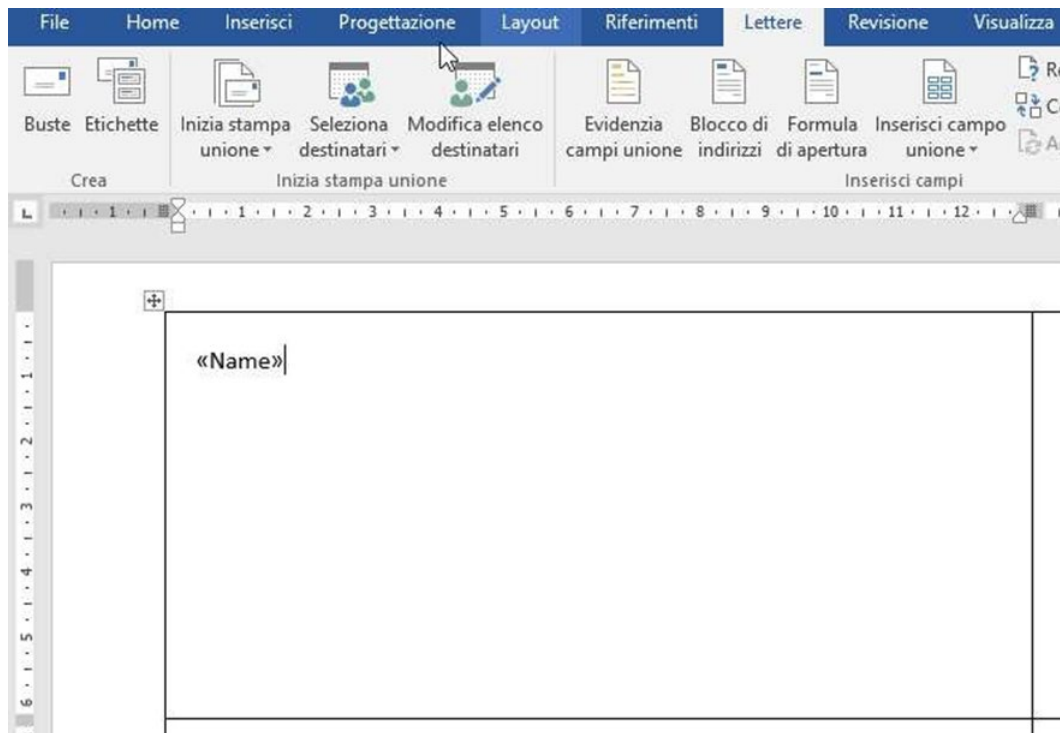
5. Conectar la base de datos, es decir, el archivo Players.xlsx, con el documento maestro: **Correspondencia** → **Seleccionar destinatarios** → **Usar lista existente**, y elija el archivo XLSX:



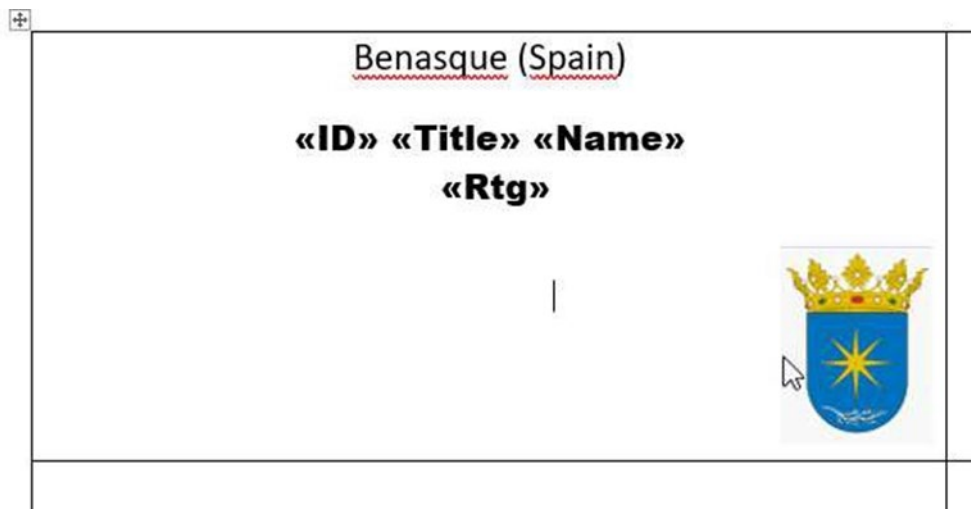
6. Crear la credencial: El usuario debe trabajar SÓLO en la celda superior izquierda y diseñar allí su credencial. La siguiente imagen muestra cómo añadir el campo Nombre que contiene el nombre del jugador



Después de la inserción, el documento luce así



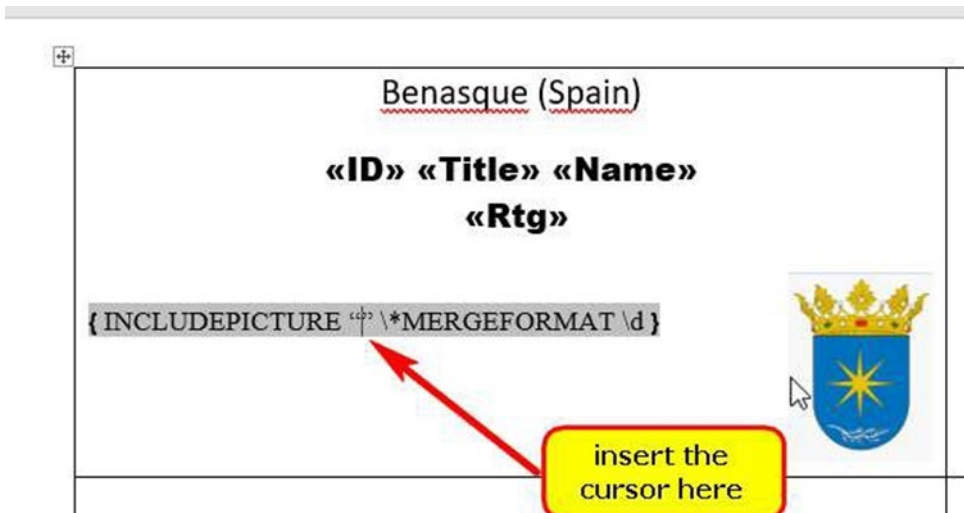
Se pueden añadir otros campos del mismo modo. El usuario puede incluso añadir texto adicional y un logotipo. La siguiente es una posible credencial donde <<campo>> denota el marcador de posición de los datos correspondientes



