

**Federación Española de Ajedrez (FEDA)**

**Federación Iberoamericana de Ajedrez (FIBDA)**



info<sup>64</sup>.org

---

# GUÍA DE USO DE VEGA E INFO64

---



Editado con el patrocinio del Comité Olímpico Español (COE)



# INDICE

1 INTRODUCCION.....	5
1.1 Introducción y características.....	5
1.2 Utilización de la guía.....	7
2 Configuración básica.....	8
2.1 Descarga e instalación del programa.....	8
2.2 Creación de un enlace directo.....	13
2.3 Primera ejecución del programa. Selección de idioma.....	14
2.4 Fichero de Licencia.....	15
2.5 Creación de carpeta de Torneos.....	16
2.6 Descarga de Ficheros ELO.....	18
3 Gestión básica de Torneos.....	19
3.1 Una ojeada a la interfaz.....	19
3.2 Creación de Carpeta de Torneo.....	21
3.3 Creación de Torneo Nuevo.....	23
3.4 Sistemas de Desempate.....	27
3.5 Introducción manual de jugadores.....	28
3.6 Configuración de Bases de Datos y Filtros.....	29
3.7 Alta de jugadores desde Base de Datos.....	33
3.8 Cierre de inscripciones y emparejamiento automático.....	34
3.9 Entradas tardías.....	36
3.10 Introducción de resultados.....	40
3.11 Byes, Retiradas y activaciones de jugadores.....	42
3.12 Modificaciones en el emparejamiento.....	43
3.13 Configurar hoja de emparejamiento.....	45
3.14 Etiquetas de mesa.....	46
3.15 Clasificaciones globales y específicas.....	47
3.16 DESEMPATE MANUAL.....	54
3.17 REALIZACIÓN DE INFORMES.....	57
Formulario de Torneo (IT3).....	58
Cuadro cruzado en formato FIDE.....	60
Archivo de evaluación ELO FEDA.....	63
Normas de jugadores – IT1.....	64
Normas de árbitros IA1 y FA1.....	64
Normas de árbitro nacional.....	64
Normas de organizador internacional OI1.....	64
4 FUNCIONES ESPECIALES.....	65
4.1 Exportar listados a CSV o XLSX.....	65
4.2 Info64.....	69
Uso del servidor de resultados.....	69
Preparación.....	69
Primera carga del torneo.....	70
Cargas posteriores.....	71
Proceso de carga del torneo.....	71
Carga de partidas.....	72
Personalización de listados.....	72
Descarga de versiones anteriores del torneo.....	74

Borrar torneos.....	75
4.3Generación local de pagina web.....	75
4.4Gestión de copias de seguridad.....	80
5Tipos de Sistema Suizo.....	82

# 1 INTRODUCCION

## 1.1 Introducción y características

VEGA es un programa diseñado para la gestión de torneos de ajedrez. Utilizando VEGA, el usuario puede realizar casi todas las funciones necesarias para el desarrollo del torneo. Entre ellas, cabe destacar las siguientes:

- a) Registro e inscripción de jugadores.
- b) Emparejamiento de la primera y sucesivas rondas.
- c) Introducción rápida de resultados e introducción de resultados especiales.
- d) Generación de cuadro cruzado y listados específicos.
- e) Generación de todos los documentos necesarios para las evaluaciones FIDE y de Federaciones Nacionales.
- f) Generación de una página web con todos los datos del torneo.

Por tanto, se puede concluir que el programa permite realizar de forma sencilla y utilizando una interfaz muy amigable la gran mayoría de las funciones que un árbitro u organizador de Torneos debe manejar antes, durante y después del mismo.

Además de dichas características, las Federación Española (en adelante, FEDA) e Iberoamericana de Ajedrez (en adelante, FIBDA) han desarrollado el servidor de resultados <https://info64.org>, que posibilita la carga y consulta de todos los Torneos celebrados en los ámbitos territoriales de esas Federaciones gestionados por VEGA. Los árbitros con licencia por alguna de esas Federaciones tienen acceso a la carga y personalización de algunos aspectos de los Torneos. Como veremos, el servidor de resultados dispone de algunas funciones adicionales de gran interés para los árbitros

Las principales características de VEGA son las siguientes:

- a) Registro de hasta 999 jugadores en torneos por sistema suizo con un máximo de 20 rondas.
- b) Registro de hasta 24 jugadores en torneos por el sistema de liga (Round Robin) a una o doble vuelta
- c) Emparejamiento automático de acuerdo con el sistema suizo (hasta 9 diferentes sistemas)
- d) Emparejamiento manual y mejores manuales de los emparejamientos
- e) Emparejamiento de rondas aceleradas, hasta un máximo de tres grupos

- f) Evaluación de resultados estándar y resultados especiales
- g) Administración del cuadro cruzado
- h) Importación de jugadores de bases de datos con formato
- i) Exportación de jugadores de forma parcial o total en diferentes formatos
- j) Gestión de inscripciones tardías, exclusiones y reincorporaciones
- k) Obtención de listas de emparejamiento informes, tablas cruzadas, clasificaciones especiales, etc.
- l) Generación del contenido web de los datos del torneo
- m) Integración de un editor de texto (Uword) integrado en el programa, para la edición de diversos documentos

En esta guía de uso, el usuario aprenderá a realizar las funciones básicas de gestión utilizando VEGA. Esto incluye la instalación y configuración del programa, la generación y configuración de un nuevo torneo, la introducción manual de jugadores, la carga de jugadores usando bases de datos, la realización de emparejamientos automáticos, la publicación de los emparejamientos y clasificaciones y la realización de la página web. Asimismo, se incluye la carga de Torneos en el servidor info64.org, específico de la Federación Española de Ajedrez. Adicionalmente, se aprenderán a realizar funciones avanzadas de gestión. Entre ellas cabe destacar que la modificación de emparejamientos, la realización de clasificaciones especiales, la gestión avanzada de listados y la exportación de datos en diferentes formatos. Además, se incluye la personalización de los listados e información publicada en info64.org.

VEGA dispone de versiones para Windows y para Linux. En el momento de escribir este manual, la última versión disponible es la 7.5.3. Todas las referencias de esta guía se entienden referidas a la versión 7.5.3 de Vega para Windows. Por tanto, usuarios de otras versiones (para Windows o para Linux) pueden encontrar diferencias en las figuras y en las funciones disponibles. Cuando se conoce, se indican posibles diferencias entre versiones. El resto de las informaciones que se indican se han comprobado en la fecha de escritura de este manual (Diciembre de 2016). Pudiera ocurrir que se produzcan cambios en las páginas web, direcciones de correos electrónicos, reglamentaciones aplicables, etc con posterioridad a dicha fecha.

Esta guía NO es el manual oficial del programa. Se puede considerar, exclusivamente, como una guía de utilización para lectores de habla hispana. En la web oficial del programa [www.vegachess.com](http://www.vegachess.com) se encuentra a su disposición el manual oficial del programa en diferentes idiomas. Asimismo, en dicha web, el programador de VEGA (AF Luigi Forlano) dispone de una dirección de contacto para cualquier consulta o información adicional. No obstante, la FEDA y la FIBDA disponen de un equipo que atiende, en la medida de lo posible, las dudas, consultas y sugerencias de los usuarios de VEGA y de info64.org, compuesto por los AI Iosu Mena Sarasola ([info@iosumena.net](mailto:info@iosumena.net)), Mikel Larreategi ([larreategi@eibar.org](mailto:larreategi@eibar.org)) y Javier Pérez Llera ([jpllera@telefonica.net](mailto:jpllera@telefonica.net)). Asimismo, dispone de la dirección de contacto ([contacto@info64.org](mailto:contacto@info64.org)) para consultas relacionadas con esta plataforma.

## **1.2 Utilización de la guía**

Se recomienda encarecidamente que los usuarios del programa realicen prácticas, ensayos y simulaciones de las funciones del programa antes de usarlo en torneos reales. De esta manera, se familiarizarán con las funciones del programa y serán capaces de resolver en casi todos los casos las dudas que se planteen sin necesidad de información adicional ni de perder el tiempo buscando la solución adecuada.

Por otra parte, es conveniente disponer de esta guía de uso o del manual oficial del programa (o de ambos), fácilmente localizables, para su consulta en circunstancias especiales.

## 2 Configuración básica

### 2.1 Descarga e instalación del programa

VEGA puede ser descargado desde la página web oficial del programa en la dirección [www.vegachess.com](http://www.vegachess.com). Esta página web tiene dos versiones, una en italiano y otra en inglés. Una instantánea de la página web puede observarse en la figura 1. Puede cambiar fácilmente de la versión de la página pulsando en las banderas (italiano y/o inglés) disponibles en la parte derecha de la web.



Fig. 1 : Pagina web del programa

Para acceder a la descarga, pulsar en la pestaña Download (en cualquiera de las 2 versiones de la web). Accederá a la ventana de información de descarga, que contendrá un cuadro como el indicado en la figura 2.

Pulsando en el enlace marcado como “Vega + VegaTeam” se producirá la descarga del fichero de instalación (denominado SetupVega.exe en la versión de Windows y vegaprol.tar.gz en la versión de Linux).



Linux	<p>full version and Free:</p> <p>Vega+VegaTeam 32 bit</p> <p>Vega+VegaTeam 64 bit</p>
Windows	Vega+VegaTeam (Free up to 30 players)
User Manual (PDF)	<p>User Manual (English)</p> <p>User Manual (Italian)</p> <p>User Manual (Spanish) for <b>FEDA</b> Arbiters and updated.</p> <p>User Manual (Spanish)</p>
FIDE player database	FIDE

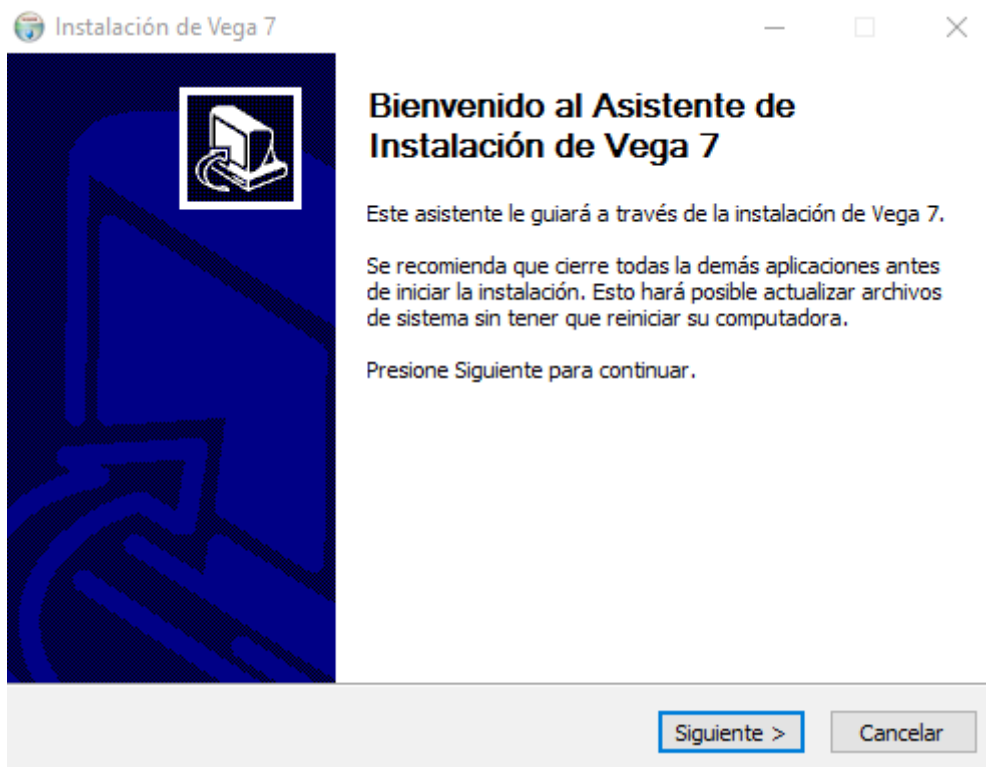
Fig. 2 : Cuadro de descarga

#### Atención

A pesar de que el fichero de instalación instala también el programa VegaTeam (para gestión de Torneos por equipos) no debe utilizarse. Solo permite introducir equipos, no empareja ni permite ninguna operación con él.

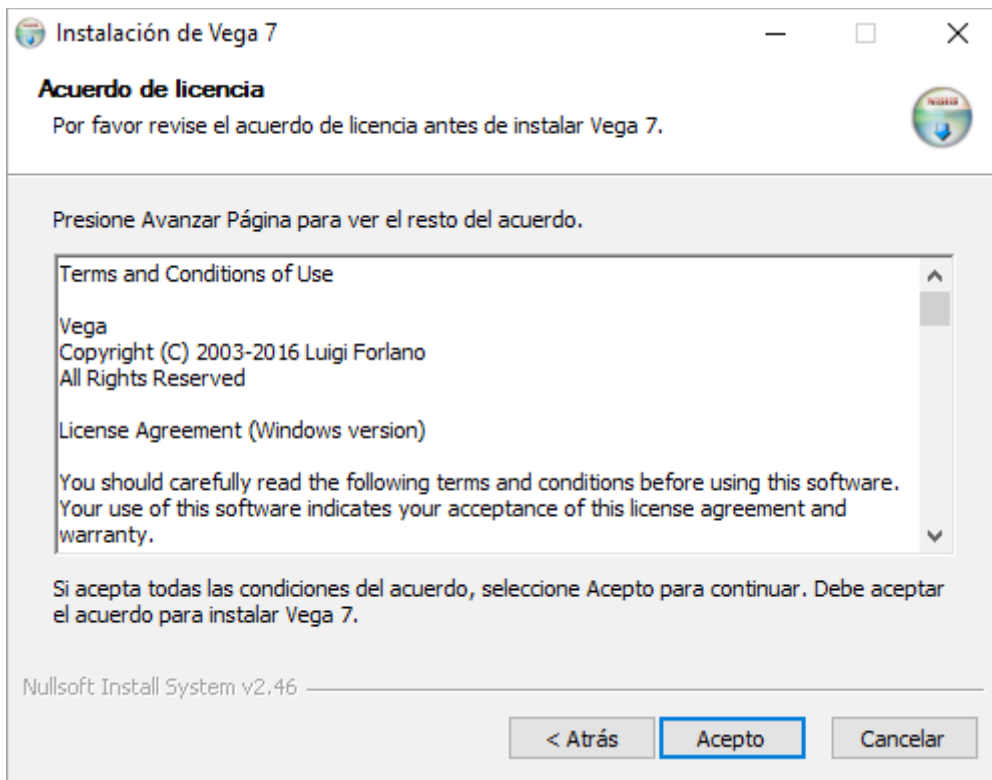
Ahora, procederemos a explicar la instalación de la versión de Windows. Para la instalación en Linux, el usuario deberá seguir las instrucciones pertinentes, según la distribución de Linux que utilice. Para acceder al fichero descargado, debe localizar el directorio de descargas en su ordenador. Una vez accedido, deberá ejecutarse realizando una doble pulsación en el fichero SetupVega. En la figura 3 observamos los diferentes pasos en la instalación del programa:

1) En el paso 1, se informa de la instalación. Aunque advierte de cerrar todas las aplicaciones, esto no enteramente necesario. Solo es necesario cerrar el programa si se está reinstalando Vega en el mismo directorio donde estaba instalado anteriormente (Fig. 3a).



*Fig. 3a : Información sobre instalación*

2) En el paso 2, se presenta el acuerdo de licencia. Se recomienda que el usuario lo lea detalladamente, aunque no contiene ninguna cláusula especialmente conflictiva o problemática (Fig. 3b).



*Fig. 3b : Acuerdo de licencia*

3) En el paso 3, se solicita del usuario la carpeta en la que debe instalarse el programa (Fig. 3c). Por defecto, todas las versiones (desde la 7.0.0) se instalan en la carpeta C:\Vega7 por lo que una instalación se realiza literalmente “pisando” la instalación anterior.

