

SCHACHTURNIER-MANAGER

Bedienungsanleitung

Version 0.9.10 · Windows 11 · Stand September 2026

Neu in dieser Ausgabe

Die Anleitung berücksichtigt die inzwischen stabile Turnierspeicherung und Wiederaufnahme, die überarbeitete Schweizer Paarungslogik, den verbesserten WordPress-Export, Kreuztabellen, Spielerbilanzen, ELO-Prognosen, Ergebniskorrekturen und die Turniersimulation.

Schwerpunkt: Schweizer System nach dem FIDE-Dutch-Regelwerk 2026

Die Paarungslogik wurde an wesentliche Grundsätze der ab 1. Februar 2026 geltenden FIDE-Regeln für das Dutch System angepasst. Eine offizielle FIDE-Zertifizierung oder Endorsement des Programms wird damit nicht behauptet.

Inhalt

1. Überblick und Einsatzbereich
2. Installation und Programmstart
3. Neues Turnier anlegen
4. Spieler erfassen und bearbeiten
5. Schweizer System und FIDE-Dutch 2026
6. Runde erzeugen und Ergebnisse eingeben
7. Nächste Runde, Korrekturen und Zurückblättern
8. Tabelle, Feinwertungen und Kreuztabelle
9. ELO-Auswertung
10. Speichern, schließen und Turnier fortsetzen
11. WordPress-/HTML-Export und CSV
12. Simulation für Testturniere
13. Turnier abschließen
14. Praktischer Ablauf eines Turniers
15. Hinweise, Grenzen und Datensicherheit

1. Überblick und Einsatzbereich

Der Schachturnier-Manager ist eine Windows-Anwendung zur Verwaltung von Schachturnieren. Der aktuelle Entwicklungsstand 0.9.10 konzentriert sich besonders auf Einzelturniere im Schweizer System. Spieler können erfasst, Paarungen erzeugt, Ergebnisse eingegeben und korrigiert sowie Tabellen, Kreuztabellen und Spielerbilanzen angezeigt und exportiert werden.

- Spielerverwaltung mit Startnummer, Name, ELO/DWZ und Verein
- Rundenverwaltung mit automatischer Paarung im Schweizer System
- Ergebniseingabe und nachträgliche Ergebniskorrektur
- Tabelle mit Punkten und Feinwertungen
- Kreuztabelle und anklickbare Spielerinformationen
- Interne ELO-Prognose mit ELO alt, Veränderung und ELO neu
- CSV-Export sowie responsiver HTML-/WordPress-Export
- Speichern und Fortsetzen eines Turniers über .stmtturnier-Dateien
- Simulation offener Ergebnisse für Testzwecke

Wichtig

Die ELO-Berechnung im Programm ist eine interne Prognose und keine verbindliche FIDE- oder DWZ-Auswertung. Für offizielle Wertungszahlen gelten die Berechnungen und Verfahren des zuständigen Verbandes.

2. Installation und Programmstart

1. Die Setup-Datei „Schachturnier-Manager-Setup.exe“ starten.
2. Windows-Hinweise gegebenenfalls bestätigen und die Installation durchführen.
3. Das Programm anschließend über die angelegte Verknüpfung starten.

Neue Versionen können über eine vorhandene Installation installiert werden. Die Anwendung wird als selbstständige Windows-x64-Version ausgeliefert und benötigt für den normalen Start keine separate .NET-Installation.

3. Neues Turnier anlegen

Beim Anlegen eines Turniers werden die grundlegenden Turnierdaten festgelegt. Dazu gehören insbesondere Turniername, Austragungsort, Turnierleitung, Startdatum, Turnierart und die Zahl der vorgesehenen Runden.

Rundenzahl vorher festlegen

Bei einem Schweizer Turnier wird die Zahl der zu spielenden Runden vor Beginn festgelegt. Der Schachturnier-Manager verwendet diese Vorgabe auch für die Rundensteuerung.

4. Spieler erfassen und bearbeiten

Die Teilnehmer werden vor der ersten Runde in die Spielerliste eingetragen. Für jeden Spieler stehen Startnummer, Name, ELO/DWZ und Verein zur Verfügung. Die Wertungszahl beeinflusst insbesondere die Ausgangsreihenfolge und die Bildung der ersten Paarungen.

- Spieler können vor und während des Turniers bearbeitet werden.
- Späteinsteiger können als solche verwaltet werden.
- Vor der ersten gespielten Runde erfolgt die sichtbare Rangfolge nach Wertungszahl.
- Nach gespielten Partien wird die Rangfolge in erster Linie durch die erzielten Punkte bestimmt.

5. Schweizer System und FIDE-Dutch 2026

Die Paarungslogik wurde in den Versionen 0.9.3 bis 0.9.5 grundlegend überarbeitet und an zentrale Regeln des FIDE-Dutch-Systems angepasst. Maßgebliche Grundlage ist das FIDE-Handbuch C.04.3 in der seit 1. Februar 2026 geltenden Fassung.