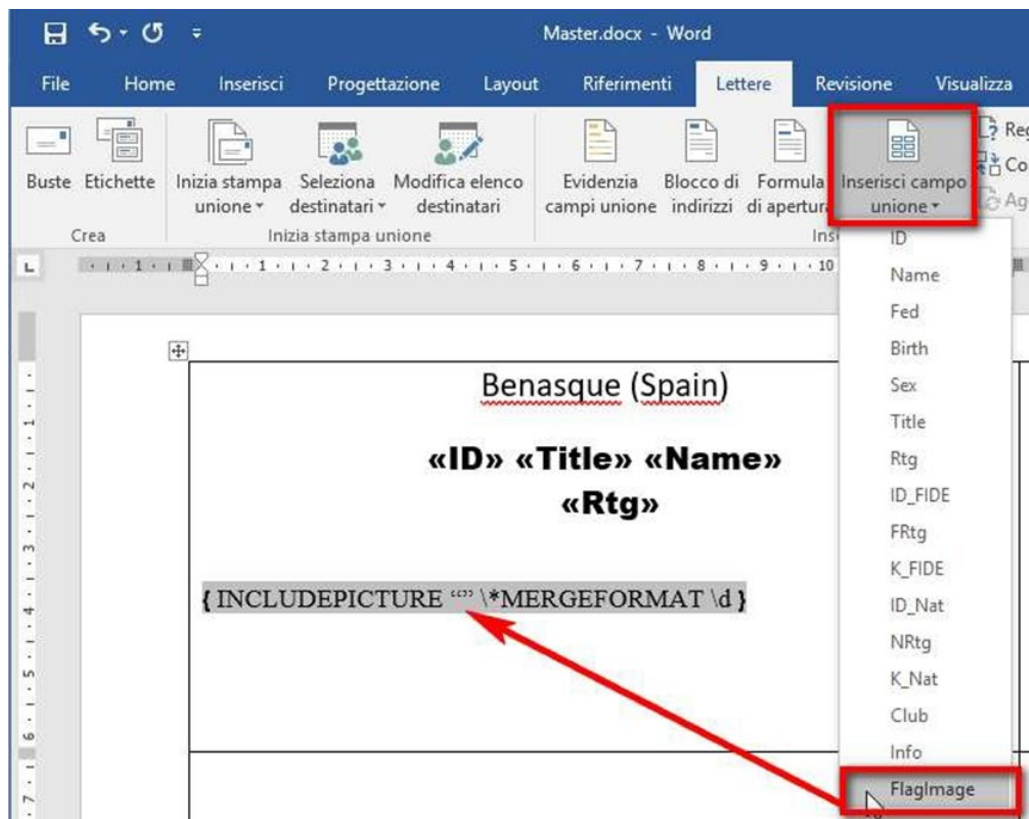
7. Añadir la bandera de la federación: Coloque el cursor donde desea que aparezca la bandera de la federación y presione Ctrl+F9. Aparecerán dos llaves { }. Dentro de {} copie y pegue la siguiente línea

INCLUDEPICTURE "" *MERGEFORMAT \d

Ahora el usuario debería ver algo así



Deje el cursor dentro de "" e inserte el campo FlagImage del mismo modo que insertó los otros campos.

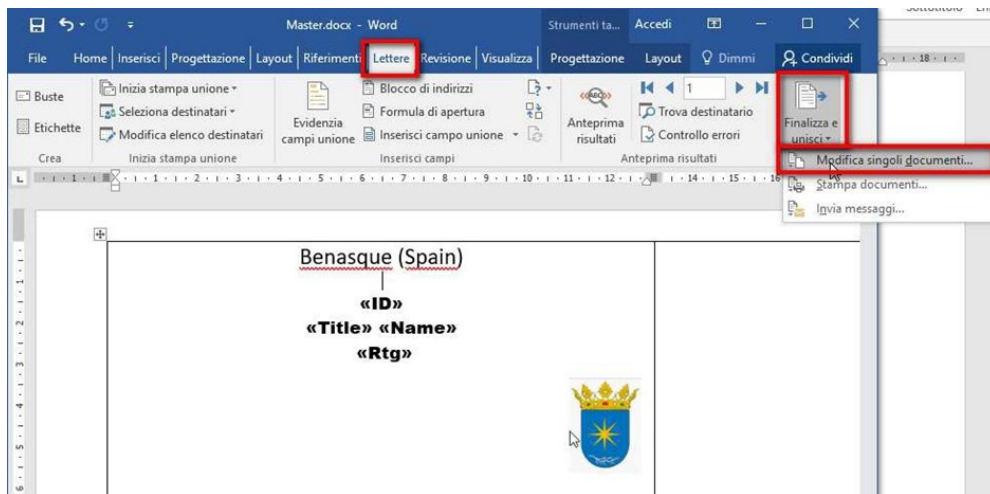


Ahora debería ver

```
{ INCLUDEPICTURE "{ MERGEFIELD FlagImage }" \*MERGEFORMAT \d }
```

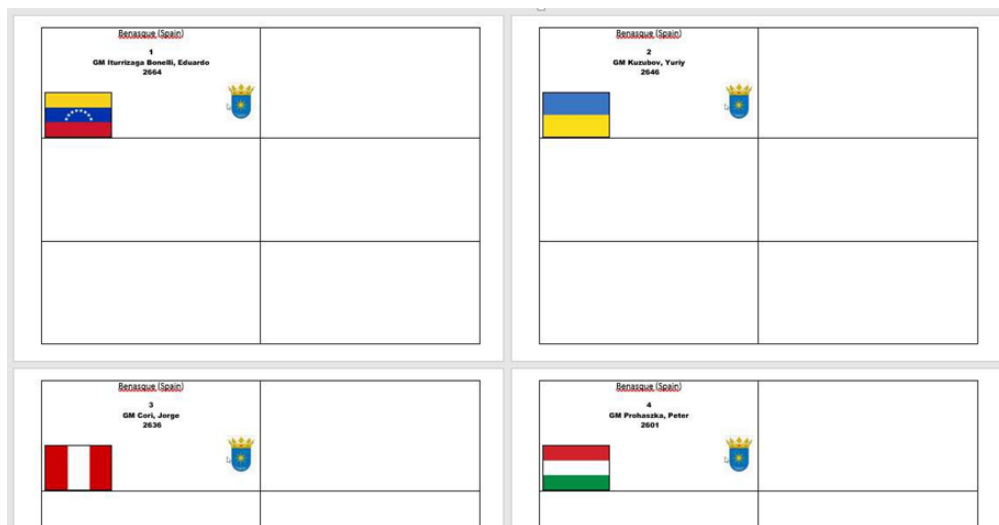
8. Presione **Alt + F9** (el texto relacionado a INCLUDEPICTURE desaparecerá, no se asuste).
9. Ejecute **Correspondencia** → **Finalizar y combinar** → **Editar documentos**

individuales:



En la ventana nueva, haga clic en “Seleccionar todo” y presione Aceptar. Word creará un nuevo documento llamado etiquetas con muchas páginas, pero aún NO aparecen las banderas.