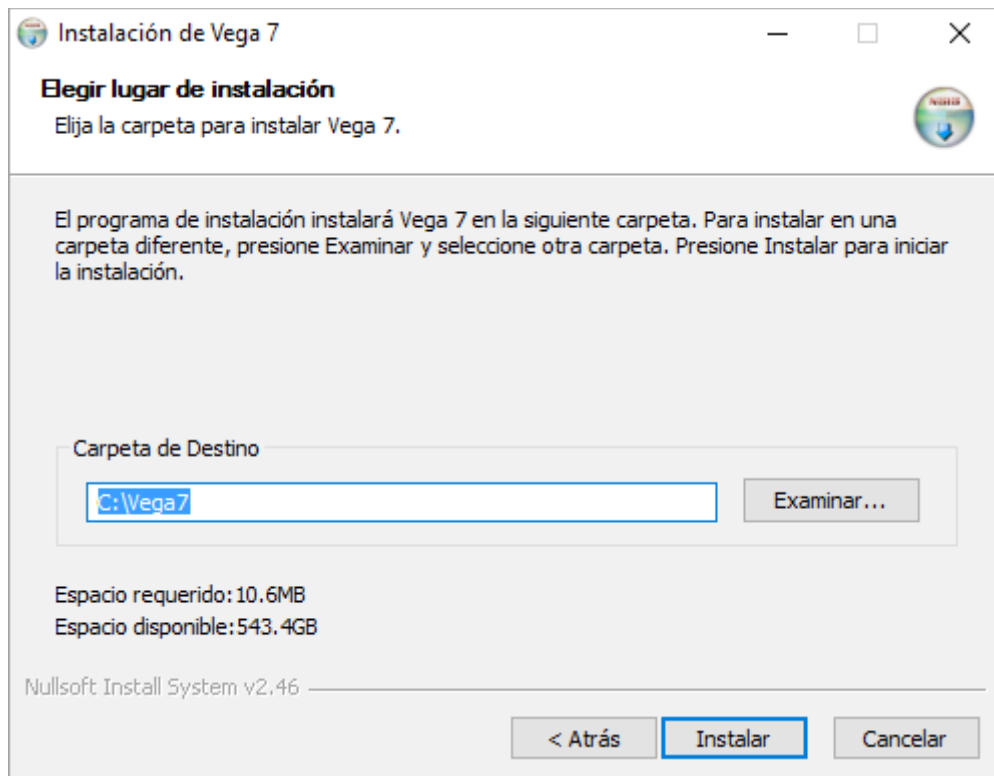


Fig. 3c : Carpeta de Instalacion

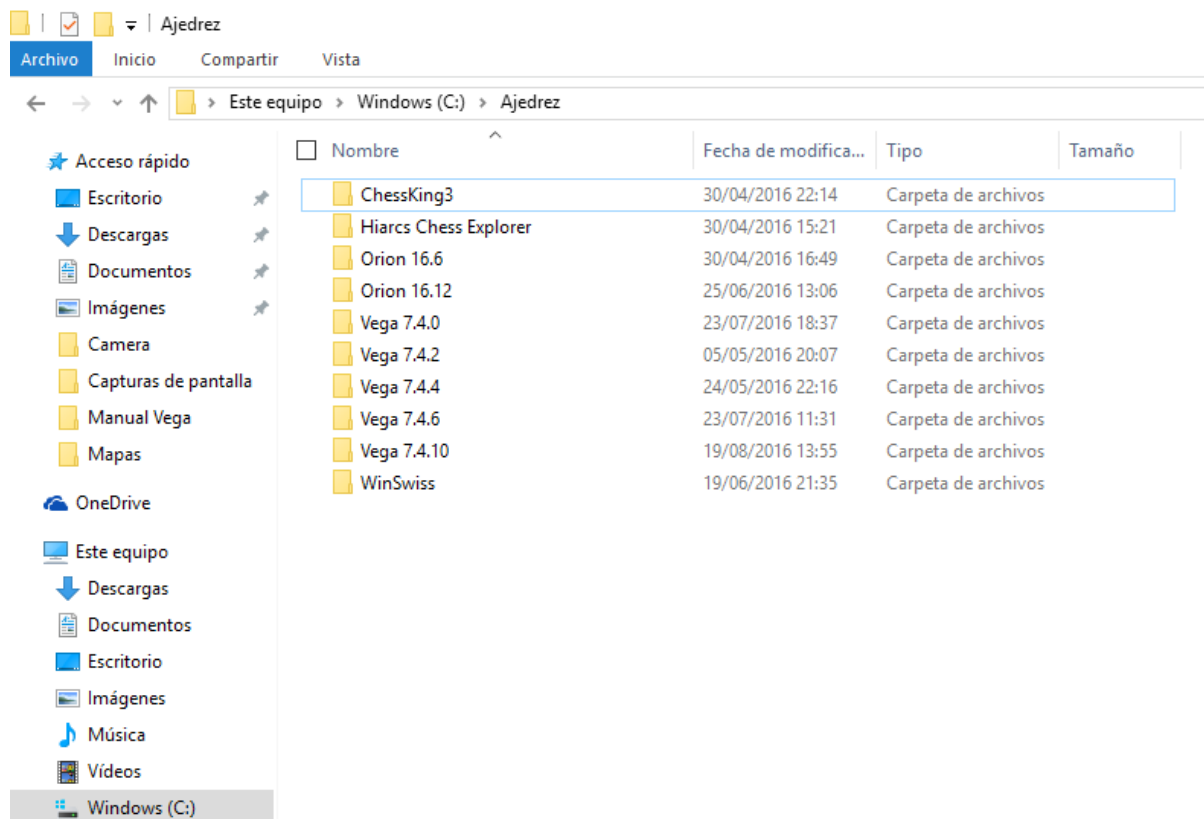


Fig. 3d : Ejemplo carpetas de instalación

Por tanto, se recomienda modificar la carpeta de instalación a otra diferente. Un ejemplo de estructura de carpetas se indica en la figura 3d. En ella, se observa que existe la carpeta C:\Ajedrez y que de ella cuelgan 5 instalaciones diferentes de Vega, todas ellas funcionando completamente (además de otros programas).

Si no conoce el número de la versión que está instalando, instale el programa en la carpeta C:\Ajedrez\Vega7 (o similar) y después, modifique el nombre de esa carpeta.

#### Importante

A pesar de que la instalación puede realizarse, en principio, en cualquier directorio, es completamente desaconsejable instalarlo en las carpetas “protegidas” del disco duro (C:\Archivos de programa y C:\Archivos de programa (x86), en su caso).

Estas carpetas impiden, en numerosas ocasiones, la escritura de diversos ficheros dentro de su estructura, por lo que pudiera ocurrir que el programa no se iniciara o, si se inicia, fallara sin presentar ningún mensaje de error

#### Información

Vega puede ser instalado en varias carpetas del mismo ordenador sin más que modificar el nombre de la carpeta destino en el momento de la instalación o con posterioridad a ella, es decir, en el mismo ordenador pueden existir varias instalaciones de Vega

Inclusive, la carpeta de destino puede estar incluida en un dispositivo de almacenamiento externo (un “pendrive”) y el programa funcionará perfectamente ejecutándolo desde esa ubicación. Por tanto, puede ser una buena idea disponer de un pendrive como copia de seguridad de diferentes versiones del programa. No obstante, el usuario debe ser cuidadoso, la apertura de un fichero de torneo con alguna versión significativamente distinta a la de creación puede causar que el fichero de torneo se corrompa.

## 2.2 Creación de un enlace directo

Una vez instalado el programa, es conveniente generar un enlace directo en el escritorio del ordenador, con el fin de acceder mucho más directamente al programa. Para ello, pueden seguirse los siguientes pasos:

- a) En el escritorio de Windows, pulsar el botón derecho del ratón y elegir Nuevo → Acceso directo.
- b) En la ventana que aparece (para localizar el archivo), pulsar en Examinar y navegar hasta localizar la carpeta de instalación de Vega.
- c) En la carpeta elegir Vega7 (con un icono en forma de V de color rojo).
- d) Confirmar con Aceptar, Siguiente y Finalizar.

También existe otra posibilidad, que consiste en navegar a través de la estructura de directorios hasta localizar el fichero Vega7.exe. Una vez localizado el fichero, seleccionar con el botón derecho del ratón la opción “Enviar a → Escritorio (acceso directo)”

En cualquiera de los dos procesos, el enlace aparecerá en el escritorio, con el icono de Vega.

## 2.3 Primera ejecución del programa. Selección de idioma

Creado el acceso directo y antes de proceder a configurar el programa y las carpetas de datos (Torneos, Ficheros ELO,...) es conveniente ejecutar el programa, directamente desde el enlace directo creado en el epígrafe anterior. De esta manera, se comprueban, simultáneamente, el enlace directo, el programa, la licencia del mismo y, en su caso, el idioma configurado.

Para ello, deberá hacer doble click en el enlace directo creado y, en circunstancias normales, debería abrirse la ventana que aparece en el figura 4, que indica que el programa se está ejecutando en condiciones normales (por lo que el enlace directo funciona correctamente) y que la instalación no tiene licencia asignada.

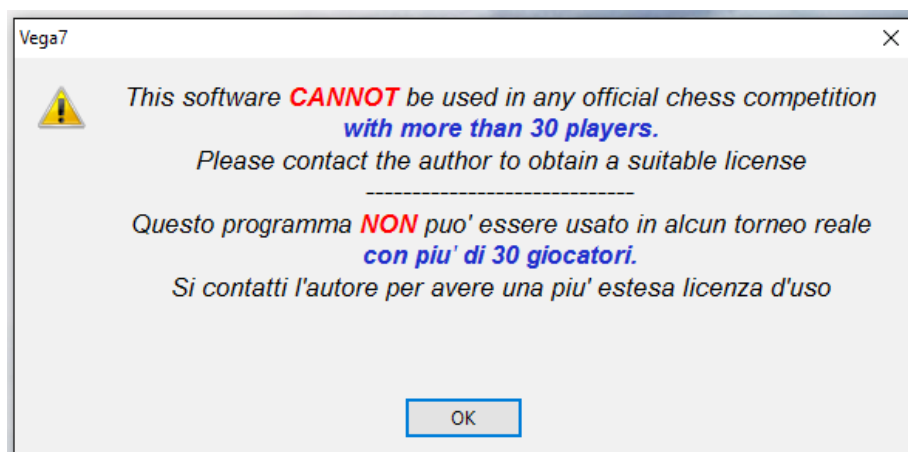


Fig. 4 : Arranque del programa sin licencia

El usuario debe confirmar pulsando “Ok” y aparecerá la ventana principal del programa, tal y como se muestra en la figura 5.

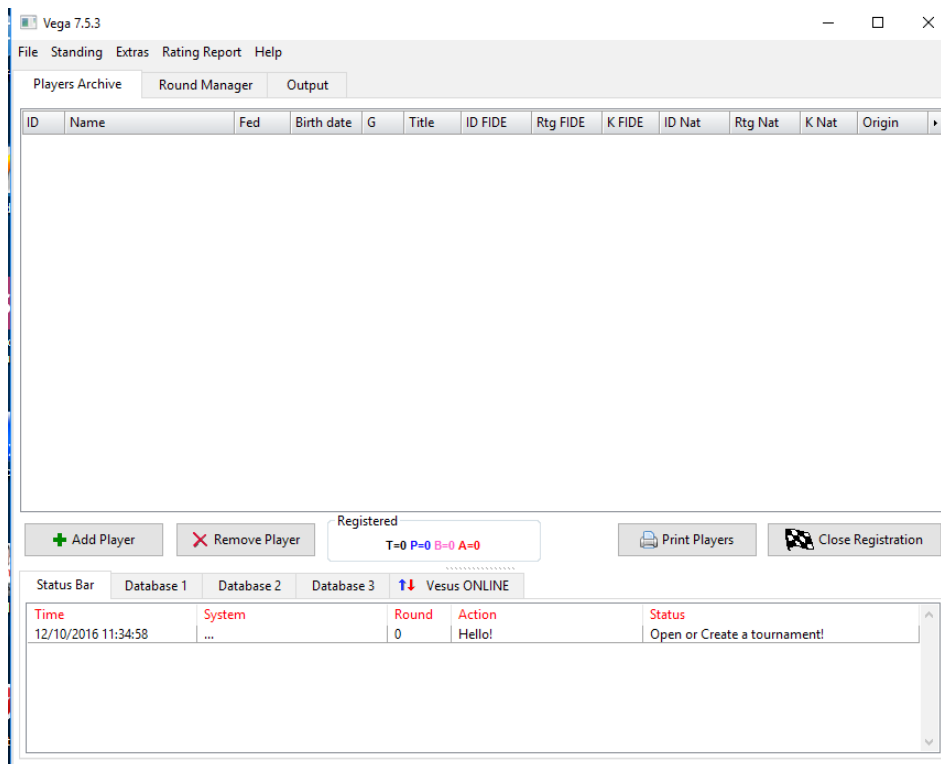


Fig. 5 : Arranque del programa en ingles

Más adelante se explicarán en más detalles las funciones del programa. En este momento, solo se procederá a modificar el idioma de trabajo del programa. Para ello, el usuario debe elegir la opción Extras → Select language, colocando el ratón sobre esta selección (no necesita pulsar el ratón). Aparecerá un menú con los idiomas seleccionables, entre los que se encuentra el español (“Spanish”). Pulsando sobre el idioma deseado, se selecciona este y aparecerá un mensaje que indica que debe cerrarse el programa y volverse a abrir para que los cambios surtan efecto. Para cerrar el programa, basta con pulsar la X localizada en la parte superior derecha de la ventana del programa.

#### Truco

Si, por error al seleccionar el idioma, el programa aparece en un idioma que no es el elegido y no conoce las opciones de menú necesarias para cambiarlo, salga del programa (pulsando la X en la esquina superior derecha), vaya a la carpeta de instalación del programa y borre el fichero vega.cfg. Al ejecutar de nuevo el programa, aparecerá en inglés y podrá modificar el idioma de la forma indicada

## 2.4 Fichero de Licencia

Como se informa en la página web del programa, el programa es totalmente gratuito en su versión para Linux y es gratuito en Windows para la gestión de torneos hasta 30 jugadores. Más allá de

estas limitaciones, el usuario deberá disponer de una licencia válida para el funcionamiento del programa.

La licencia, en su caso, habrá sido remitida por el administrador de licencias de la FEDA o de la FIBDA, según corresponda. Dicha licencia consiste en la remisión de un fichero, denominado “serial.txt”. El usuario debe copiar este fichero, sin modificarlo, en la carpeta de instalación de Vega (y si tiene varias instalaciones, en cada una de las carpetas donde se encuentre instalado). El usuario debe mantener el fichero de licencia debidamente protegido, para evitar copias o borrados accidentales.

No obstante, si el usuario no dispone de licencia válida, podrá utilizar Vega para torneos con menos de 30 jugadores.

#### Información

Si el usuario puede tener acceso al servidor de resultados info64.org, además del fichero de licencia de Vega, recibirá del administrador de este servidor un nombre de usuario y clave para el mismo. No deben confundirse estas claves, no corresponden a Vega. Más adelante, en este manual se explican cómo y donde debe usarse esta clave.

Una vez copiado el fichero “serial.txt” en el directorio de Vega, podrá ejecutarse el programa sin limitaciones. Para comprobarlo, basta con iniciar el programa en la forma habitual. La pantalla de licencia habrá cambiado por la información del usuario, similar a la que aparece en la figura 6. Si la información del usuario es incorrecta (p.e. porque el fichero de licencia se ha modificado), ha sido incorrectamente copiada o la licencia ha caducado, aparece el mensaje de ejecución sin licencia que se mostraba en la figura 4.

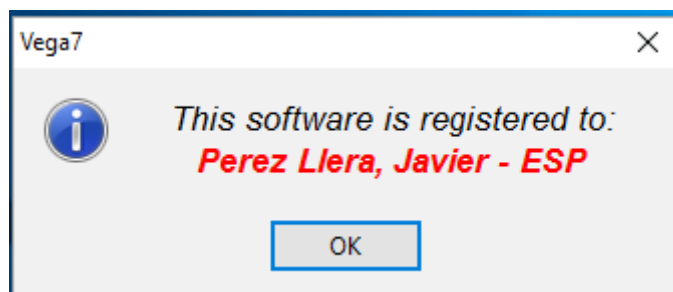


Fig. 6 : Arranque con licencia

## 2.5 Creación de carpeta de Torneos

Al contrario que otros programas, Vega no genera un solo fichero de torneo, sino que la información disponible se extrae (y se muestra) en diversos ficheros. Por tanto, cada torneo deberá estar contenido en una carpeta única del disco duro. En su caso, mezclar los datos referentes a uno o más torneos en una sola carpeta, puede dar lugar a resultados inesperados y errores incomprensibles.