- Spieler werden für die Paarung nach Punktestand und interner Paarungsreihenfolge geordnet.
- Spieler mit gleichem oder möglichst ähnlichem Punktestand werden bevorzugt gegeneinander gepaart.
- Bereits gegeneinander angetretene Spieler werden nicht erneut miteinander gepaart.
- Farbverläufe werden berücksichtigt; insbesondere sollen problematische Serien gleicher Farben vermieden werden.
- Bei ungerader Teilnehmerzahl wird ein Freilos vergeben und die bisherige Freilos-Historie berücksichtigt.
- Wenn eine direkte Paarung nicht möglich ist, sucht die Paarungsroutine mittels Backtracking nach einer vollständigen zulässigen Kombination.
- Die Suche wurde für größere Teilnehmerfelder optimiert, damit auch Turniere mit 32 und mehr Spielern praktikabel verarbeitet werden.

FIDE-Dutch 2026 - genaue Einordnung

Die FIDE-Fassung 2026 kennt unter anderem Scoregroups/Pairing Brackets, Floater, Pairing-Allocated Bye (PAB), Farbpräferenzen und priorisierte Paarungskriterien. Der Schachturnier-Manager orientiert seine Paarungslogik an diesen Grundsätzen. Er ist derzeit jedoch nicht als offiziell FIDE-zertifizierte oder von der FIDE endorsed Pairing-Software ausgewiesen. Für ein offiziell FIDE-gewertetes Turnier sollte die Turnierleitung die erzeugten Paarungen im Zweifelsfall gegen die maßgeblichen FIDE-Regeln prüfen.

6. Runde erzeugen und Ergebnisse eingeben

Nach vollständiger Teilnehmererfassung wird die erste Runde erzeugt. Die Paarungen erscheinen brettweise. Nach Abschluss der Partien werden die Ergebnisse direkt in der Paarungsliste eingetragen.

- 1-0: Weiß gewinnt
- 0-1: Schwarz gewinnt
- ½-½: Remis

Nach der Ergebniseingabe werden die Punkte neu berechnet. Vor dem Erzeugen der nächsten Runde sollten alle Ergebnisse der aktuellen Runde vollständig und richtig eingetragen sein.

7. Nächste Runde, Korrekturen und Zurückblättern

Mit „Nächste Runde“ wird nach Abschluss der aktuellen Runde die folgende Runde erzeugt. Bereits vorhandene Runden werden nicht versehentlich ein zweites Mal angelegt. Frühere Runden können zur Kontrolle aufgerufen und Ergebnisse korrigiert werden.

Achtung bei nachträglichen Korrekturen

Wird ein Ergebnis aus einer älteren Runde geändert, werden bereits danach erzeugte Schweizer Paarungen nicht automatisch neu ausgelost. Die Korrektur verändert Punkte und Auswertungen, nicht rückwirkend die bereits gespielte Turnierhistorie.

8. Tabelle, Feinwertungen und Kreuztabelle

Die Tabelle wird nach dem aktuellen Turnierstand aufgebaut. Neben den Punkten stehen mehrere Feinwertungen zur Verfügung. Dazu gehören im derzeitigen Programmstand Buchholz-Cut 1 (BH-C1), Buchholz (BH), eine vereinfachte direkte Begegnung (DE), Sonneborn-Berger (SB) und die Zahl der Siege.

Die Kreuztabelle zeigt den Turnierverlauf spielerbezogen. Gegner und Rundenergebnisse lassen sich nachvollziehen. Spielernamen sind in den entsprechenden Ansichten anklickbar und führen zu weiteren Detailinformationen.

9. ELO-Auswertung

Die ELO-Ansichten unterscheiden zwischen Ausgangswert, prognostizierter Veränderung und neuem Wert. Dadurch ist bereits während des Turniers erkennbar, wie sich die bisher gespielten Ergebnisse nach dem internen Berechnungsmodell auswirken würden.

- ELO alt: Ausgangswert vor der internen Berechnung
- ELO +/-: prognostizierte Veränderung
- ELO neu: Ausgangswert zuzüglich prognostizierter Veränderung

Keine offizielle Wertungsabrechnung

Die Prognose arbeitet derzeit intern mit einem K-Faktor-Modell und ersetzt keine offizielle FIDE-ELO- oder nationale DWZ-Auswertung.

10. Speichern, schließen und Turnier fortsetzen

Ab Version 0.9.10 kann ein laufendes Turnier zuverlässig gespeichert, das Programm geschlossen und das Turnier später wieder geöffnet und fortgesetzt werden. Die Speicherung erfolgt in einer Datei mit der Endung .stmtturnier.