Seleccione el documento recién creado. Presione Ctrl + A; luego presione F9. Word actualizará todas las páginas y reemplazará los marcadores de posición con los datos y la imagen correspondientes:

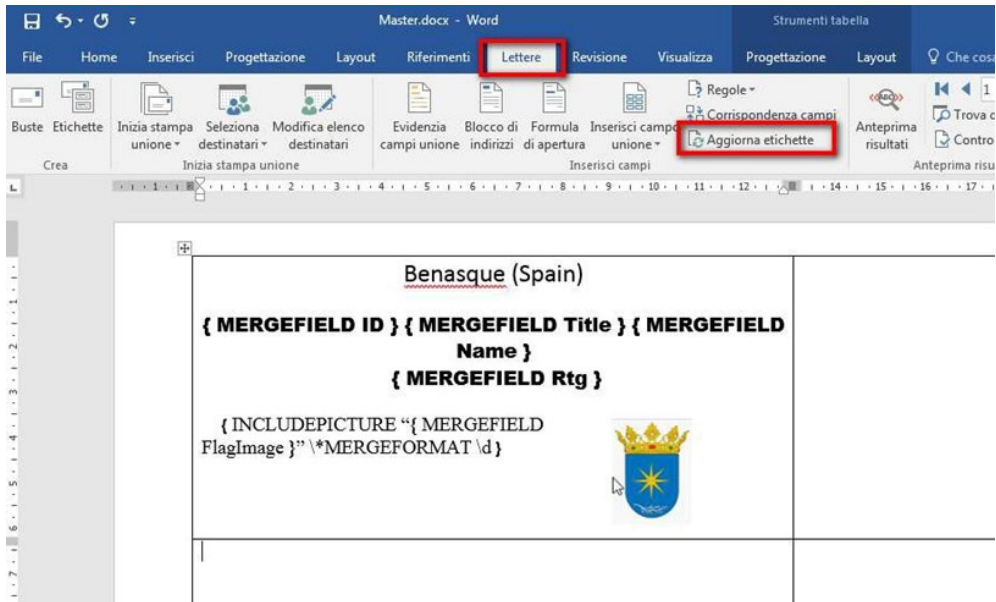


Si el aspecto no es satisfactorio, el usuario puede cerrar el archivo de etiquetas sin guardar y modificar la posición del marcador de posición en el documento maestro. Para ello, primero presione Alt + F9 para mostrar nuevamente el marcador. Para ver si el nuevo aspecto es correcto, repita desde el paso 7 hasta que se logre la apariencia deseada.

10. Llenar las otras celdas: cuando se obtiene una credencial aceptable, podemos llenar las otras celdas. Cierre sin guardar el documento de etiquetas generado.

Seleccione el documento maestro.

Presione **Alt+F9** para mostrar los marcadores de posición. Presione **Actualizar etiquetas**.



...y las otras celdas se llenarán igual que la primera



11. Ahora repita los pasos 8 y 9, es decir:

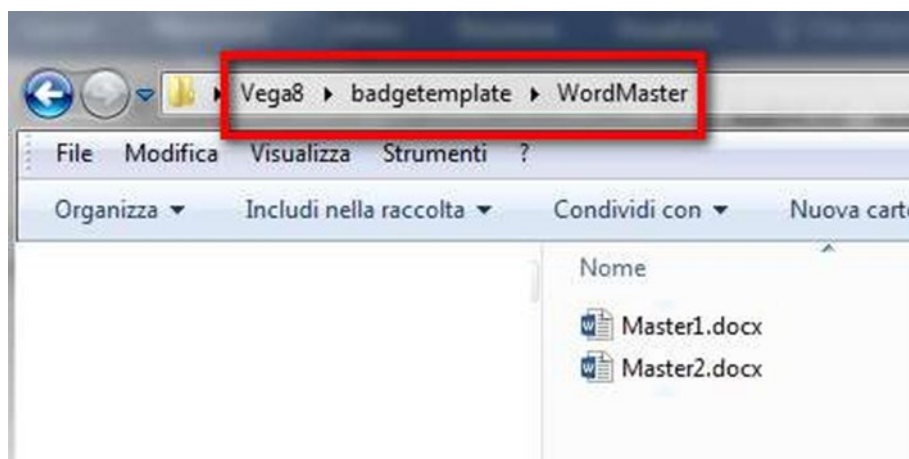
- Presione **Alt + F9**
- Ejecute **Correspondencia** → **Finalizar y combinar** → **Editar documentos individuales**, y seleccione todo
- Seleccione el nuevo documento generado, presione **Ctrl + A**, presione **F9**

Aparecerá un documento nuevo listo para imprimir con las credenciales deseadas:



Si la apariencia no es satisfactoria, puede cerrar el archivo generado y ajustar el documento maestro, repitiendo el paso 10 y luego 8-9 hasta obtener el resultado deseado.

Guardar para reutilizar: Vega tiene dos documentos maestros situados en la carpeta de instalación.



El usuario puede utilizarlos como plantilla. Para ello, el documento maestro debe copiarse en la carpeta del torneo (donde se generaron Players.xlsx y BigFlag) y abrirlo con doble clic. Aparecerá una ventana de advertencia:



12. Luego presione Sí y elija el archivo Players.xlsx deseado.

Apéndice D: Inserción en línea

El éxito de algunos torneos depende de qué tan rápido se recojan los resultados y se ingresen en la computadora donde está instalado el programa de emparejamiento.

Ejemplos de tales torneos son:

- 1) Torneos blitz con varios cientos de jugadores.
- 2) Torneos de rápidas con varios cientos de jugadores.
- 3) Torneos jugados en edificios diferentes pero administrados por la misma computadora.

Desafortunadamente, el método actualmente utilizado para gestionar estos eventos desafiantes no es muy eficiente, y ocurre un retraso de tiempo nada desdeñable entre el final de una ronda y el comienzo de la siguiente. El nuevo servicio de Inserción en línea ayuda al organizador y/o al equipo arbitral a llevar a cabo un torneo grande de manera muy eficiente, reduciendo o eliminando el retraso no deseado entre rondas.

La solución aprovecha la tecnología disponible. El procedimiento de ingreso de resultados se traslada de estar a cargo de un solo árbitro frente al programa de emparejamientos, a varios árbitros que ingresan los resultados en tiempo real a través de un procedimiento en línea. Cada árbitro ingresa los resultados de su sector de manera precisa y cuidadosa tan pronto como están disponibles.

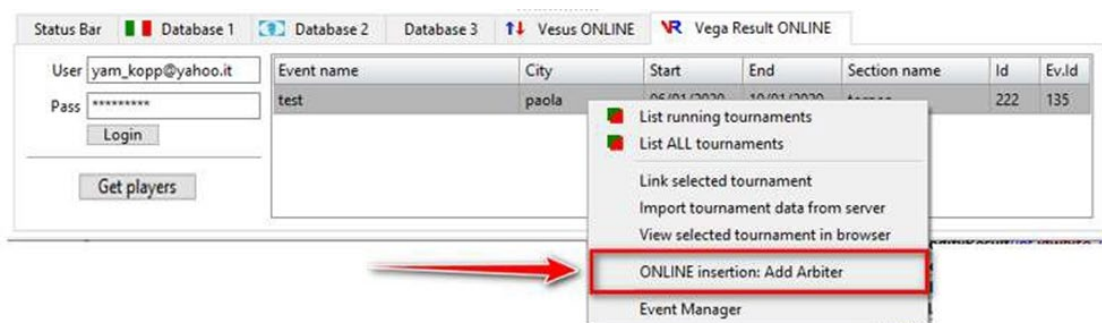
La herramienta utilizada para ingresar los resultados puede ser cualquier dispositivo capaz de ejecutar un navegador web y conectado inalámbricamente a Internet. Esto significa que se pueden usar todos los smartphones y tablets actuales, sin que la organización deba incurrir en costos adicionales. Los resultados ingresados se guardan en el servidor que ejecuta el servicio, es decir, el sitio VegaResult.