#### Atención



El usuario debe recordar el principio básico de Vega -> “Un Torneo, Una carpeta”. No mezcle datos de varios torneos y si debe o necesita reconstruir un Torneo, copie el fichero del torneo en una carpeta “limpia”

Esto se aplica, también, a Festivales. Aunque el usuario pueda creer que un Festival es una sola mezcla de varios Torneos, a efectos de Vega, son Torneos totalmente independientes por lo que, de acuerdo con lo indicado, no debe olvidarse, “Un Torneo, Una carpeta”

Aunque no es imprescindible, se recomienda al usuario que genere, al menos, 2 carpetas en el directorio “Documentos”.

Una de ellas deberá contener las carpetas de los Torneos que el usuario genere, una carpeta por Torneo. La otra carpeta, debería contener los listados de ELO descargados de la página web de la FIDE o los listados generados por las Federaciones Nacionales.

En las figuras siguientes, se muestran ejemplos de la estructura de las carpetas de Torneos y de Listados ELO. No obstante, es importante que sea cual sea la forma elegida para guardar los Torneos y los listados ELO el usuario conozca perfectamente dicha estructura. A los efectos de este manual, se considera que el usuario dispone de una estructura similar a la referida (y si no es así, debe adaptar la información de este manual a su estructura particular).

### Atención

En el “path” del directorio de cualquier torneo no deben usarse símbolos extraños. Eso incluye la ñ y cualquiera de los símbolos topográficos (“,&=?;!áé”). Esto incluye no solo el último directorio sino los anteriores. Si tiene problemas con los emparejamientos o con la subida del Torneo a alguna página web (incluyendo info64) compruebe cuidadosamente este apartado

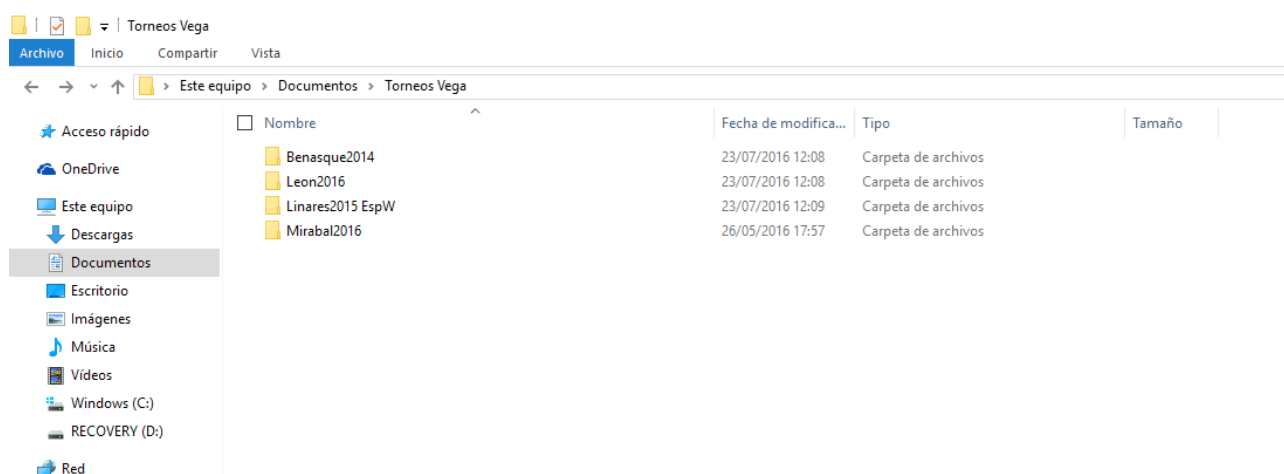


Fig. 7 Ejemplo de estructura para Torneos

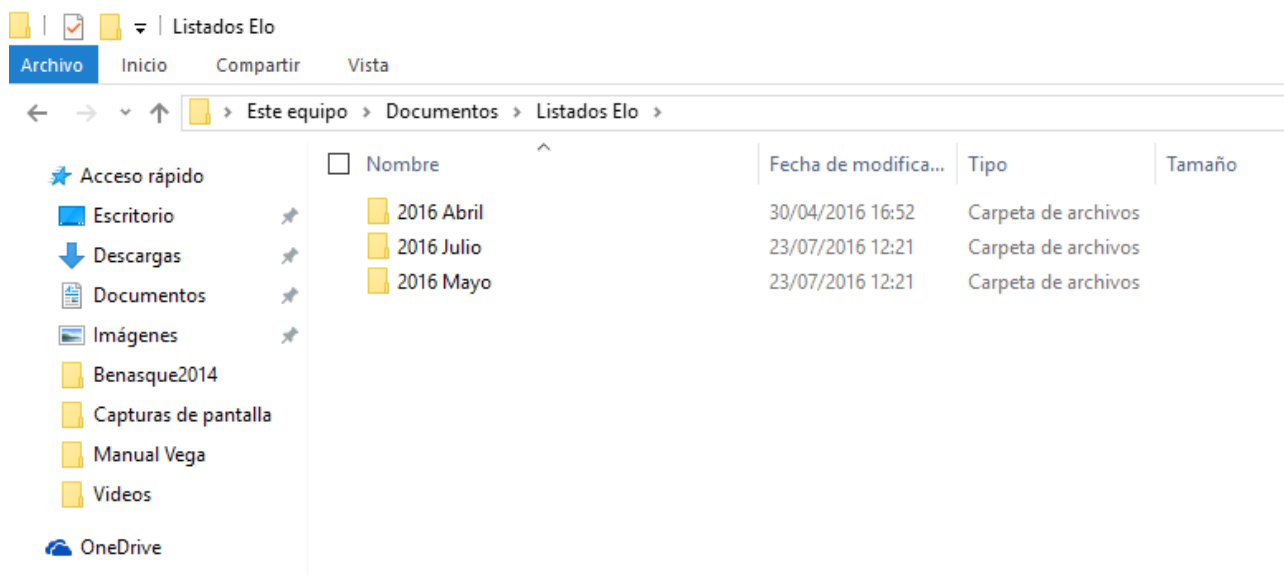


Fig. 8 \_ Ejemplo de estructura para ficheros ELO

## 2.6 Descarga de Ficheros ELO

Como veremos, VEGA permite la utilización de ficheros de Base de Datos de Listados ELO, de una forma sencilla, para permitir una rápida introducción de jugadores.

Por ello, vamos a describir el proceso de descarga de una base de datos, aunque no sea específicamente el objeto de este manual. Procederemos a la descarga del listado global del ELO FIDE. Para ello, el usuario debe acceder a la página web [ratings.fide.com/download.phtml](http://ratings.fide.com/download.phtml) o bien a la web de la FIDE [www.fide.com](http://www.fide.com) y seleccionar ratings → downloads. Observara la página web muy similar a la que se expone en la figura 9. El usuario debe seleccionar el fichero correspondiente al listado que desee.

## Download FRL August 2016

---

**Download full list of players** (not rated included) STD, RPD, BLZ combined  
[TXT format](#) (05 Aug 2016, Sz: 13.09 MB) | [XML format](#) (05 Aug 2016, Sz: 14.75 MB)

Download FIDE rating list in **Old** format (not rated included - only Standard rating)  
[TXT format](#) (31 May 2016, Sz: 4.79 MB)

**Download full list of players LEGACY format** (not rated included with only over the board titles) STD, RPD, BLZ combined  
[TXT format](#) (05 Aug 2016, Sz: 13.07 MB) | [XML format](#) (05 Aug 2016, Sz: 14.54 MB)

**Download STANDARD rating list**  
[TXT format](#) (05 Aug 2016, Sz: 5.61 MB) | [XML format](#) (05 Aug 2016, Sz: 5.94 MB)

**Download RAPID rating list**  
[TXT format](#) (05 Aug 2016, Sz: 1.80 MB) | [XML format](#) (05 Aug 2016, Sz: 1.90 MB)

**Download BLITZ rating list**  
[TXT format](#) (05 Aug 2016, Sz: 1.44 MB) | [XML format](#) (05 Aug 2016, Sz: 1.52 MB)

*Fig. 9 : Web de descarga de la FIDE*

El usuario debe tener en consideración que la FIDE tiene tres listados de ELO diferentes. Existe el listado de ELO de ajedrez estándar, el listado de ELO de ajedrez rápido y el listado de ELO de ajedrez relámpago. Por tanto, el usuario debe seleccionar el fichero de lo adecuado a sus necesidades considerando que existen distintos archivos que incorporan solo algunos datos de ELO, archivos globales con todos los jugadores clasificados o, incluso, archivos globales con todos los jugadores dados de alta en el sistema.

Por tanto, para descargar el fichero de todos los jugadores, debe pulsar debajo de Download full list of players, en el apartado marcado como TXT format. No obstante, puede descargar la parte del listado FIDE que necesite, seleccionándola adecuadamente.

Una vez descargados los ficheros ZIP correspondientes, deben descomprimirse en el directorio adecuado a la estructura particular del usuario. Posteriormente, estudiaremos como adaptar estos datos en Vega y utilizarlos para la gestión de jugadores.

## 3 Gestión básica de Torneos

En este capítulo, estudiaremos la interfaz del programa y la gestión básica y necesaria de los Torneos. Un aprendizaje en profundidad de esta parte, permitirá al usuario efectuar todas las tareas habituales que se requieren en un Torneo, por lo que se recomienda al usuario preste especial atención en los siguientes apartados.

### 3.1 Una ojeada a la interfaz

Para poder referirnos, de modo adecuado, a las diferentes funcionalidades del programa, es conveniente que el usuario conozca, aunque sea de manera somera, las diferentes partes de la

interfaz del programa. No se preocupe si, en principio, su contenido es distinto al que mostrarán las figuras, solamente se incluye contenido para que observe las diferencias.

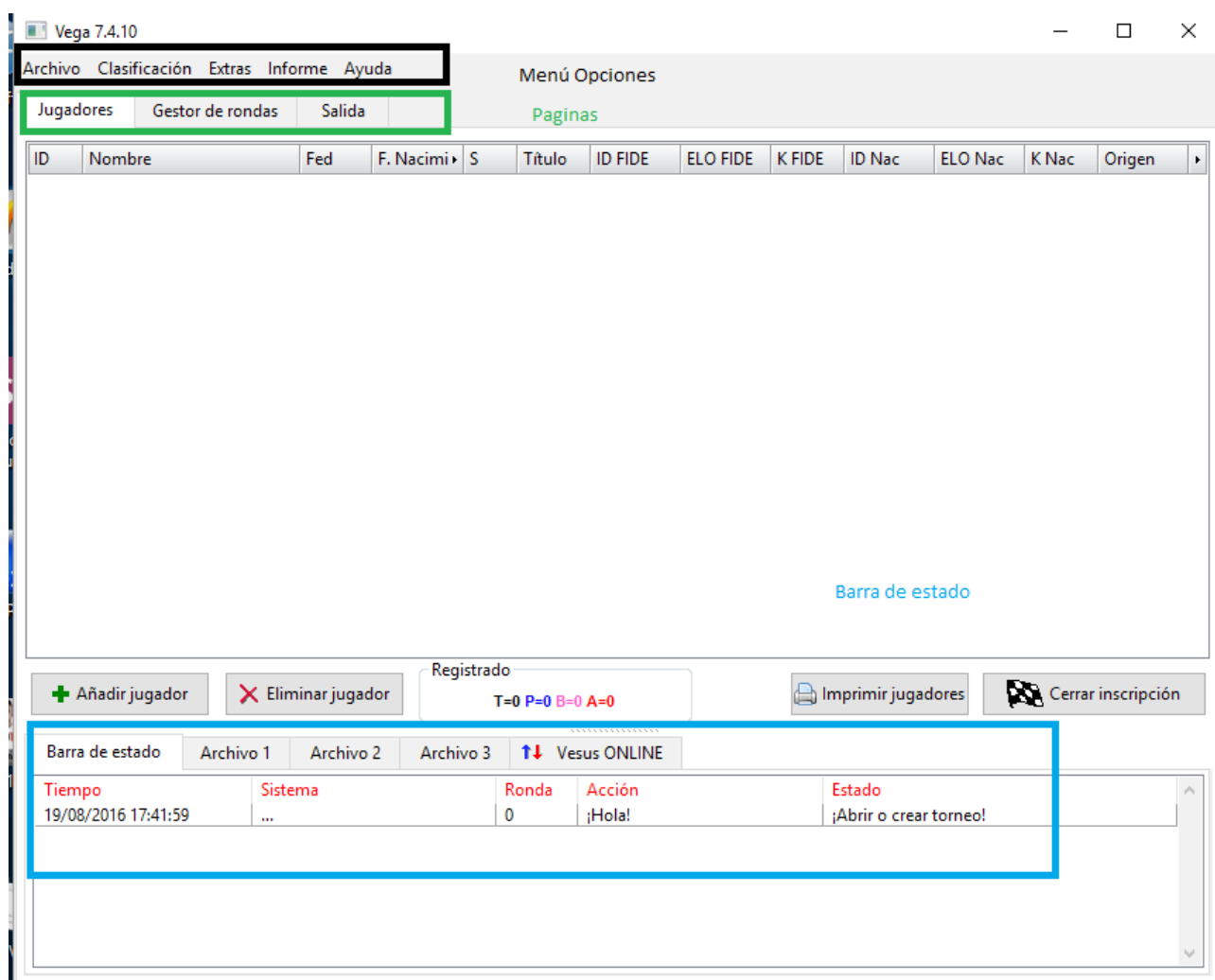


Fig. 10 : Interfaz básica de usuario

Como vemos en la figura 10, la interfaz del programa se divide en 3 partes fundamentales.

Por un lado, se tienen las diferentes opciones del Menú (marcadas con un recuadro negro en la imagen), accesibles directamente y que realizan funciones específicas. Se engloban en 5 apartados, denominados Archivo, Clasificación, Extras, Informe y Ayuda. Posteriormente, se irán analizando las principales funcionalidades de cada uno de estos apartados.

Por otro lado, tenemos las diferentes Páginas, que permiten acceder rápidamente a las funciones más usuales. Existen 3 páginas, denominadas Jugadores, Gestor de Rondas y Salida, marcadas con un recuadro verde en la imagen. A priori, se encuentran vacías y, como veremos, contendrán la información más inmediata y útil del Torneo.

Finalmente, en la parte inferior, disponemos de la Barra de estado, marcada en color azul en la imagen. Según sea la Página seleccionada, contendrá diferentes opciones utilizables en la vista correspondiente.

## 3.2 Creación de Carpeta de Torneo

Para crear un Torneo, tal y como se explicó anteriormente, es importante generar la carpeta que contendrá todos los datos del Torneo con anterioridad al mismo. Esta carpeta puede crearse de 2 maneras, bien usando las herramientas propias de Windows y bien usando el mismo programa Vega. Se explican ambas maneras.

Para crear una carpeta sin entrar en Vega, el usuario debe navegar a la carpeta de la que “colgará” la nueva carpeta a crear. Sobre esta, debe pulsar el botón derecho del ratón, en el menú emergente, elegir “Nuevo”, sin pulsar, y seleccionar “Carpeta”. Ya estaría creada y el usuario solamente necesitaría modificar el nombre de la carpeta para adecuarla a sus necesidades (ver figura 11).