4. „Turnier speichern“ wählen, um die aktuelle Turnierdatei zu aktualisieren.
5. Mit „Speichern unter ...“ kann ein neuer Dateiname oder Speicherort gewählt werden.
6. Das Programm kann anschließend geschlossen werden.
7. Nach dem Neustart „Turnier öffnen“ wählen und die .stmtturnier-Datei auswählen.
8. Spieler, bisherige Paarungen, Ergebnisse und aktueller Rundenstand werden wiederhergestellt.
9. Anschließend kann das Turnier mit der nächsten Runde fortgesetzt werden.

Verbesserung in 0.9.10

Die Spieler werden beim Laden ausdrücklich aus der Turnierdatei rekonstruiert und die gespeicherten Paarungen anschließend über die Startnummern wieder mit den Spielern verbunden. Dadurch wird die frühere fragile Objekt-Referenzstruktur vermieden.

11. WordPress-/HTML-Export und CSV

Für die Veröffentlichung stehen CSV und ein HTML-/WordPress-Export zur Verfügung. Der WordPress-Export wurde für eine bessere Lesbarkeit überarbeitet und besitzt eine vom verwendeten Website-Theme weitgehend unabhängige Darstellung.

- Tabelle, Kreuztabelle und Spielerbilanzen können für die Webdarstellung aufbereitet werden.
- Spielernamen können im HTML als interne Sprungziele bzw. Verknüpfungen verwendet werden.
- Die Gesamtpunktzahl steht in der Kreuztabelle direkt im Bereich hinter ELO/DWZ.
- Runden werden im Export nach ihrer tatsächlichen Rundenummer gruppiert.
- Startnummern können im Export ausgeblendet bleiben.
- Freilose werden getrennt und verständlich dargestellt.

12. Simulation für Testturniere

Die Simulation dient ausschließlich zum Testen des Programmablaufs. Offene Paarungen können automatisch mit plausiblen Zufallsergebnissen gefüllt werden. Dabei fließen die Wertungszahlen, ein kleiner Weißvorteil und Zufallseinflüsse ein. Bereits eingetragene Ergebnisse bleiben unangetastet.

Nur Testhilfe

Die Simulation ist keine Vorhersage realer Schachpartien und sollte nicht zur Bewertung tatsächlicher Spielergebnisse verwendet werden.

13. Turnier abschließen

Nach der letzten vorgesehenen Runde kann das Turnier über die Abschlussfunktion beendet werden. Die Endtabelle enthält die erreichten Punkte, die verfügbaren Feinwertungen und die internen ELO-Angaben. Eine Urkunden- oder Zertifikaterstellung gehört nicht zum Funktionsumfang des Schachturnier-Managers.

14. Praktischer Ablauf eines Turniers

10. Turnier anlegen und Zahl der Runden festlegen.
11. Alle Spieler mit Name, Startnummer, ELO/DWZ und Verein erfassen.
12. Erste Runde erzeugen und Paarungen kontrollieren.
13. Partien spielen und Ergebnisse vollständig eintragen.
14. Tabelle und bei Bedarf Kreuztabelle kontrollieren.
15. Turnier speichern.
16. „Nächste Runde“ erzeugen und den Ablauf wiederholen.
17. Bei einer Unterbrechung speichern, Programm schließen und die .stmtournament-Datei später erneut öffnen.
18. Nach der letzten Runde Endtabelle und gewünschte Exporte erzeugen.
19. Turnier abschließen.

15. Hinweise, Grenzen und Datensicherheit

- Regelmäßiges Speichern ist auch bei stabiler Wiederaufnahme empfehlenswert.
- Für wichtige Turniere sollte zusätzlich mit „Speichern unter ...“ gelegentlich eine Sicherungskopie angelegt werden.
- Nachträgliche Ergebniskorrekturen verändern nicht automatisch bereits erzeugte spätere Paarungen.
- Die FIDE-Dutch-Paarungslogik ist an wesentliche Regeln 2026 angepasst, aber nicht als offiziell FIDE-zertifiziert ausgewiesen.
- Feinwertungen und ELO-Prognosen sollten bei offiziellen Veranstaltungen gegen die jeweils ausgeschriebenen bzw. verbandlichen Regeln geprüft werden.
- Der aktuelle Schwerpunkt liegt auf dem Schweizer Einzelturnier; andere Turnierformen sind im Entwicklungsstand nicht in gleicher Tiefe umgesetzt.

Regelgrundlage Schweizer System 2026

Für die Überarbeitung des Schweizer Systems wurde insbesondere das FIDE Handbook, C.04.3 „FIDE (Dutch) System“, Fassung gültig ab 1. Februar 2026, herangezogen. Ergänzend gelten die Basic Rules for Swiss Systems (C.04.1) und die General Handling Rules for Swiss Tournaments (C.04.2), jeweils in der ab 1. Februar 2026 geltenden Fassung.

Offizielle Quelle: FIDE Handbook – C.04 FIDE Swiss Rules