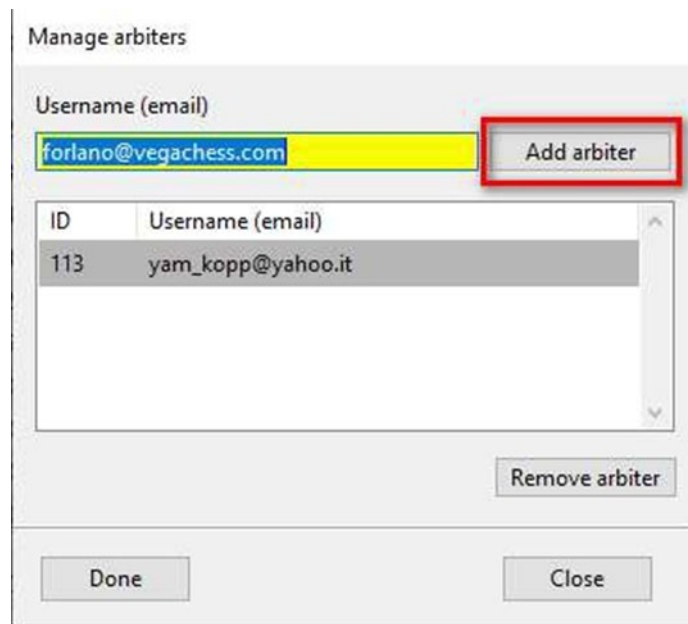
Cada árbitro verificará solo los resultados que ha ingresado. Cuando todos los resultados se hayan ingresado, el responsable del emparejamiento descargará los mismos en Vega con un clic, ¡y se podrá hacer un nuevo emparejamiento sin demora!

Este servicio puede ser útil incluso en otros casos. A veces un torneo tiene varias secciones distribuidas en diferentes edificios. En este caso, puede ser muy útil tener una inserción paralela de resultados. El responsable del emparejamiento puede descargar los resultados a medida que estén disponibles y publicarlos inmediatamente. Gracias a este servicio, el responsable de emparejamientos puede operar desde un lugar muy alejado del torneo y gestionar todos los aspectos del torneo de forma remota.

El servicio puede activarse en un torneo ya definido en VegaResult mediante la opción **Inserción ONLINE → Añadir Árbitro**



Aparecerá una ventana nueva para definir los árbitros habilitados para ingresar los resultados de las partidas vía navegador web. **Cada árbitro debe estar registrado en el sitio VegaResult.**



Para ingresar un árbitro, simplemente especifique su dirección de email utilizada en VegaResult, luego presione el botón **Añadir árbitro** para validar la inserción. Los árbitros que aún no estén registrados no serán aceptados. No hay límite en el número de árbitros que pueden asignarse al mismo torneo.

Se puede eliminar a un árbitro del torneo seleccionándolo y presionando **Eliminar árbitro**. Es posible gestionar los árbitros en cualquier momento.

Cuando se realiza un nuevo emparejamiento, el usuario necesita subirlo al servidor. Esto se hace en la página **Gestor de rondas** presionando el botón **Subir emparejamiento**.



En este punto, el emparejamiento está disponible en línea y los árbitros habilitados para este torneo pueden ingresar los resultados. Cuando terminen, el usuario puede importar los resultados con el botón **Descargar resultados**.



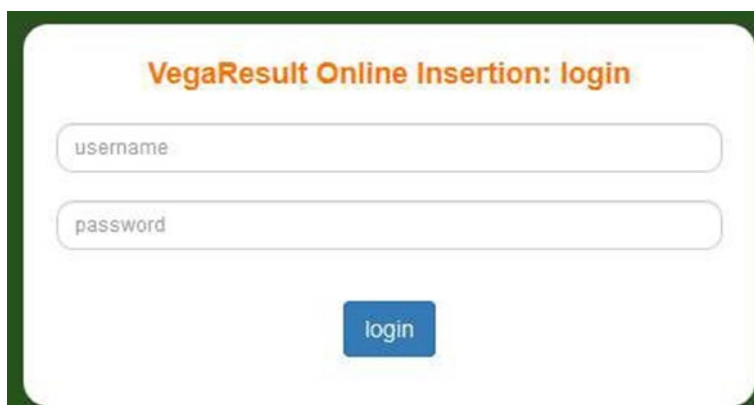
En este punto, el usuario puede ingresar los eventuales resultados faltantes en Vega de la forma usual y generar un nuevo emparejamiento, cargándolo como se vio antes.

Ingresar resultados en línea vía navegador

Los árbitros que fueron asignados al torneo pueden visitar el sitio web:

<http://www.vegareult.com/vb/>

utilizando un smartphone, una tablet o cualquier dispositivo con un navegador web. Aparecerá una página de inicio de sesión.



Aquí el árbitro necesita ingresar su nombre de usuario y contraseña dados en el registro, y presionar **Login**. Entonces se mostrarán los emparejamientos previamente subidos. En caso de que el árbitro haya sido asignado a múltiples torneos, se mostrará una lista de torneos para que elija uno.

Arbitro: **Gabriele Rossi** logout

Big Tournament

Pairings

Show pairings

Search:

Bd	White player	Result	Black player
1	DEL DOTTO Luigi	...	MARINO Luigi
2	VILLANI Luigi	...	SOMMA Luigi
3	DI COSTANZO Giovanni	...	SOSSI Giovanni
4	CONTIERI GIOVANNI	...	MIGLIARDI Giovanni
5	VACCA Luigi	...	INSETTI Luigi
6	MATTIELLO Giovanni	...	CARINI Giovanni
7	GAMBINO Giovanni Frances	...	MORELLO Giovanni
8	MERLINI Luigi	...	DONARELLI Giovanni
9	PECCI Pierluigi	...	ATTARDI Giovanni
10	BARGELLONI Luigi	...	CARTEI Luigi

Showing 1 to 10 of 448 pairings

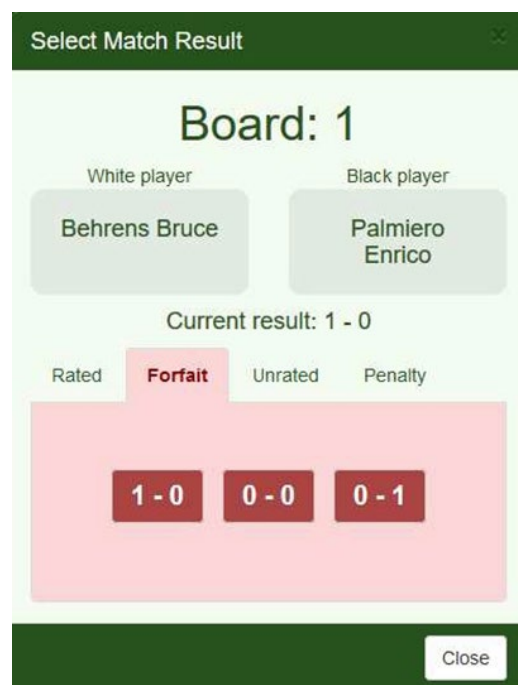
Previous **1** 2 3 4 5 ... 45 Next

Las opciones ofrecidas por esta página son las habituales de cualquier sitio web que muestra datos en formato tabla.