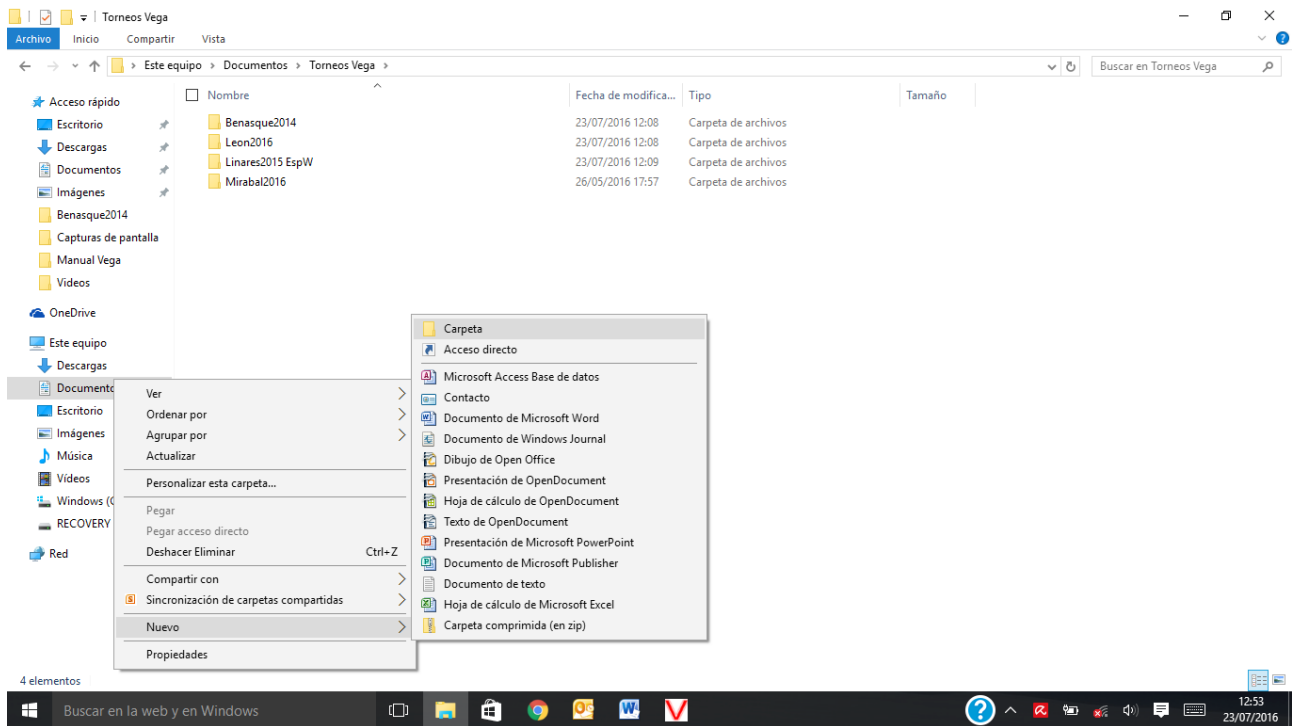


Fig. 11 : Creacion carpeta de Torneo usando SO

Para crear una carpeta usando el programa Vega, el usuario debe ejecutar el programa y aceptar los datos de licencia. En la ventana del programa, debe seleccionar “Archivo” y “Nuevo Torneo”, o bien, directamente, pulsar conjuntamente las teclas Ctrl y N. En ambos casos, aparecerá la ventana de configuración de Torneo (que se estudiará en profundidad más adelante). En la parte inferior de esta ventana, aparece “Carpeta del Torneo”.

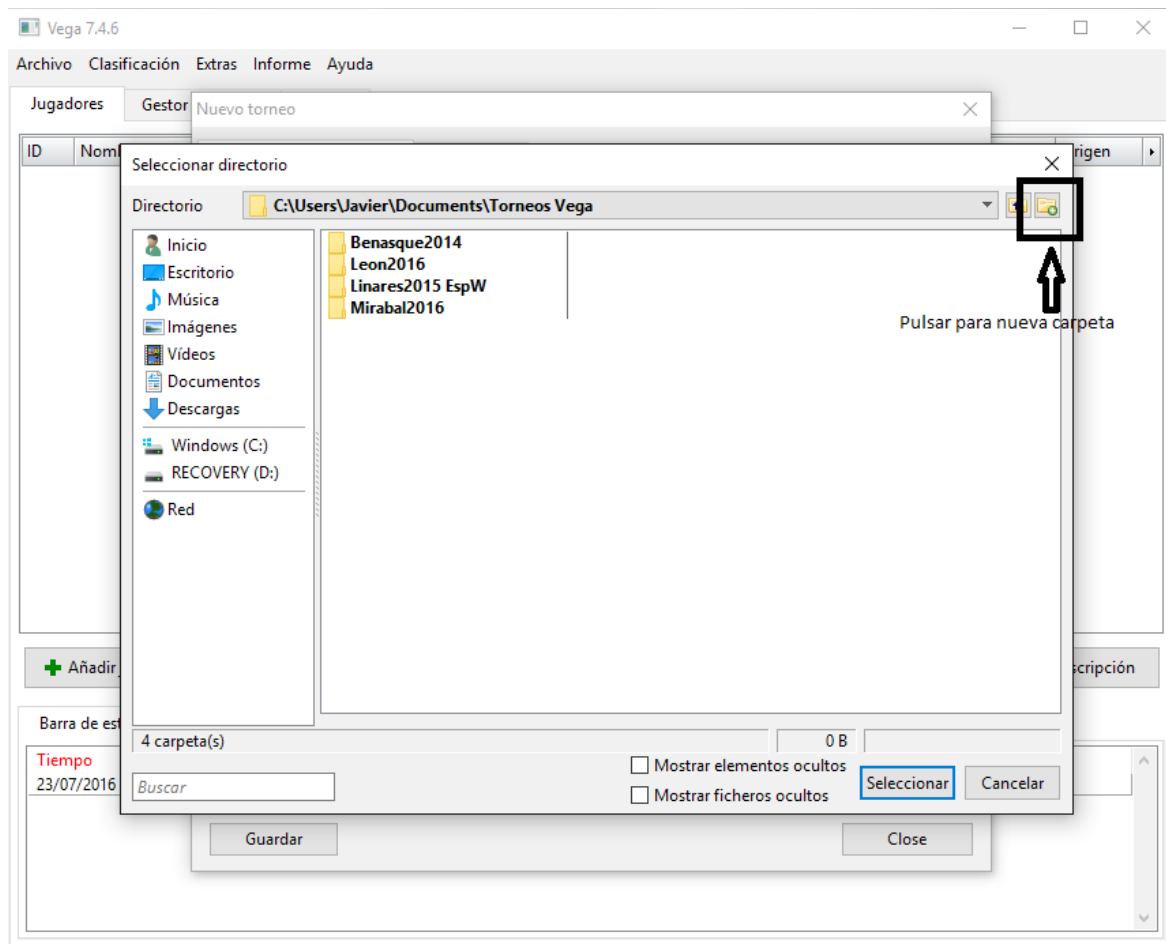


Fig. 12 : Creacion carpeta del Torneo usando Vega

Pulsando en “Establecer carpeta” el usuario accede a una ventana de navegación por el disco duro para localizar la carpeta creada anteriormente o bien, para crear una nueva, acceder a la carpeta “madre” y pulsar en la esquina superior derecha (ver figura 12) para crear la carpeta cuyo nombre se escribe en la ventana emergente (figura 12b). Una vez introducido el nombre, pulsar en seleccionar para retornar a la ventana de creación de Torneo Nuevo.

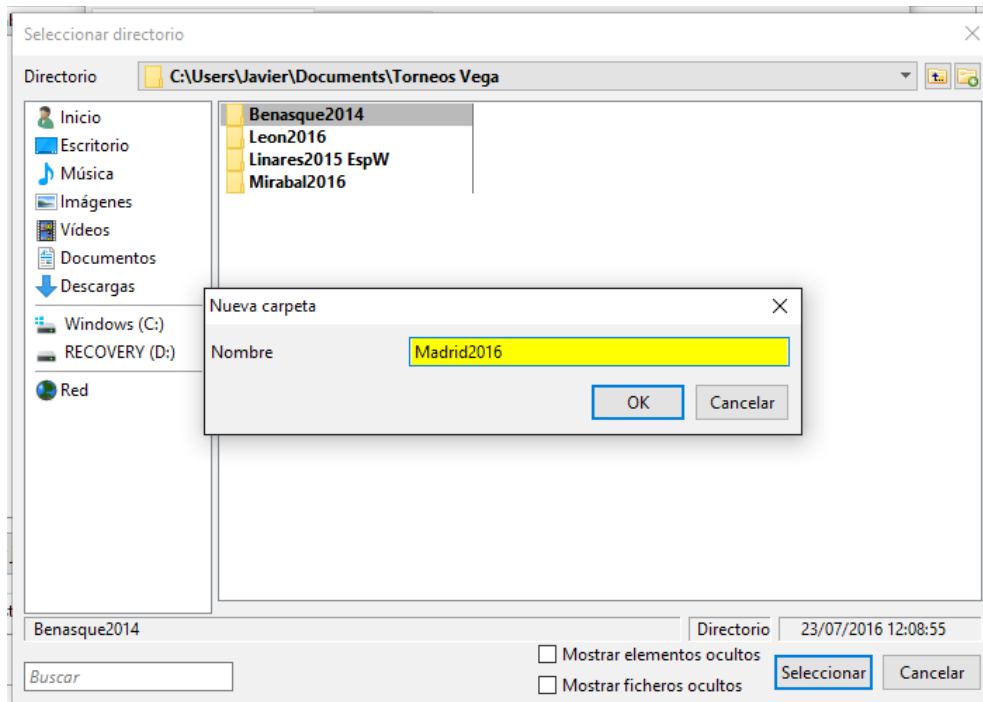


Fig. 12b : Nombrando la carpeta del Torneo

### 3.3 Creación de Torneo Nuevo

En este apartado, estudiaremos la creación de un Nuevo Torneo, utilizando para ello la opción Archivo → Nuevo Torneo o bien, pulsando la combinación de teclas Ctrl+N en el menú principal.

Una vez ejecutadas estas opciones, aparecerá la Ventana de creación de Torneo que se muestra en la figura 13.

#### Truco

Los ficheros de “Torneo Nuevo” se crean con el mismo nombre que la carpeta que los contiene, sea cual sea el nombre del Torneo que se establezca. Si recupera el fichero de Torneo (fichero de extensión veg) de otra fuente, lo copia en una carpeta y lo abre, el programa advertirá que el nombre del fichero es distinto que el de la carpeta contenedora. No obstante, el programa lo abrirá igualmente.

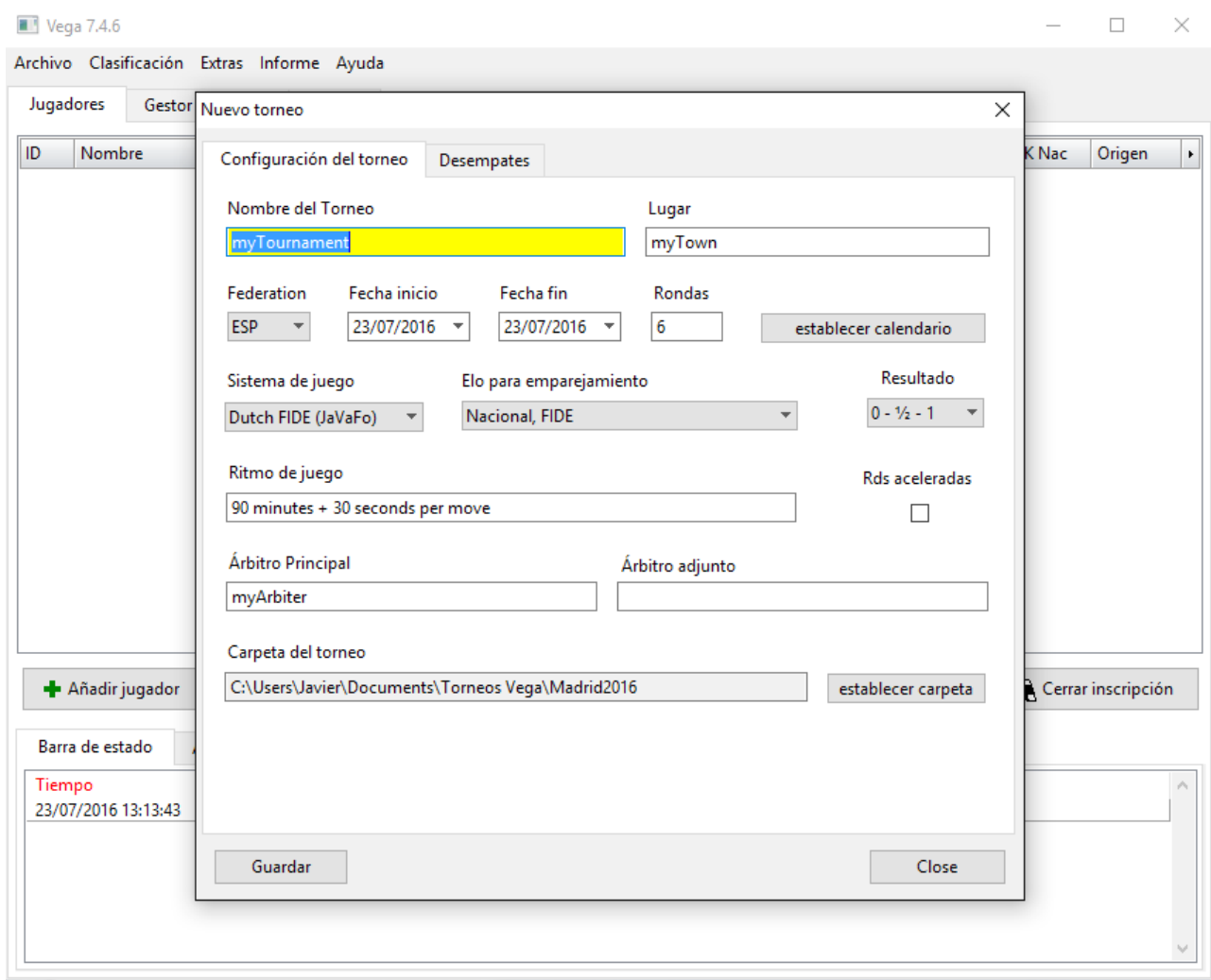


Fig. 13 : Mascara de definicion de torneo

Como se observa en esa figura, la ventana consta de muchos campos de texto, fecha, numéricos y demás, que iremos explicando en detalle:

-“Nombre del Torneo”. Contiene la denominación del Torneo, con un máximo de 50 caracteres. Solamente es un rótulo para listados, paginas html y similares. No obstante, se recomienda al usuario limitar el tamaño de este texto a no más de 25 caracteres, para evitar problemas de visualización en info64 y otras webs.

-“Lugar”. Contiene el lugar de celebración, bien sea ciudad, club, etc, con un máximo de 20 caracteres. Aparece en algunos listados, paginas html y similares.

-“Federación”, contiene el código FIDE de la Federación Nacional del país donde se celebra el Torneo. Solamente pueden elegirse entre las Federaciones afiliadas a la FIDE, cuyas siglas se incluyen. Es importante para los ficheros de validez para rating nacional y para los cálculos de normas de títulos internacionales.

-“Fecha inicio” y “Fecha fin”, las fechas de la primera y de la última ronda. Al pulsar sobre la flecha situada a la derecha, aparece un calendario para elegir fácilmente las fechas



correspondientes. Permite elegir fechas anteriores al día actual, pero no permite que la fecha final sea anterior a la fecha de inicio.

-“Número de Rondas”, el número de rondas a disputar en Torneos por Sistema Suizo. En Torneos por Sistema Round Robin, esta casilla esta desactivada porque el número de rondas se determina por el programa (en función del número de participantes, lógicamente).

-“Establecer calendario”, pulsando en esta opción se accede a una nueva ventana (ver figura 13 bis), para introducir la fecha y la hora correspondiente a cada ronda. Pulsando el botón derecho del ratón en esta ventana se accede al menú de opciones correspondiente.

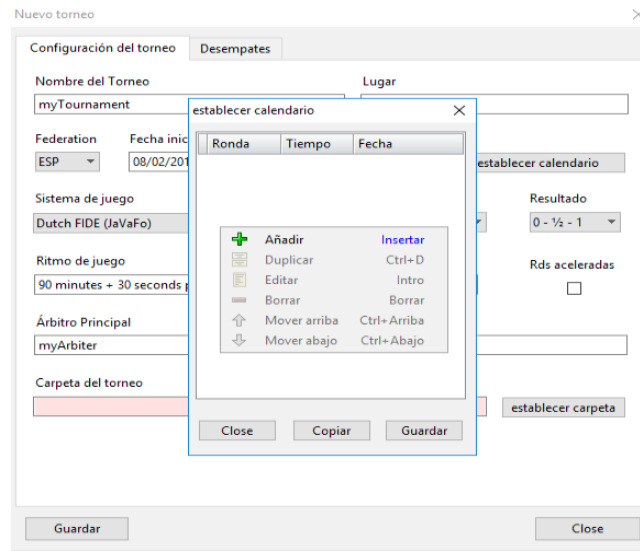


Fig. 13 bis: Estableciendo el calendario

-“Sistema de Juego”, permite determinar el sistema de juego correspondiente. Dentro de las opciones disponibles, 2 corresponden a torneos por Sistema de Liga (a 1 y a 2 vueltas) y 9 a diferentes versiones del Sistema Suizo, a saber:

- a) Sistema Dubov de la FIDE
- b) Sistema Lim de la FIDE
- c) Sistema Holandés de la FIDE (usando el motor de emparejamiento JaVaFo).
- d) Sistema Suizo Vega
- e) Sistema Suizo de la USCF (Fed. Ajedrez de EE.UU.)
- f) Sistema Suizo Amalfi controlado por rating.
- g) Sistema Suizo Amalfi controlado por color.
- h) Sistema Suizo por grupos.
- i) Sistema Suizo Holandes clasificado (usando JaVaFo).