En smartphones y tablets, la tabla se muestra de forma adaptativa (diseño responsive), es decir, se ajusta a las dimensiones del dispositivo.

Para ingresar o corregir el resultado en un tablero dado, el árbitro necesita seleccionar la fila correspondiente a ese tablero. Esto puede hacerse con clic izquierdo del ratón o tocando la pantalla, según el dispositivo utilizado.

Entonces aparecerá un cuadro de diálogo con el resumen del encuentro seleccionado. Aquí se muestran tres tipos posibles de resultados (válido, por incomparecencia, no válido para rating)





El árbitro puede elegir uno de los resultados disponibles presionando el botón correspondiente. Luego se cierra el diálogo de resultado y el resultado ingresado se muestra en la lista de emparejamientos.

El procedimiento de inserción puede completarse totalmente o parcialmente. En este último caso, el usuario con Vega descargará solo los resultados ingresados y deberá ingresar los restantes manualmente.

Además, se puede agregar una marca con advertencia (por ejemplo, en caso de la primera jugada ilegal) junto con un comentario. El jugador marcado aparecerá con un círculo amarillo.

El servicio actualmente es gratuito, pero el autor se reserva el derecho de ofrecerlo en el futuro mediante una tarifa razonable.

Apéndice E: Archivo genérico de descripción de torneo

El usuario debe completar el formulario (algunos datos son predeterminados y no pueden modificarse en este punto):

Tournament name	City	Federation	Date of start	Date of end
Amantea 2011 Magistrale	Amantea	ITA	04/09/2011	11/09/2011
Total Players	Rated Players	Type of tournament	Allotted time per move/game	
40	40	Individual: Swiss-System Dutch	moves/time, increment	
Chief Arbiter	Deputy Chief Arbiter(s)			
Forlano				

Presione Hecho para confirmar y guardar el archivo <NombreTorneo>-city.tdf en la carpeta del torneo. El informe no se guarda si aún hay partidas aplazadas y/o sin terminar.

El formato del archivo TDF es similar al del informe de rating FIDE, pero tiene cuatro columnas más: código de jugador nacional, rating nacional, origen y campo info. Los campos están separados por “|” en lugar de tener longitud fija. Cada fila comienza con un código de tres dígitos específico para cada tipo de dato. Algunas filas pueden estar ausentes. Las filas vacías deben omitirse.

El archivo tiene dos secciones principales: una relativa a todo el torneo, y otra con el historial de cada jugador. A continuación, se muestra la sección del torneo:

- 012Nombre del Torneo
- 022Ciudad
- 032Federación
- 042Fecha de inicio
- 052Fecha de fin
- 062Número de jugadores
- 072Número de jugadores con rating FIDE
- 082Número de equipos (en caso de torneo por equipos)
- 092Sistema de emparejamiento (por defecto suizo)
- 102Árbitro Principal
- 112Árbitro(s) Adjunto(s)
- 122Tiempos asignados por jugada/partida
- 132Fechas de las rondas separadas por “;”

- 142 Puntos por partida en formato W.W D.D (para victoria y empate; por defecto 1.0 0.5)
- 152 Ronda actual
- 162 Número total de rondas
- 172 Códigos de desempates usados separados por “;”
- 182 Nombre del sistema acelerado, si se usó
- 192 Programa utilizado para emparejar
- 202 Valor del bye de emparejamiento

Desde el punto de vista de un sistema de rating, muchas de las filas anteriores son simplemente innecesarias y pueden omitirse si no se necesitan. El lector puede enfocarse solo en las filas de interés y estar preparado para continuar trabajando incluso si algunas de las filas anteriores están ausentes o presentes, pero no son relevantes.

Lo siguiente es un ejemplo real con los datos que Vega guarda cada vez (los comentarios están en rojo, indicando el significado de cada fila):

```

012 1 Torneo km zero (Nombre del Torneo)
022 Scalea (Lugar del Torneo)
032 ITA (Federación anfitriona)
042 21/09/2017 (Fecha de inicio)
052 30/09/2017 (Fecha de fin)
062 30 (número de jugadores)
072 12 (jugadores con rating FIDE)
092 Individual: Swiss-System Dutch (JaVaFo) (Sistema de emparejamiento)
102 AF Luigi Forlano (Árbitro)
112 (fila vacía)
122 90 minutes + 30 s increment (Tiempo de juego)
132 17/09/22; 17/09/23; 17/09/24; 17/09/25; 17/09/26; 17/09/27; 17/09/28;
    (Fechas de rondas)
142 1.0 0.5 (puntos por victoria y empate)
152 7 (ronda actual)
162 9 (número de rondas)
192 Vega 8.0.0 (nombre y versión del programa)
202 0 (valor del bye de emparejamiento: 0 = victoria, 1 = empate)

```

Después de las secciones anteriores viene la sección de jugadores, que es obligatoria.

Cada fila contiene datos específicos de un jugador para permitir buscarlo en las bases FIDE y nacional, así como su historial en el torneo.

Las filas pueden estar en cualquier orden, aunque la que sigue al número de ranking inicial debería ser la preferida.

La fila de jugador comienza con el código “001”, luego un espacio separa un registro en el cual los campos están separados con el delimitador “|”.

ID Inicial-Número	: número de 4 dígitos (ranking inicial).
Sexo	: “m” o “w” (por defecto “m”).
Título	: hasta tres caracteres.
Nombre	: 32 caracteres.
Rating FIDE	: número de hasta 4 dígitos.
Federación FIDE	: 3 caracteres.
Origen	: 20 caracteres.
Info	: 30 caracteres.
Código FIDE	: número de 12 dígitos.
Rating Nacional	: número de 4 dígitos.
Código Nacional	: 12 caracteres.
Fecha de Nacimiento	: 10 caracteres.
Puntos	: en la forma XX.X
Clasificación en el torneo	: número de 4 dígitos.
Ronda 1	: ver más abajo.
...	
Ronda última	: ver más abajo.

Por ejemplo, para la ronda 1, un jugador con número 5 que jugó con negras contra el jugador 2 y ganó, tendría el campo de ronda como: 1:2|B|1.

Nótese que el formato detallado de las rondas y resultados sigue el estándar TRF2016 de la FIDE, incluyendo cómo se representan los byes y partidas no jugadas, lo cual coincide con la documentación FIDE.

Apéndice F: Notas sobre el sistema suizo USCF implementado en Vega

Vega implementa todas las reglas de la USCF (*USCF Official Rules – 5ª edición, 2003*). Sin embargo, el usuario debe tener en cuenta el comportamiento predeterminado del programa.

1. Al final del emparejamiento natural, Vega mejora los colores usando el “Método de Anticipación”. Vega guarda en el archivo de texto colorlogN.txt (donde N es la ronda actual) todos los cambios realizados durante la aplicación del método de anticipación. Los siguientes son mensajes típicos referentes al emparejamiento natural:

...

Hecha Transposición entre los emparejamientos 1, 4

[1] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 54, D_inter_1 = 442, D_inter_0 = 73

Hecho Intercambio entre los emparejamientos 2, 8

[4] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 124, D_inter_1 = 59, D_inter_0 = 343

...

El significado es:

R80: es 1 si se puede aplicar la regla de 80 puntos, de lo contrario 0;

R200: es 1 si se puede aplicar la regla de 200 puntos, de lo contrario 0;

D_trans: diferencia de rating de la transposición entre las parejas;

D_inter_1: diferencia de rating del intercambio $A \leftrightarrow D$, en los emparejamientos A-B y C-D;

D_inter_0: diferencia de rating del intercambio $B \leftrightarrow C$, en los emparejamientos A-B y C-D.

2. En Vega, los jugadores sin rating son aquellos con rating exactamente igual a 0. Los jugadores sin rating se tratan de forma diferente bajo las reglas USCF respecto al BYE y a la determinación del jugador libre. Todos los jugadores con rating mayor que 0 se tratan de la misma forma en Vega. Por lo tanto, si el Director de Torneo prefiere dar a los jugadores sin rating la máxima prioridad para ser el jugador libre, debería simplemente asignarles un rating mínimo distinto de cero, por ejemplo 1.

Apéndice G: Notas adicionales para el Director de Torneo de la ECF

Vega está configurado para utilizar dos bases de datos alternativas de la ECF:

- a) La base de datos CSV que se puede descargar desde el sitio web de la ECF <http://www.englishchess.org.uk/>. Esta base de datos se puede seleccionar presionando Establecer BD en la página **Jugadores** y eligiendo el **archivo ECF** de la lista de bases de datos predefinidas. No es necesario especificar un filtro de datos, ya que éste se pre-carga automáticamente.
- b) La lista maestra ECF (si está disponible). Usualmente se proporciona en formato dBase (.dbf), pero puede abrirse con Microsoft Excel (por ejemplo) y guardarse nuevamente en formato de texto (.csv). Antes de guardar el archivo de texto, es necesario establecer el separador de campos como “;” en lugar de “,”. El filtro de datos apropiado se establece haciendo clic en **Establecer filtro**, luego **Cargar filtro**, y eligiendo **MasterListECF** de la lista de filtros disponibles.

Para producir el informe de rating ECF correspondiente, un director de torneo debe tener en cuenta lo siguiente:

- a) El campo **ID NAT** de un jugador debe rellenarse con el código exacto que se encuentra en la base de datos de la ECF. Si el jugador aún no tiene ranking ECF y no está presente en ninguna base de datos, el campo **ORIGEN** debe llenarse con el código de club del jugador (tiene 4 caracteres). Si tanto **ID NAT** como **ORIGEN** están vacíos, el programa ECF Checker marcará un error.
- b) El informe se genera usando el elemento de menú **Informe → ECF → Procesar sección actual** y completando el siguiente formulario:

Result Report to ECF

Event Code	Submission Number	Event Name				
IA4353	1	London				
Event Date	Final Date	Grader Name	Grader Address			
13/09/2014	14/09/2014	John Doe	john@myemail.uk			
Treasurer Name		Treasurer Address	Grand Prix			
xxx		xxx	Y			
Rate of play						
min. for game	min. 1st session	moves 1st session	min. 2nd session	moves 2nd session	min. rest game	seconds/move
90						

Done Close

Una vez completo, al hacer clic en **Hecho** se generará un archivo llamado ECFResults.txt, el cual debe ingresarse en el programa ECF Checker.

Apéndice H: Sistema de Puntuación Zermelo

El método de comparación por pares se ha aplicado a torneos de ajedrez. El modelo utilizado es el propuesto por Davison y Beaver [1], y ha sido implementado en Vega como una herramienta suplementaria capaz de proporcionar una clasificación final nueva y más justa al final de un torneo. El sistema de puntuación propuesto en Vega se denomina Sistema de puntuación Zermelo en honor al primer académico que propuso el método. De hecho, históricamente el método fue creado teniendo al ajedrez como principal aplicación.

Existen situaciones donde un conjunto de elementos debe evaluarse basándose en resultados obtenidos cuando estos elementos se enfrentan por parejas. Este método se conoce como método de comparación por parejas. Se ha utilizado en contextos como investigación de mercados, pruebas de sabor y otros estudios de discriminación sensorial en los cuales las respuestas a los elementos son función de un proceso fisiológico complejo. Además, en varios deportes los competidores se clasifican en función de su desempeño cuando se enfrentan por parejas. El ajedrez es uno de ellos.

Usando el método de comparación por parejas en experimentos, cada pareja formada a partir de un conjunto de m elementos se presenta a un evaluador, quien debe indicar preferencia por uno de los miembros de la pareja. Se asume que las respuestas a los elementos pueden describirse en términos de un continuo subyacente en el cual las "calidades" de los elementos pueden ubicarse relativamente.

Traducir lo anterior al lenguaje ajedrecístico es bastante sencillo. Los torneos, tanto de sistema Round-Robin como suizos, producen comparaciones por parejas naturales en cada ronda, y la respuesta es simplemente el resultado de la partida. Asumimos que el resultado de la partida depende de la fuerza del jugador, denotada por γ .

Dados dos jugadores, i y j , con fuerza γ_i y γ_j respectivamente, para el par ordenado (i, j) , es decir, con i jugando con piezas blancas, tenemos la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned}P(i \rightarrow j \mid i, j) &= \frac{\gamma_i}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \vartheta\sqrt{\gamma_i\gamma_j}} \\P(j \rightarrow i \mid i, j) &= \frac{\gamma_j}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \vartheta\sqrt{\gamma_i\gamma_j}} \\P(j \approx i \mid i, j) &= \frac{\gamma_i}{\gamma_i + \theta\gamma_j + \vartheta\sqrt{\gamma_i\gamma_j}}\end{aligned}$$

donde $P(i \rightarrow j \mid i, j)$ es la probabilidad de que i gane a j , $P(j \rightarrow i \mid i, j)$ la probabilidad de que j gane a i , y $P(j \approx i \mid i, j)$ es la probabilidad de tablas. El parámetro $\theta > 0$ está relacionado con el color ($\theta > 1$ significa que el jugador con negras tiene ventaja, $\theta < 1$ significa que el jugador con blancas tiene ventaja, $\theta = 1$ significa que ningún color aporta ventaja a los jugadores). El parámetro $\vartheta > 0$ está relacionado con la preferencia por tablas ($\vartheta = 0$ significa que las tablas no son posibles). Tanto θ como ϑ son desconocidos y deben determinarse juntamente con γ_i .