Fig. 14 : Opciones de sistema de juego

### Información

A pesar de que este manual ni es ni pretende ser un manual de Sistema Suizo, si conviene que el usuario con pocos conocimientos sobre el tema conozca, al menos someramente, las principales características de cada uno de los sistemas. Por ello, a los interesados en estos detalles se les remite al anexo de esta guía donde encontrarán información más detallada sobre estos sistemas y sus posibles aplicaciones.

Actualmente, la versión más común de Sistema Suizo utilizada en el mundo es el Sistema Suizo Holandés, que Vega implementa con la ayuda del motor de emparejamiento externo JaVaFo

-“Elo para emparejamiento”. Esta opción, disponible desde la versión 7.4.0, permite establecer el criterio que se usará para la realización del Orden de Fuerza. Tiene disponibles 4 posibilidades:

- Elo nacional antes que FIDE (Marcado “Nacional, FIDE”). Utiliza el ELO Nacional de los jugadores y, si un jugador no tiene ELO Nacional, utiliza el ELO FIDE en igualdad de condiciones.
- Elo FIDE antes que nacional (Marcado “FIDE, Nacional). Utiliza el ELO FIDE de los jugadores y, si un jugador no tiene ELO FIDE, utiliza el Nacional en igualdad de condiciones.
- Elo Nacional, sin FIDE (Marcado “Nacional sin FIDE”). Utiliza el ELO Nacional de los jugadores y, si un jugador no tiene ELO Nacional, coloca al final los ELO FIDE en orden descendente.
- Elo FIDE sin nacional (Marcado “FIDE sin nacional”). Utiliza el ELO FIDE de los jugadores y, si un jugador no tiene ELO FIDE, coloca al final los ELO nacionales en orden descendente.

El árbitro puede elegir cualquiera de las opciones, en función de sus necesidades y reglamentación nacional particular. En condiciones normales, debería elegir “FIDE, Nacional” o “FIDE (sin nacional)”.

-“Resultado”. Esta opción permite determinar cuáles son los valores de los 3 posibles resultados (Derrota-Empate-Victoria). En condiciones normales, deberá elegirse la opción 0-½-1, aunque el usuario tiene a su disposición 4 conjuntos de puntuaciones adicionales.

### Atención

Sea cual sea el método de puntuación elegido, Vega efectúa los cálculos para la evaluación Elo considerando el valor estándar de la puntuación (0-½-1).

-“Ritmo de juego”. Este campo permite introducir la velocidad de juego establecida para el Torneo. Es conveniente que, si el torneo es evaluable para Elo, este campo contenga información veraz de la velocidad de juego. Solamente se utiliza en los ficheros de evaluación Elo -

-“Rds Aceleradas”. Este botón activa la realización de emparejamientos acelerados en las primeras rondas del Torneo. Si está interesado en esta opción o considera que puede ser de interés para su Torneo, le rogamos analice en detalle la documentación y ejemplos que se incluyen en el manual oficial del programa, disponible en [vegachess.com](http://vegachess.com).

-“Árbitro Principal” y “Árbitro Adjunto”. Espacio disponible para editar la información de los árbitros principal y adjuntos del Torneo. Esta información se utiliza, primordialmente, en los ficheros de evaluación Elo y en los documentos oficiales del Torneo (certificados IT3, FA1, IA1 y normas de jugadores) por lo que es altamente conveniente que incluya información verídica, incluyendo el código FIDE del árbitro correspondiente

### 3.4 Sistemas de Desempate

Una vez introducidos los datos del Torneo, es conveniente establecer, asimismo, los sistemas de desempate a utilizar, en su caso. Para ellos, el usuario debe seleccionar en la parte superior de la ventana de definición de Torneo la pestaña que indica “Desempates”. Accede a la ventana de desempates, tal y como se ve en la figura 15.

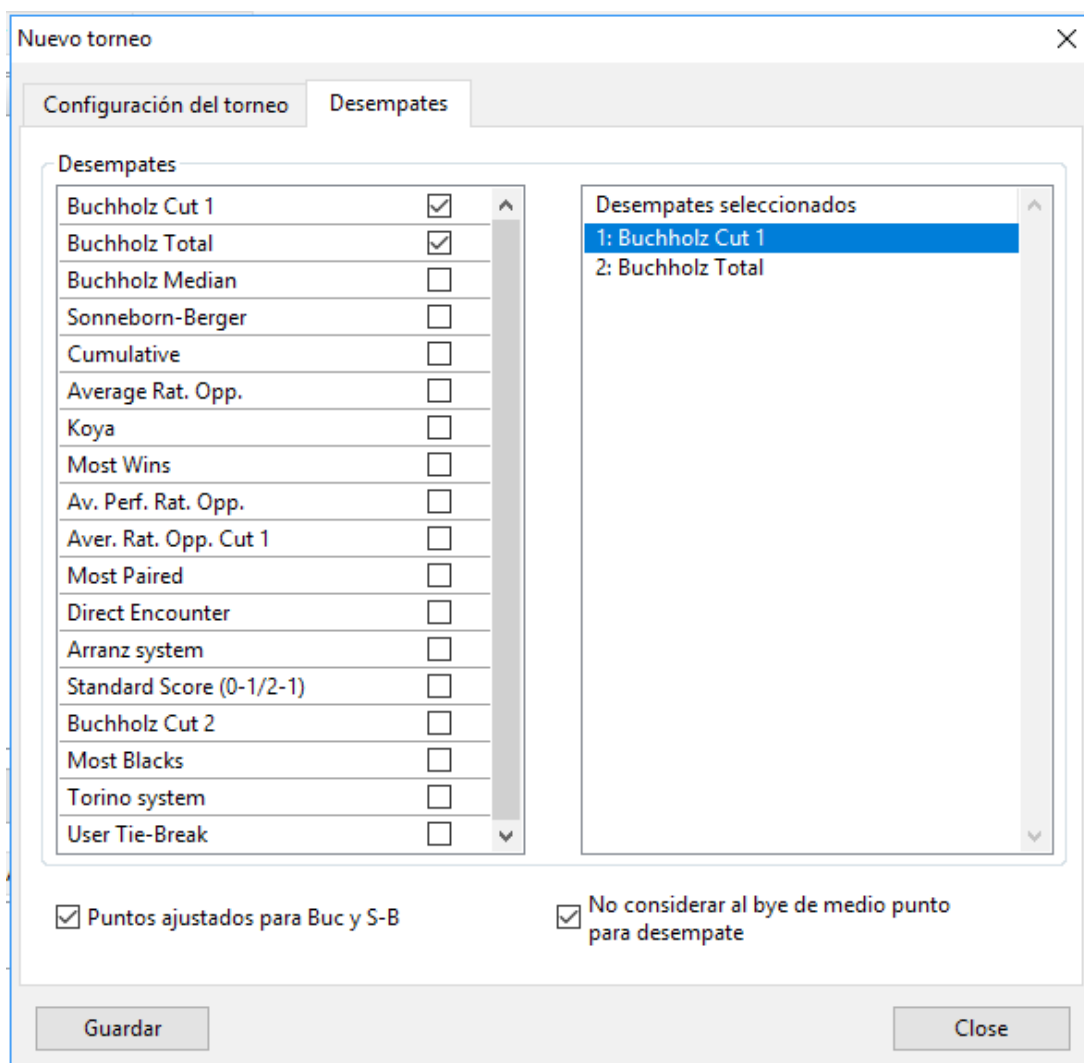


Fig. 15 : Sistemas de desempate

En esta ventana, se establecen los sistemas de desempate a utilizar. Para seleccionar, debe activarse el cuadro situado a la derecha del nombre de cada sistema, en el orden concreto en que los desempates serán elegidos. Para retirar un desempate de la lista basta con desactivar el cuadro situado al lado de su nombre, sea cual sea la posición en la que el sistema de desempate se encuentre seleccionado. Es imprescindible que exista, al menos, un sistema de desempate definido.

#### Truco

Si en su Torneo los sistemas de desempate se establecen al final del mismo, por sorteo, y dado que es imprescindible que exista al menos un sistema de desempate en la configuración del Torneo, deberá seleccionar “User Tie-Break” (la última de las opciones) para evitar publicar información sobre alguno de los sistemas de desempate que pueden ser incluidos en el sorteo. Posteriormente, se explicara como introducir y aplicar el desempate manual

Si necesitara modificar, posteriormente, alguno de los parámetros fijados para el Torneo, puede hacerse ejecutando Archivo → Opciones Peligrosas → Modificar Torneo. Usando esta opción accede a la máscara de definición del Torneo que hemos visto anteriormente y puede modificar los parámetros que desee.

#### Atención

Como su propio nombre indica, estas opciones son peligrosas, es decir, pueden hacer que se borren algunas rondas e, incluso, que se reinicie el Torneo desde la situación previa al emparejamiento de la ronda 1. Sea especialmente cuidadoso con esta opción.

Una vez configurado el Torneo, aparecerá una interfaz estándar, con la única indicación (en la barra situada encima de la barra de menús) del Torneo abierto.

### 3.5 Introducción manual de jugadores

Por tanto, el siguiente paso en el Torneo será la introducción de los jugadores participantes. Primeramente veremos la opción más simple, la introducción manual de todos los datos de los jugadores y, posteriormente, estudiaremos como realizar esta función usando bases de datos externas y la configuración de estas bases de datos.

Para introducir un jugador manualmente, hay que pulsar la opción “Añadir jugador” situada en la barra de estado. Esta opción añade un nuevo jugador en blanco en el listado de jugadores y coloca el cursor en el campo “Nombre”. El usuario deberá añadir manualmente los campos Nombre, Federación, Fecha Nacimiento, Códigos, ELOs y valores de K (FIDE y Nacionales) y Origen y seleccionar el sexo (Click en la figura cambia el sexo) y título. El título puede editarse manualmente

o seleccionar una de las opciones, haciendo click en la flecha situada a la derecha. Los títulos pueden ser:

- Títulos FIDE : GM, WGM, IM, WIM, CM y WCM.
- Títulos o Categorías Nacionales : M (Maestro), CN (Candidato a Maestro), 1N (=A), 2N (=B), 3N (=C), D, E, F y G.

El jugador sin Título o categoría puede ser marcado como NC y dejando en blanco el campo correspondiente.

#### Información

Vega utiliza los títulos y categorías para la confección del Orden de Fuerza, en aquellos casos que se requieran (cuando los valores de ELO son iguales).

Vega solamente utiliza los títulos correspondientes a la FIDE (W/GM, W/IM, W/FM, W/CM) en los casos que se requieran para el cálculo de normas

#### Atención

Solamente es imprescindible, para dar de alta un nuevo jugador, introducir su nombre. Si en el campo Federación, no se introduce ningún dato o se incluyen guiones (---) puede haber problemas en los listados de emparejamientos que pueden quedar descuadrados, por lo que es aconsejable introducir también este dato.

#### Truco

Cada vez que un nuevo jugador es correctamente introducido, los valores de T y P se actualizan. Estos valores están colocados a la derecha del botón “Eliminar jugador”. Esto permite controlar el número de jugadores que están dados de alta en cada momento.

En cualquier momento, el usuario puede hacer un listado de los jugadores inscritos, sin más que pulsar en el botón “Imprimir jugadores”. El programa le preguntará los campos que desea imprimir y aparece una ventana con los datos seleccionados de todos los jugadores dados de alta.

### 3.6 Configuración de Bases de Datos y Filtros

Una vez visto la manera “manual” de introducir jugadores, es sencillo darse cuenta que el procedimiento es tedioso y muy propenso a los errores. Por ello, VEGA permite una introducción extremadamente rápida y flexible de los jugadores participantes en el Torneo usando bases de datos externas, que pueden ser bases de datos de Federaciones (con todos los datos de ELO y demás) o,

incluso, bases de datos formateadas de algún organismo administrativo que controle las inscripciones (por ejemplo, la gestión de pagos de inscripción).

Para utilizar estas funciones, es necesario detallar la fuente de datos y, en su caso, los datos específicos que se recogerán. Además, se pueden determinar varias bases de datos (como veremos, esto tiene especial importancia en torneos a velocidad rápida). Para ello, en la barra de estado, veremos unas pestañas como las que se indican en la figura 16. Como vemos, existe la opción de controlar 3 archivos.

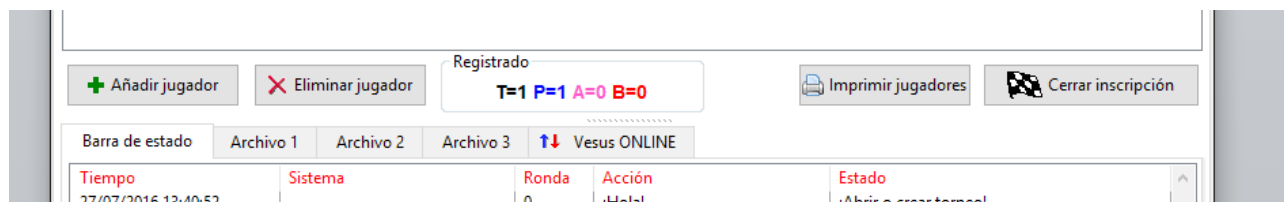


Fig. 16 : Pestañas seleccion base de datos

En este ejemplo, procederemos a configurar las Bases de Datos “estándar” que se han descargado del servidor de la FIDE, según el procedimiento descrito en el apartado 2.6 anterior. No obstante, el procedimiento para cualquier base de datos es idéntico, por lo que solo procederemos a configurar una de las pestañas. Se recomienda al usuario que realice la configuración del resto de las pestañas, utilizando otros listados de ELO, de manera similar a la que se describe.

Posteriormente estudiaremos como configurar una base de datos diferente a las generadas por la FIDE y los formatos que son necesarios.

Para configurar las Bases de Datos accederemos a la parte inferior de la Barra de estado, tal y como se muestra en la figura 16.

Al pulsar la pestaña marcada como Archivo 1 (de manera similar, puede hacerse con Archivo 2 o Archivo 3), se accede a la configuración de ese archivo. Debe pulsarse el cuadro Archivo, y se accede a una selección de tipo de base de datos, como se muestra en la figura 17.



Fig. 17: Selección tipo de base de datos

Como vemos, admite diferentes posibilidades. Para las bases de datos FIDE, lógicamente, debe seleccionarse la opción Archivo FIDE, colocando el cursor del ratón encima del rótulo. Aparecen 4 opciones: Estándar, Rápido, Blitz y Standard completo (todos en formato TXT). Dependiendo de la velocidad de juego del Torneo (y de la base de datos descargada) deberemos seleccionar una u otra. Una vez activada, se abre la ventana de búsqueda de base de datos, por lo que procederemos a navegar por el disco duro hasta localizar el listado correspondiente (siempre en formato TXT) seleccionándolo y activándolo. Una vez seleccionado, se notifica su apertura con un mensaje a la derecha del botón Archivo, como se ve en la figura 18.

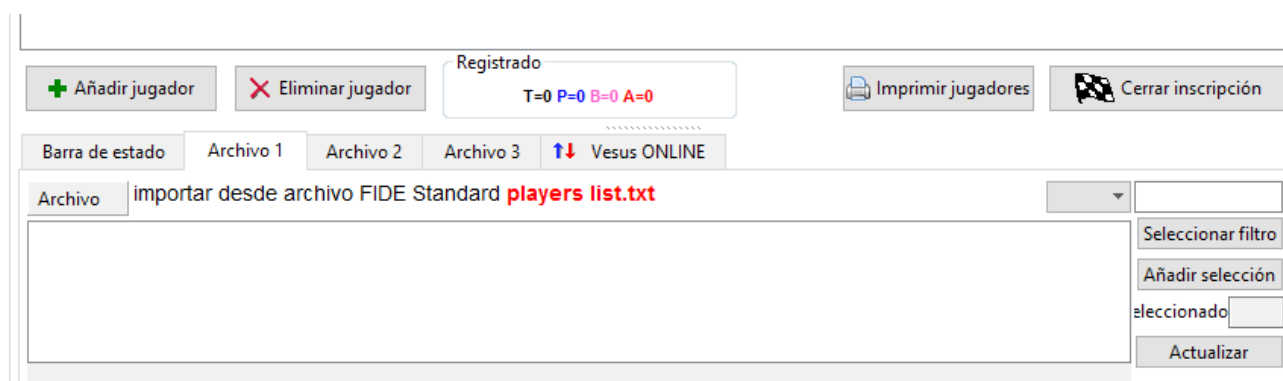


Fig. 18: Base de datos seleccionada

Como se observa, el programa indica que se encuentra abierta la Base de Datos “Players \_list.txt”. No es necesario que mantenga los nombres originales de las bases de Datos, pero si la extensión txt. Es decir, el usuario ha podido renombrar este fichero como, por ejemplo, FIDE\_Estandar\_Noviembre\_2016.txt y así aparecería en la ventana de selección.