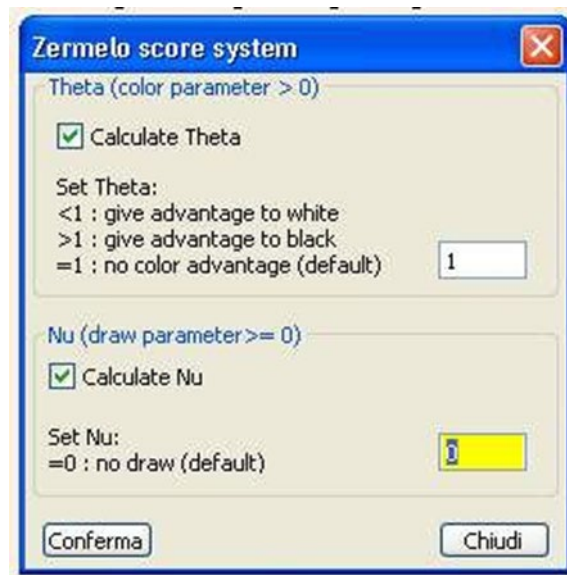
La tarea de calcular las incógnitas se realiza mediante un procedimiento iterativo descrito en [1] e implementado en Vega. Además, el usuario tiene cierta posibilidad de ajustar los parámetros.

Opción: Sistema de Puntuación Zermelo

Con esta opción, se aplica el procedimiento buscando los valores γ_i pero estableciendo $\vartheta = 0$ y $\theta = 1$ como en el artículo original de Zermelo. Los valores γ_i aparecen en la columna "Z Pts". La columna "ZN Pts" es la misma que "Z Pts" pero con el mayor γ_i ajustado a 100. El método no desempata en un torneo de liga y no es particularmente útil en ese caso porque la clasificación es la misma que por porcentaje de puntos. En sistemas suizos resulta ser mucho más útil.

Opción: Sistema de Puntuación Zermelo Extendido

Con esta opción, un panel solicita al usuario elegir cómo realizar los cálculos:



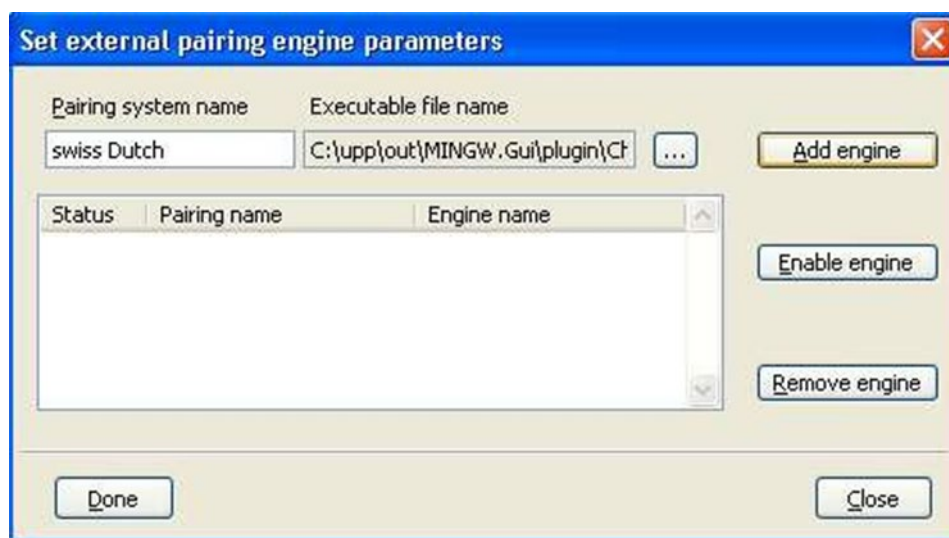
El usuario puede pedir encontrar ambos parámetros ϑ y θ , o fijar uno o ambos a algún valor específico.

Referencia:

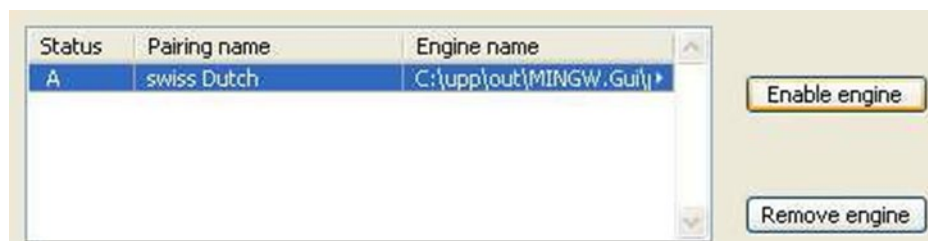
[1]: On Extending the Bradley-Terry Model to Incorporate Within-Pair Order Effects, Roger R. Davidson and Robert J. Beaver, Biometrics Vol. 33, No. 4 (Dec. 1977), pp. 693-702.

Apéndice I: Añadir un motor de emparejamiento externo

Vega permite añadir un motor de emparejamiento de terceros (puede ser creado libremente por cualquiera). El ejecutable debe residir en la carpeta **plugin** dentro de la carpeta de instalación. Para agregar el motor, seleccione el elemento de menú **Extras** → **Añadir motor de emparejamiento externo**. Vega mostrará la siguiente ventana:

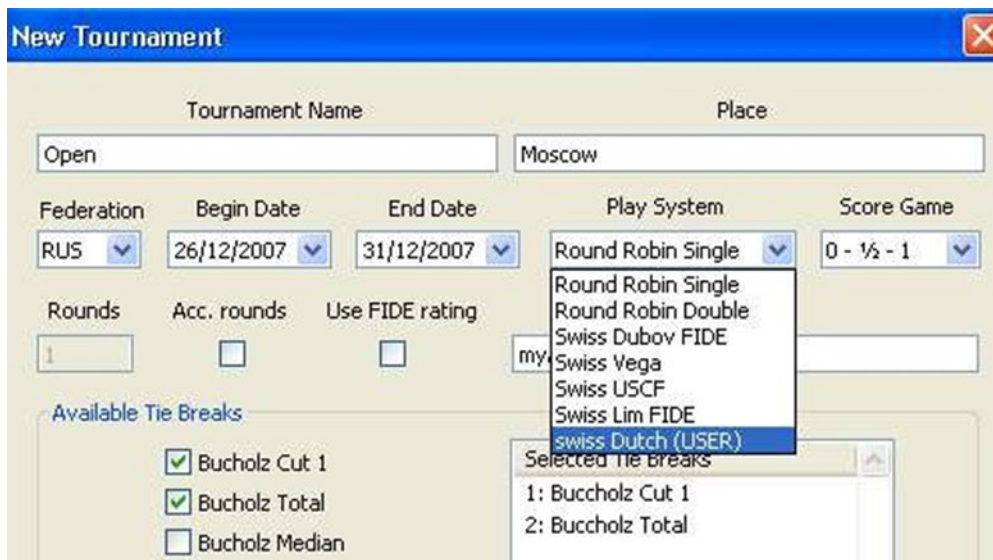


El usuario debe ingresar el nombre del sistema de emparejamiento, la ruta completa del ejecutable, y luego presionar el botón **Añadir motor**.



Puede haber varios motores, pero solo uno puede usarse a la vez. Para elegir uno, el usuario necesita seleccionarlo, presionar el botón **Habilitar motor** (aparecerá una 'A' a su izquierda), y luego hacer clic en **Hecho**.

Para usar el motor externo, el usuario debe seleccionarlo durante la definición de un torneo nuevo.