#### Truco

Si tiene disponibles en su ordenador muchas Bases de Datos en formato txt, puede renombrarlas (al descargarlas) indicando la fuente, el ritmo de juego y la fecha correspondiente, para permitir su más fácil localización. VEGA accederá igualmente a los datos, sin ninguna diferencia.

Una vez seleccionada la base de datos correspondiente, es conveniente activar el filtro adecuado a la base de datos. Para cargar este filtro, pulse en la opción “Seleccionar filtro”, a la derecha. Si su base de datos es estándar, aparecerá una ventana similar a la de la figura xxx, que contiene los campos predefinidos y su colocación.

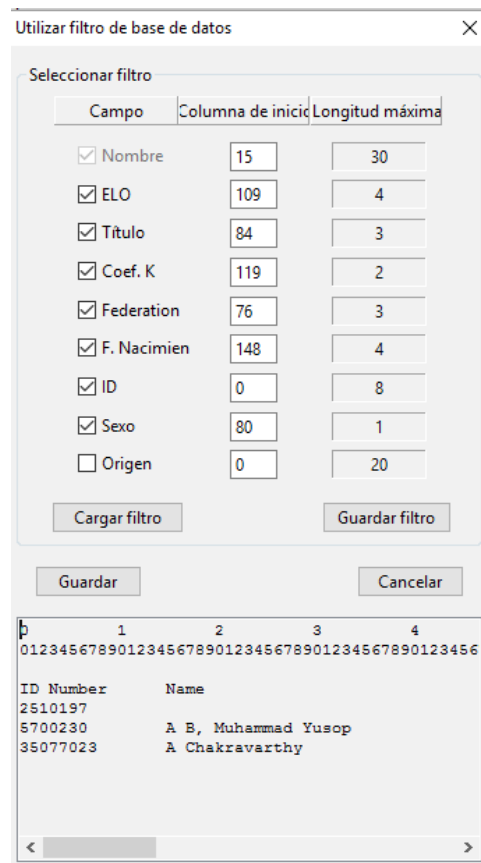


Fig. 19: Filtro de base de datos

Si no existe ningún filtro cargado (que se comprueba fácilmente porque ningún campo está activado) el usuario debe cargarlo, pulsando el botón “cargar filtro” y seleccionando el filtro adecuado en función de la base de datos seleccionada. Para comprobar la posición adecuada de los datos, el usuario puede desplazar la barra de desplazamiento de la ventana inferior, comprobando que los números de cada columna coinciden con el contenido de los datos indicado en el filtro.

La configuración de las bases de datos y filtros se mantiene activa aunque el usuario cierre el programa y vuelva a abrirlo.

### Atención

Si el usuario abre una base de datos usando un tipo de datos diferente al correcto, el filtro cargado no será el adecuado para la base de datos.

Por ejemplo, si usa la opción “Archivo FIDE-Rapido” y abre un fichero FIDE\_Blitz, la posición de los datos será distinta y no se cargará adecuadamente. Si los datos de los jugadores no se cargan en las posiciones correctas, compruebe el tipo de fichero abierto y la configuración del filtro.



### 3.7 Alta de jugadores desde Base de Datos

Una vez configurada la base de datos y el filtro, se puede utilizar para la introducción de jugadores de una manera rápida y sencilla. Para ello, el usuario debe introducir el apellido del jugador (con un mínimo de 6 dígitos) en la ventana que se muestra en la figura.



Fig. 20: Búsqueda de jugadores en base de datos

Según se vayan introduciendo dígitos, el filtro irá reduciendo el número de “posibles” jugadores seleccionables.

No obstante, si el número de jugadores posibles es muy alto, se puede activar un filtro adicional, por países, como se observa en la figura siguiente.

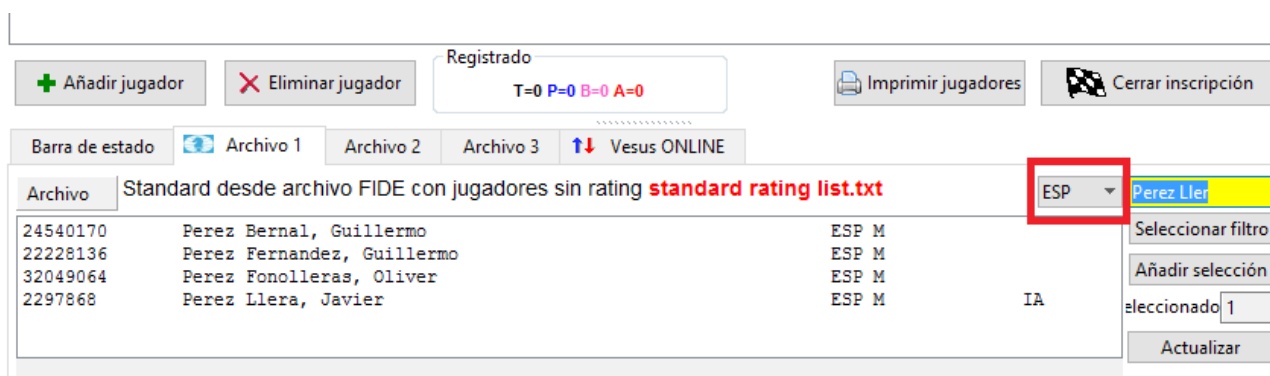


Fig. 21: Activación selección país

Una vez localizado el jugador deseado, pulsando doble click en su nombre en el listado se incorpora directamente al torneo. Una vez añadido, se podrá observar que el “conteo” de jugadores se actualiza (fig 22).

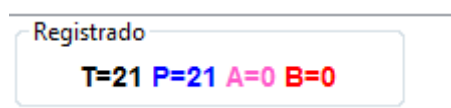


Fig. 22: Conteo de jugadores

Esta información significa, respectivamente :

- T -> Número de jugadores registrados (Total del Torneo)
- P -> Número de jugadores a emparejar.
- A -> Jugadores ausentes
- B -> Jugadores que tendrán un bye/tablas.

Posteriormente, se pueden seguir añadiendo jugadores sin más que ir cambiando el patrón de búsqueda.

#### Truco

Es aconsejable comprobar que los datos de los jugadores se cargan en las posiciones adecuadas. Para ello, es conveniente dar de alta un solo jugador (a poder ser con todos los datos incluido título) y comprobar que se carga correctamente antes de añadir más. Si no está correctamente añadido, compruebe la base de datos y el filtro correspondiente.

#### Atención

Si el emparejamiento de una o más rondas ya ha sido efectuado y el usuario reabre la inscripción para añadir más jugadores, todos los emparejamientos y resultados se borrarán. Sea extremadamente cuidadoso con esta circunstancia. Posteriormente, se explicara como añadir jugadores sin reabrir la inscripción

### 3.8 Cierre de inscripciones y emparejamiento automático

Una vez añadidos todos los jugadores participantes en el Torneo se procederá a cerrar el Torneo antes de emparejar la primera ronda. Para ello, debe pulsar la opción “Cerrar Inscripción”

15	Garcia Diez, Mariano	ESP	1960	m	22222987	1897	20	10/4	1968	0	MAD Mo ▶	
16	Padullés Argerich, Ramon	ESP	1960	m	22244689	1935	40	0	0	0	▶	
17	Strikovic, Aleksa	SRB	1961	m	GM	900150	2540	10	11104	2513	0	GAL ▶

Registrado  
**T=118 P=118 A=0 B=0**

Imprimir jugadores

**Cerrar inscripción**

Barra de estado Archivo 1 Archivo 2 Archivo 3 Vesús ONLINE

Fig. 23: Cerrar inscripción

De manera automática, el programa ha realizado el Orden de Fuerza de acuerdo a los criterios especificados en la ficha de Torneo (ver sección 3.3, apartado “Elo para emparejamiento”) e indica al usuario que esta preparado para realizar el emparejamiento de la ronda 1.

Confirme la ventana pulsando en “OK” y, posteriormente, realice el emparejamiento pulsando en el botón marcado como “Automático”. El programa le demandará el color que se le asigne al jugador número 1 del Orden de Fuerza, pudiendo ser Blancas, Negras o determinado aleatoriamente por el programa .

El emparejamiento correspondiente a la primera y sucesivas rondas se realizará usando el sistema suizo que esté seleccionado (ver sección 3.3, apartado “Sistema de Juego”).

#### Atención

Si el sistema de juego seleccionado es Sistema Suizo Holandés (“Dutch JaVaFo”, en cualquiera de sus dos posibilidades, es imprescindible que el ordenador tenga instalada la maquina virtual de Java(JRE) de **32 bits**. La instalación de java, en su versión de 64 bits, puede hacer que el módulo de emparejamiento JaVaFo no funcione. De ser necesario, el usuario deberá descargarla de la pagina oficial de Java ([www.java.com](http://www.java.com)). Es importante que compruebe este apartado con anterioridad al comienzo del Torneo.

#### Truco

Si tiene algún problema para la realización del primer emparejamiento en Suizo Holandés, el emparejamiento del Sistema Lim o del Sistema Dubov en la 1ª ronda es idéntico. Modifique temporalmente el sistema de juego y realice el emparejamiento. Mientras se dispute la ronda, podrá investigar la causa del problema

Una vez realizado el emparejamiento, la pantalla que aparece contiene los primeros emparejamientos de la ronda (aproximadamente entre 15 y 20, según la configuración y el tamaño de la pantalla). Para imprimir este pareo deberá pulsar la pestaña “Salida” (marcado en azul en la figura 24).

Al seleccionar “Salida”, aparecen las opciones de Salida de diferentes listados, cuadros y otra información. Observando los iconos de esta pestaña (ver figura 25) las hojas de emparejamiento pueden ser seleccionadas con cualquiera de los botones marcados en verde en la figura.

Se trata de dos formatos similares, pero diferentes. Posteriormente, estudiaremos como modificar alguno de los parámetros de estos listados e, incluso, como generar listados parcialmente personalizados. Una vez seleccionado el formato deseado, este aparecerá en la parte inferior de los botones, debajo de la regla. Puede alternarse entre ambos listados, sin más que activarlos. Para imprimir el listado, una vez elegido, solo es necesario pulsar el botón señalado con una impresora.

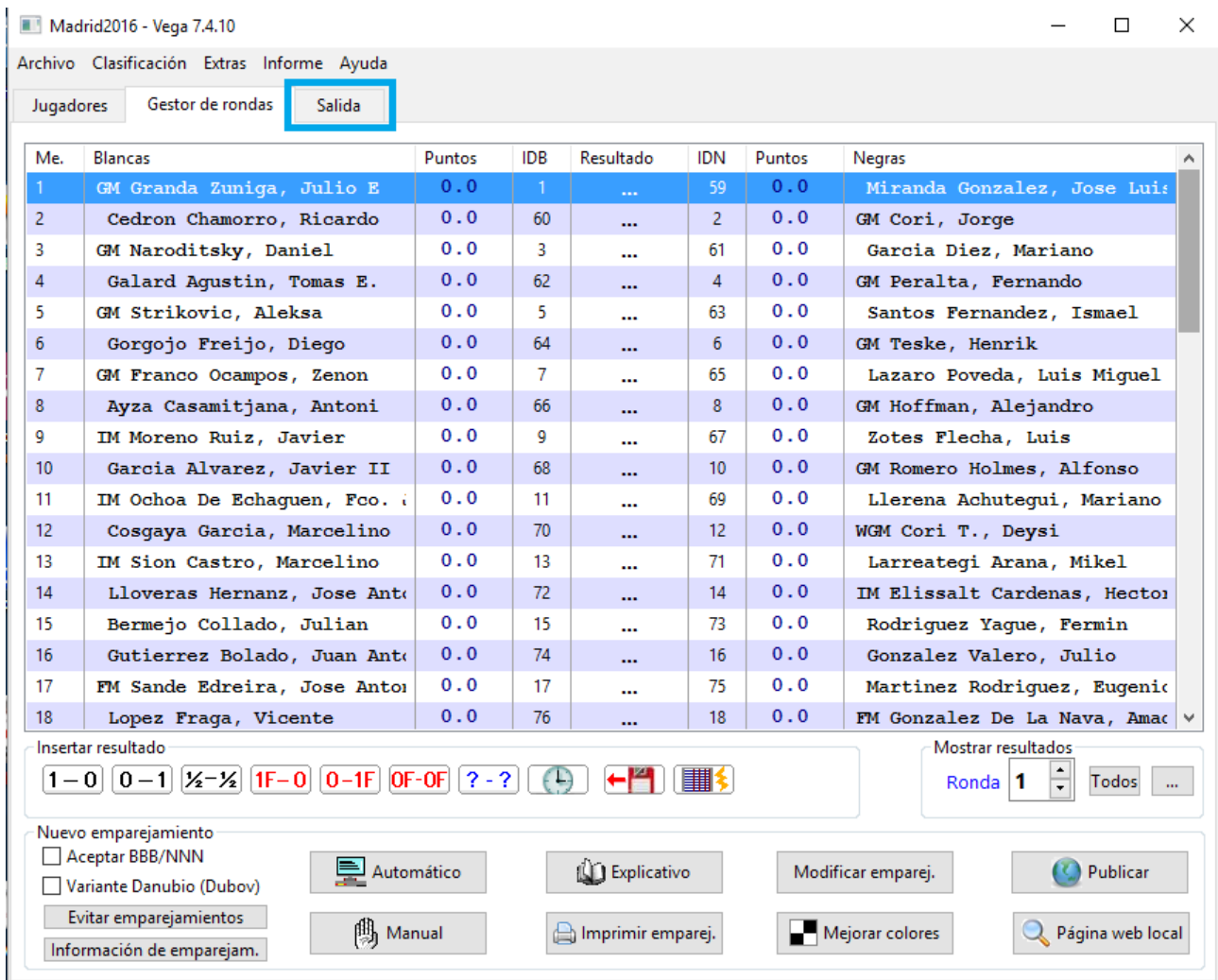


Fig. 24: Listado de emparejamientos y boton Salida

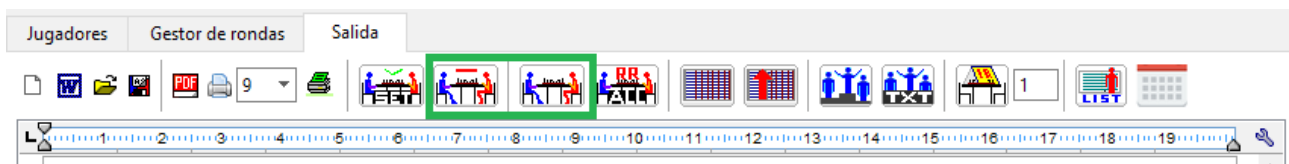


Fig. 25: Opciones de Salida

### 3.9 Entradas tardías.

Una función muy útil es aquella que permite gestionar los emparejamientos que se producen entre jugadores que no estaban originalmente inscritos y se presentan escaso tiempo antes de la primera ronda. Habitualmente, los árbitros que permiten estas incorporaciones, proceden a emparejar a estos jugadores entre sí. Aunque es una función complementaria al emparejamiento manual se describe en este punto por su especial trascendencia.

Obviamente, con el emparejamiento publicado, no es posible reabrir la inscripción por cuanto se borrarían todos los datos de emparejamientos (y si hay rondas anteriores, también los resultados de TODAS las rondas). Por ello, para introducir jugadores se usa un procedimiento similar, pero ligeramente diferente al procedimiento estándar.

El usuario debe seleccionar la pestaña “Jugadores” y, en su caso, activar la Base de Datos de jugadores correspondiente. Según corresponda, si el jugador a añadir está incluido en la base de datos del ELO que está seleccionada, debe teclearse el nombre del jugador en la ventana correspondiente, seleccionarlo en el listado que aparece y pulsar “Enter”. Aparecen 2 avisos de incorporación tardía, que hay que aceptar y el jugador se añade al listado. Si el jugador a añadir no está incluido en la base de datos, hay que seleccionar el botón “Añadir jugador” introduciendo los datos correspondientes.

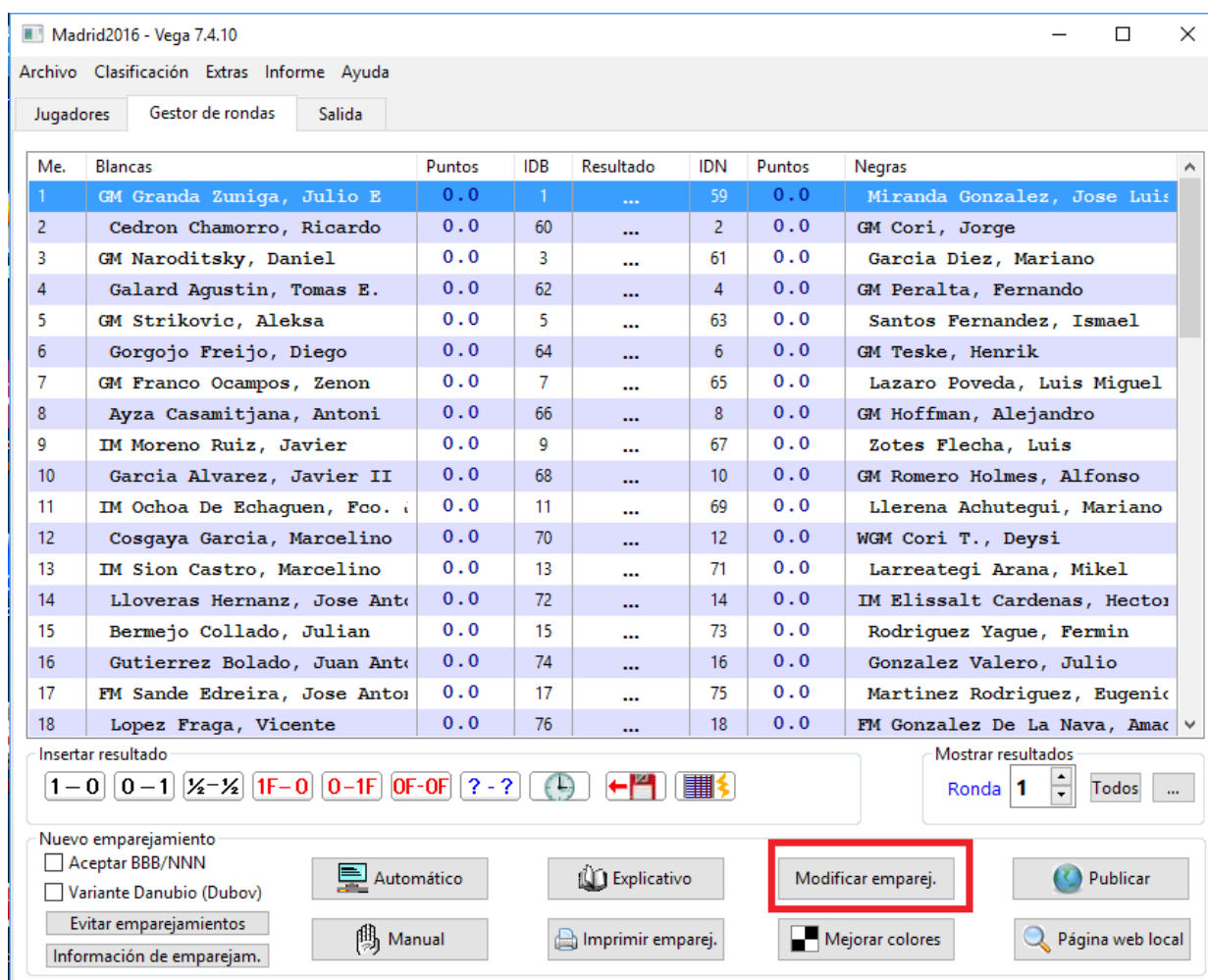


Fig. 26: Selección Modificar emparejamiento

A pesar de que el programa recomienda regenerar los números de emparejamiento, por el momento es conveniente no hacerlo. Así pues, los jugadores añadidos, en su caso, tendrán los números más altos del listado de jugadores (si originalmente eran 117 jugadores y se añaden 2, tendrán el 118 y el 119). Por tanto, corresponderá emparejar al 118 contra el 119. Para ello, el usuario debe seleccionar

la pestaña “Gestor de rondas” y en la parte inferior seleccionar el botón “Modificar emparejamiento” (Figura 26).

Se abrirá la ventana que se observa en la figura siguiente. En la parte superior derecha observamos que existe una casilla para el número del jugador de blancas y otra para el número de jugador de negras. Pueden ser completadas introduciendo manualmente el número o bien, seleccionando al jugador en la lista. Una vez introducidos los números, se pulsa el botón “añadir emparejamiento” y se repite el procedimiento para todas las entradas tardías. Una vez finalizada la entrada de emparejamientos “tardíos”, se pulsa en el botón de “Guardar (asignar colores)” ó “Guardar (mantener colores)”, según corresponda. Los emparejamientos realizados de esta manera se añaden al final del listado de emparejamientos.

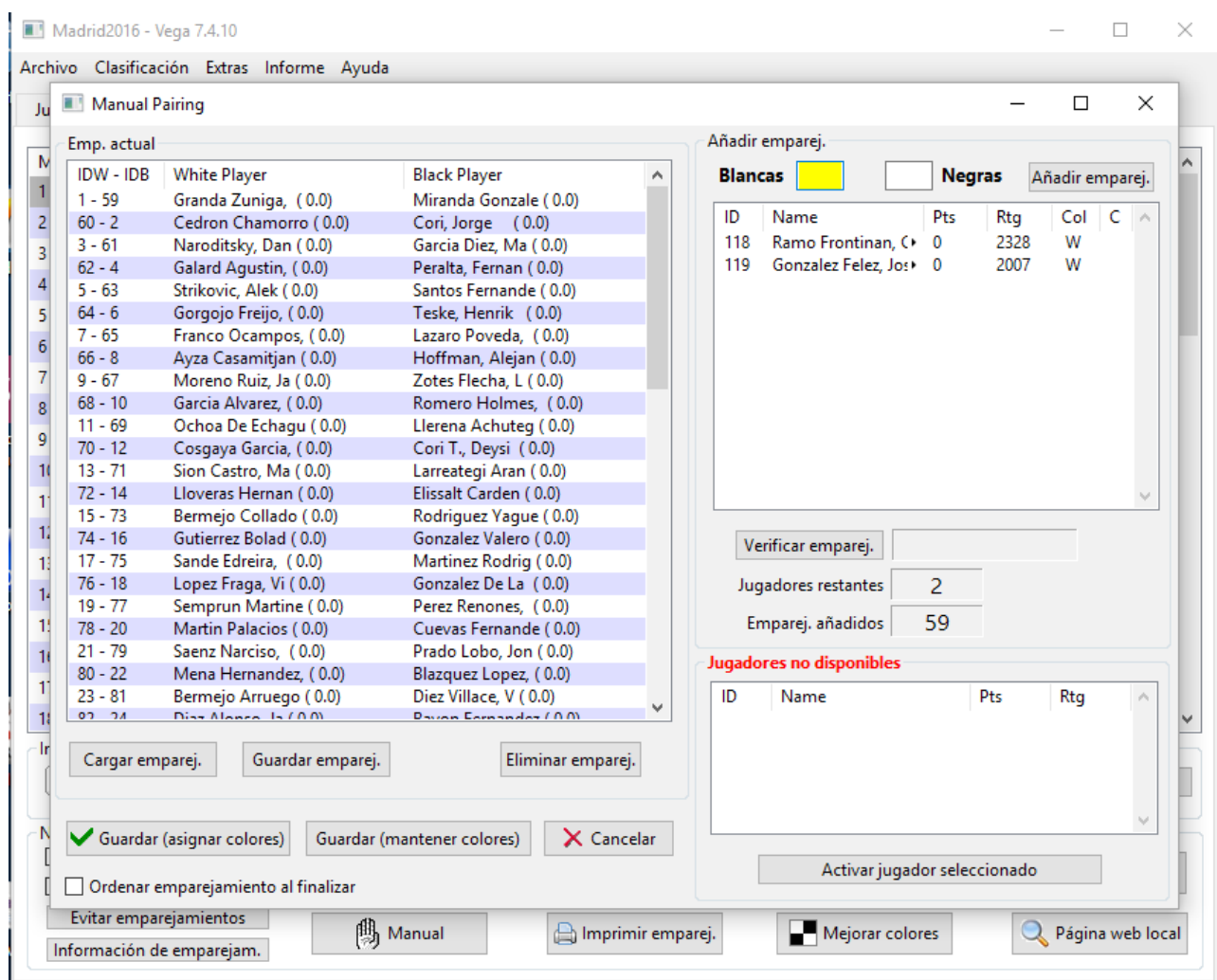


Fig. 27: Selección emparejamiento adicional

### Información

La gestión de entradas tardías y los emparejamientos de dichas entradas solamente pueden gestionarse para la ronda actual, es decir, no pueden añadirse emparejamientos en rondas anteriores.

## Atención

Una vez finalizada la ronda e introducidos los resultados, es conveniente reordenar los jugadores para tener emparejamientos correctos las siguientes rondas. Para ello, debe seleccionarse “Extras → Reasignar números de emparejamiento” en la barra del menú de opciones.

En caso de que el jugador se incorpore no en la 1ª, sino en posteriores rondas, puede ocurrir que el árbitro del Torneo considere oportuno asignarle determinada puntuación en aquellas rondas que no haya disputado. Para ello, el procedimiento que debe seguirse es el siguiente:

a) Seleccione el jugador en el listado de jugadores y pulse el botón derecho del ratón sobre su nombre. Aparece la ventana que observamos en la figura 28.

The screenshot shows the 'Madrid2016 - Vega 7.4.10' application window. The main menu includes 'Archivo', 'Clasificación', 'Extras', 'Informe', and 'Ayuda'. The 'Jugadores' tab is active, displaying a table of players with columns for ID, Name, Federation, Birth Date, Sex, Title, FIDE ID, FIDE ELO, FIDE K, National ID, National ELO, National K, and Origin. A context menu is open over player 'Perez Llera, Javier', offering options: 'Editar', 'Modificar Cuadro cruzado', and 'Establece estado del jugador'. Below the table, there are buttons for 'Añadir jugador', 'Eliminar jugador', 'Registrado' (with scores T=119, P=119, A=0, B=0), 'Imprimir jugadores', and 'Cerrar inscripción'. At the bottom, a 'Barra de estado' shows 'Vesús ONLINE' and a table of game logs.

↑ ID	Nombre	Fed	F. Nacimi	S	Título	ID FIDE	ELO FIDE	K FIDE	ID Nac	ELO Nac	K Nac	Origen
44	Lenz, Jonas	GER	0000	m		24091180	2015	20	0	2015	0	Alemania
45	Cernuda Orejas, Victor Ma	ESP	1978	m		22220658	2012	20	0	0	0	CTL Ploli
46	Herrera Gonzalez, Javier	ESP	1997	m		2238047	2001	20	21318	2003	0	MAD La
47	Garcia Galeote, Lorenzo	ESP	1959	m		2207745	1998	20	0	2001	0	MAD Tor
48	Kolar, Jelena	SRB	1965	f		910872	1989	20	0	0	0	
49	Cigales Jirout, Juan Carlos	ESP	1961	m		2267128	1955	20	0	1983	0	AST Pabl
50	Perez Pacheco, Ricardo	ESP	1997	m		32018274	1954	20	0	2178	0	EUS Sant
51	Martinez Fernandez, Raul	ESP	1994	m		22226141	1946	20	21073	2008	0	CTL Univ
52	Perez Llera, Javier					2297868	1945	20	0	0	0	
53	Dierssen Garcia-Barre					22298274	1937	40	0	0	0	
54	Padullés Argerich, Ra					22244689	1935	40	0	0	0	
55	Garcia Gonzalez, Om					2206650	1927	20	0	0	0	CTL La H
56	Llamazares Lopez, Carlos	ESP	1980	m		2216825	1922	20	0	1894	0	CTL Trob
57	Ahmed Harjour, Arabi	ESP	1952	m		2274698	1920	20	0	0	0	AST Siero
58	Laiz Ibanez, Hector	ESP	1999	m		2216710	1914	40	21245	2217	0	GAL Font
59	Miranda Gonzalez, Jose Lu	ESP	1971	m		2225514	1905	20	0	1877	0	AST Ovie
60	Cedron Chamorro, Ricard	ESP	1976	m		22289712	0	0	15138	1898	0	
61	Casas Diaz Mariona	ESP	1960			2222007	1887	20	1074	1060	0	MAD Ma

Registrado  
T=119 P=119 A=0 B=0

Barra de estado: Archivo 1, Archivo 2, Archivo 3, Vesús ONLINE

Tiempo	Sistema	Ronda	Acción	Estado
10/12/2016 13:20:02	...	0	¡Hola!	¡Abrir o crear torneo!
10/12/2016 13:20:07	Suizo FIDE Holandés (JaVaFo)	1	Torneo abierto Madrid2016	¡Esperando para introducir resultados!

Fig. 28: Selección jugador para modificar

b) Se selecciona la opción “Modificar Cuadro Cruzado” y aparece una venta similar a la de la figura 29.

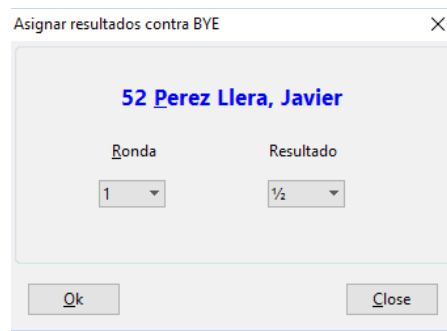


Fig. 29: Modificando jugador

c) Se selecciona la ronda y el resultado correspondiente y se confirma con OK. Si en esa ronda, el jugador hubiera sido emparejado no permite cambiar el resultado apareciendo el mensaje de error de la figura 30.

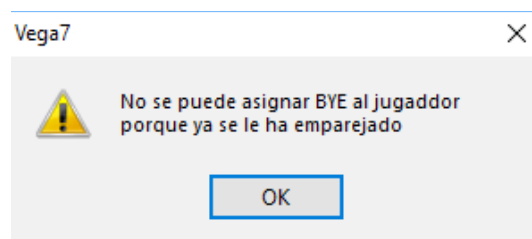


Fig. 30: Mensaje de error

### 3.10 Introducción de resultados

Para introducir los resultados, el usuario debe dirigirse a la ventana “Gestor de Rondas”, donde aparece el emparejamiento en curso, colocándose el cursor en el primer emparejamiento. Para la selección de resultados, el usuario dispone de 2 mecanismos, según use el ratón o el teclado.

Utilizando el ratón, utilizaremos los iconos que aparecen en la ventana “Gestor de Rondas”, debajo del emparejamiento. Como se observa en la figura 31, en la parte superior está el emparejamiento, con el cursor colocado en el tablero número 1. En la parte baja, se irán pulsando los resultados correspondientes a cada tablero, colocándose el resultado correspondiente y saltando el cursor al siguiente tablero.