En cada ronda, Vega ejecuta el motor externo con el siguiente comando:

```
$> nombre_motor ruta_torneo nombre_archivo.trfx
```

Donde ruta_torneo es la ruta de la carpeta del torneo, y nombre_archivo.trfx es el archivo que se genera automáticamente y contiene los datos del torneo. De esta manera, el motor recibe correctamente la ubicación de los archivos importantes del torneo junto con los parámetros apropiados.

NOTA: Se recomienda que la ruta del torneo no contenga espacios en blanco ni caracteres inusuales para evitar que el motor tenga problemas para funcionar correctamente.

NOTA: Es responsabilidad del motor externo recuperar todos los datos relevantes del torneo del archivo .trfx guardado por Vega en la carpeta del torneo. El motor debe guardar toda su salida en la carpeta del torneo.

Vega espera del motor un archivo que, para la ronda N, debe nombrarse como **engine.man** (donde “engine” es el nombre del motor) y contener el emparejamiento de la ronda N en el siguiente formato: una primera fila con el número de parejas, y en cada fila siguiente, los IDs de los jugadores de cada emparejamiento. Este es un ejemplo típico de archivo .man que contiene 5 emparejamientos:

```
5
5 2
17 10
16 13
8 11
9 3
```

(El BYE tiene ID = 0). Si este archivo existe, Vega lo cargará y continuará con el ingreso de resultados y la generación de todas las listas de clasificación.

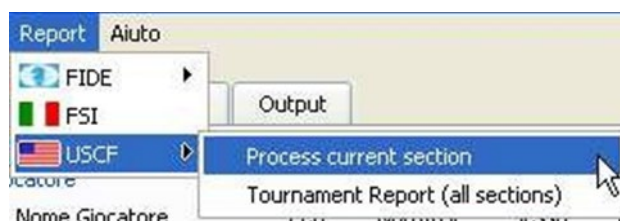
El archivo nombre_archivo.trfx es utilizado por Vega para pasar datos importantes al motor de emparejamiento externo. Es el mismo que se usa, por ejemplo, para manejar el motor JaVaFo © Roberto Ricca.

Apéndice J: Informe de Rating USCF

En un torneo grande suele haber varias secciones (por ejemplo: Abierto, U2000, U1800, U1600). Una sesión de Vega puede administrar solo una sección del torneo a la vez. Esto no es una limitación, ya que se pueden ejecutar múltiples sesiones del programa simultáneamente o usar la opción **Extra** → **Establecer festival**. El informe de rating para la USCF necesita 2 pasos:

1. Generar un archivo auxiliar de cada sección. Contiene la información a procesar (archivo uscfscn.txt).
2. Procesar todos los archivos uscfscn.txt y generar los tres archivos que la USCF requiere para el informe final: thexport.dbf, tsexport.dbf, tdexport.dbf.

Estos archivos finales no se detallan aquí (ver el foro de la USCF para más información). Ahora veremos cómo generarlos. La primera tarea se realiza cuando la sección ha finalizado, seleccionando la opción **Informe** → **USCF** → **Procesar sección actual**:



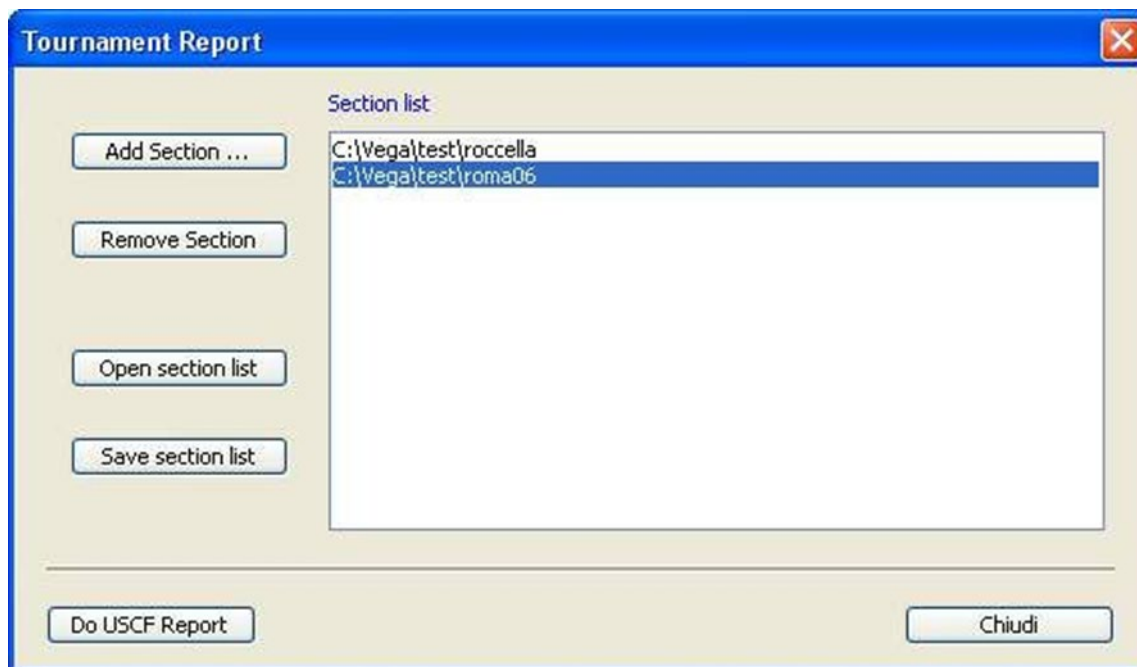
Aparecerá una ventana nueva solicitando al usuario datos relativos a la sección actual. Algunos de estos datos son por supuesto predeterminados, por lo que normalmente el usuario solo necesita ingresar unos pocos que Vega desconoce (por ejemplo, ID del Director del Torneo, etc. Tenga en cuenta que hay campos (Rondas, Número de Jugadores, ...) que no se pueden editar).



Al presionar el botón **Hecho**, Vega genera el archivo auxiliar uscfscn.txt (delimitado por tabulaciones) en el directorio de trabajo de la sección actual. Esta tarea debe realizarse

para cada sección.

Una vez que todos los archivos uscfscfn.txt están listos, el usuario debe seleccionar el elemento de menú **Informe del Torneo**:



Agregar sección selecciona el directorio de trabajo de cada sección. Para eliminar uno, el usuario debe presionar el botón **Eliminar Sección**. En nuestro ejemplo, el torneo tiene dos secciones y los directorios de trabajo son los listados en el lado derecho de la ventana anterior. Para guardar la lista, use **Guardar lista de secciones**. Para cargarla, use **Cargar lista de secciones**. Cuando esté listo, presione el botón **Hacer Reporte USCF**. Aparecerá la ventana siguiente:



Como se vio antes, algunos datos ya los conoce Vega, algunos no se pueden editar y otros deben ser ingresados por el usuario. Cuando todos los campos estén completos (de lo contrario Vega no continuará), el usuario puede generar el informe USCF presionando el botón Hecho. Los archivos requeridos en formato DBF se encontrarán en el directorio indicado por Vega (el que corresponde a la primera sección de la lista).