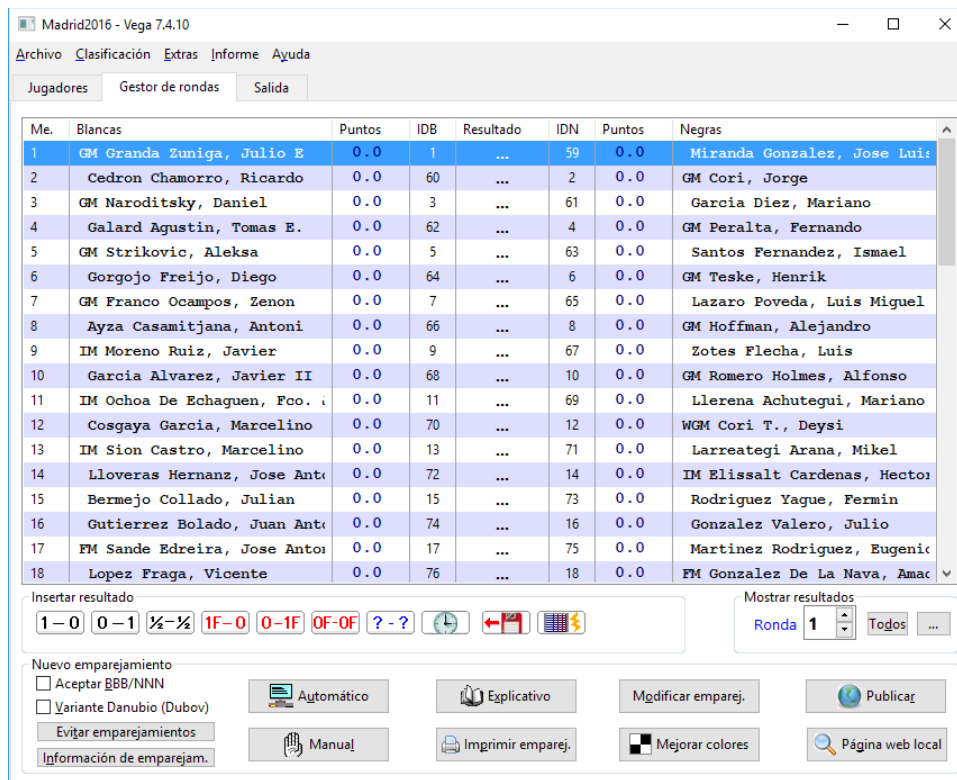


Fig. 31: Entrada de resultados

La segunda opción, utilizando el teclado, asocia cada uno de los resultados posibles a una pulsación de tecla determinada. En la siguiente tabla, observamos la correspondencia entre los iconos, las teclas del ratón y los resultados introducidos. Como se observa, existen determinadas funciones que se pueden realizar solo con el ratón, otras con el teclado y otras con ambas-

Icono	Teclado	Función
	1	Gana el jugador de Blancas
	0	Gana el jugador de Negras
	5	Tablas
	3	Gana el jugador de Blancas por incomparecencia
	4	Gana el jugador de Negras por incomparecencia
	2	Ambos pierden por incomparecencia
	8	Entrada de resultado no estándar
	7	Partida aplazada
	9	Borra el resultado preexistente (solicita confirmación)
		Importación de resultados desde un archivo
		Actualización del cuadro cruzado
		Presenta en el listado todos los emparejamientos de la ronda
		Presenta en el listado únicamente los emparejamientos sin resultado

Si un resultado es introducido de manera errónea, se deberá colocar el cursor sobre él y seleccionar el resultado correcto con las teclas o pulsaciones de ratón que se han explicado. No es necesario borrar el resultado previo. En cualquier circunstancia, el programa solicitará confirmación del cambio de resultados.

Las consecuencias de una incomparecencia son:

- a) A los efectos de clasificación ELO, la partida se considera como no jugada entre ambos jugadores (por lo cual pueden ser emparejados de nuevo en alguna ronda posterior).
- b) El vencedor recibe un (1) punto.
- c) El color de los jugadores para esta ronda es considerado como NO\_COLOR para ambos jugadores.
- d) A efectos de los sistemas de desempate, la incomparecencia será gestionada de acuerdo con la definición del Torneo.

### 3.11 Byes, Retiradas y activaciones de jugadores

Puntualmente, es posible que algún jugador notifique que no podrá disputar alguna ronda, por lo que debe ser desactivado para dicha ronda. Igualmente puede ocurrir que las Bases del Torneo permitan la adjudicación de byes de medio punto, sin color ni contrario, según las circunstancias. También es usual que las normas del Torneo indiquen que un jugador con una o más incomparecencias sin justificar deba ser eliminado.

En cualquiera de dichos casos, el procedimiento básicamente se reduce a impedir que un jugador sea emparejado en una o mas rondas. Este procedimiento se llama “desactivación” Para ello, VEGA dispone de una herramienta de gran utilidad.

En la pestaña “Jugadores”, se debe seleccionar el jugador a desactivar (si no se conoce el número del jugador, el listado puede ordenarse fácilmente, pulsando el rotulo “Nombre” en la cabecera). Una vez seleccionado, se pulsara el botón derecho del ratón sobre él y se selecciona la opción “Establecer estado del jugador” (ver figura 28 en el apartado 3.9 de este manual “Entradas tardías”).

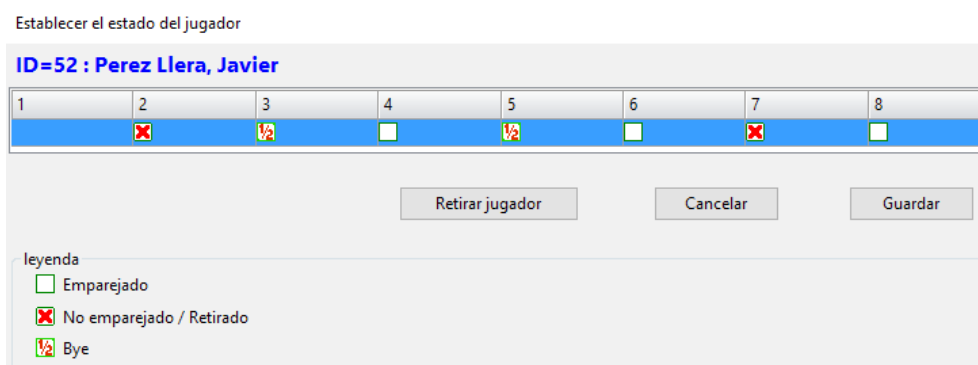


Fig. 32: Modificación del estado de un jugador

Una vez seleccionada esta opción, aparece una nueva ventana que permite diversas funciones con el jugador seleccionado, tal y como se observa en la figura 32.

Como se observa, solo se puede cambiar de estado en las rondas no emparejadas (en este ejemplo de la ronda 2 a la ronda 8). Pulsando dentro de los cuadros debajo de los números de ronda se activa, sucesivamente, el aspa rojo (No emparejar), o el símbolo  $\frac{1}{2}$  igualmente en rojo, como bye de medio punto. Si se pulsa el botón “Retirar jugador” se ponen todas las rondas restantes como “No emparejar”.

Para confirmar la operación se pulsa en “Guardar” y para descartar en “Cancelar”.

Para reactivar un jugador eliminado o deshacer un bye de medio punto o un “No emparejar”, el procedimiento es el mismo, sin más que pulsar el mismo cuadro hasta que quede en blanco.

### 3.12 Modificaciones en el emparejamiento

En Torneos escolares o de bajo nivel e incluso en torneos más “serios” disputados por ajedrez rápido o relámpago, es habitual que los jugadores cometan errores, se sienten en tableros incorrectos, jueguen con colores cambiados, etc.

En esta apartado estudiaremos algunos de esos errores y las posibles soluciones de “gestión”.

Cuando sencillamente los jugadores se han sentado con los colores cambiados, es decir, les correspondía jugar pero con los colores alternos, el árbitro puede modificar de una forma sencilla los colores, sin más que hacer doble click en el emparejamiento a modificar. El programa presentará una ventana de confirmación del intercambio de colores, que el usuario debe confirmar.

#### Atención

Si ha introducido previamente los resultados y modifica el color de los emparejamientos el programa mantiene el resultado a cada persona, es decir modifica también el resultado, que pasa a ser el contrario. Compruebe cuidadosamente que el jugador que aparece como ganador es el que efectivamente ha ganado la partida.

Si los jugadores se han sentado en tableros incorrectos, el procedimiento se complica sustancialmente y requiere la realización de una modificación en el emparejamiento.

#### Atención

Si tiene que modificar el emparejamiento, debe ser especialmente cuidadoso con el procedimiento, porque podría darse el caso de perder todos los datos del Torneo. Antes de continuar, realice una copia de seguridad del Torneo, como se explica en el apartado xx de esta Guía.

## Truco

Si va a realizar modificaciones en el emparejamiento, es muy importante que tenga establecidos, claramente, cuales son las modificaciones que debe efectuar. Es muy recomendable que imprima una hoja de emparejamiento y anote los cambios a realizar antes de continuar con el procedimiento.

## Información

Solo pueden realizarse modificaciones en la última ronda publicada. Si las modificaciones corresponden a rondas anteriores a la última, deberá deshacer el emparejamiento de TODAS las rondas posteriores. Si eso fuera imprescindible, la información a mantener se amplía a TODAS las rondas, por lo que el tiempo de “reparación” aumenta sustancialmente.

Una vez realizadas las copias de seguridad y teniendo anotados los cambios a realizar, el procedimiento es el siguiente:

- Elimine el emparejamiento de la última ronda, usando la opción Archivo → Opciones peligrosas → Eliminar ronda. El programa pedirá confirmación de la eliminación de dicha ronda. Una vez confirmada, el programa se situará después de introducir los resultados de la ronda anterior.
- En la pestaña “Gestor de Rondas”, seleccione la opción “Manual” (ver figura 33). Con esta opción accede a la ventana de “Manual Pairing” similar a la de la figura 27 (Entradas tardías).

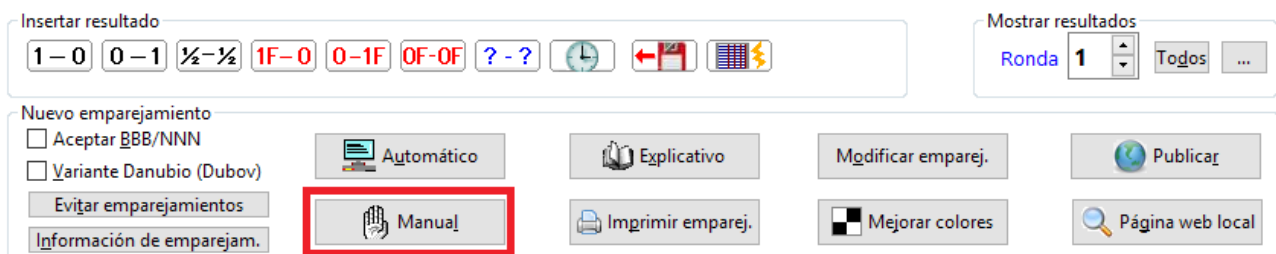


Fig. 33: Selección emparejamiento manual

- Seleccione la opción “Cargar emparejamientos”. Se abrirá la ventana de selección de emparejamientos correspondiente. Si no ha modificado el nombre, los emparejamientos estarán cargados en el archivo “engine.man” por lo que debe ser seleccionado (doble click en el nombre del archivo) cargándose este en la ventana de emparejamientos.
- Seleccione el primero de los emparejamientos que haya que modificar y una vez seleccionado, pulse la opción “Eliminar emparejamiento”. Una vez pulsado, el emparejamiento de esa pareja se deshace y los jugadores se añaden a la ventana de jugadores no emparejados. Realice este proceso con todos los emparejamientos que sean necesarios.

- e) Una vez finalizado el “desparejado” debe asignar los jugadores en las parejas concretas que hayan jugado. Para ello, deberá introducir los números de los jugadores en las ventanas de “blancas” y “negras” correspondientes (arriba a la derecha) y pulsar “Añadir emparejamiento”.
- f) Finalizada la introducción de los emparejamientos, puede reordenarlos de manera automática, si lo desea, activando la selección de “Ordenar emparejamiento al salir”, situado en la esquina inferior izquierda. En caso contrario, si solo desea colocar uno o mas emparejamientos en un lugar diferente puede seleccionar el emparejamiento correspondiente y subirlo o bajarlo, pulsando, respectivamente, las combinaciones de teclas Ctrl+↑ o Ctrl+↓
- g) Una vez el orden está correcto, el emparejamiento será salvado usando la opción “Guardar (mantener colores)”.

### 3.13 Configurar hoja de emparejamiento

Existe la posibilidad de configurar la hoja de emparejamiento para incluir, a selección del usuario, la Federación del jugador, el origen del mismo (con la información que pueda contener, sea Club, Provincia, Federación Autonómica, etc).

Para activar esta función, en la pantalla principal, pestaña Salida, existe un icono (situado físicamente a la derecha del icono de impresora) con la palabra SET y el dibujo de 2 jugadores), como se ve en la figura 34.

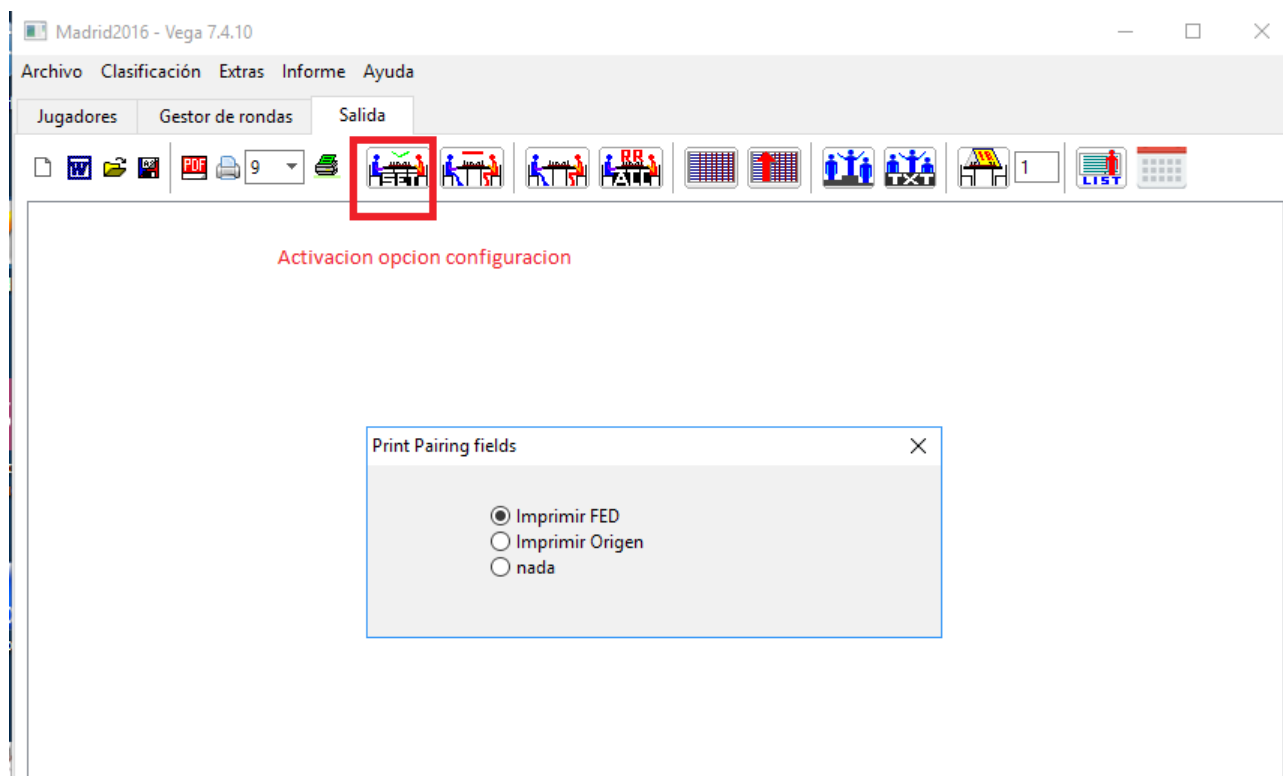


Fig. 34: Configuración hoja de emparejamiento

Pulsando esta opción, se abre una ventana, que permite elegir entre “Imprimir FED”, “Imprimir Origen” y “Ninguno”.

Una vez activada la selección correspondiente, se regenera la hoja de emparejamientos, pulsando el botón a la derecha del anterior, apareciendo la hoja de emparejamiento con la selección efectuada. .

### 3.14 Etiquetas de mesa

Una opción muy interesante para torneos de ajedrez rápido o relámpago consiste en la utilización de etiquetas de mesa para que los jugadores anoten los resultados a la finalización de la partida. Vega permite la impresión de dichas etiquetas de mesa que incluyen los nombres de los jugadores por lo que cualquier error en la posición de los mismos será detectada por los propios jugadores. Para acceder a esta función, se debe seleccionar, en la pestaña Salida la opción que se refleja en la figura 35.



Fig. 35: Generación etiquetas de mesa

Una vez activada esta función, se muestran las etiquetas de mesa en la misma ventana, de manera similar a la figura 36, conteniendo cada hoja 5 etiquetas. Seleccionando el icono de la impresora se pueden imprimir directamente, de tal manera que, cortando todas las hojas a la vez, las etiquetas quedan perfectamente ordenadas y listas para su colocación en las mesas.

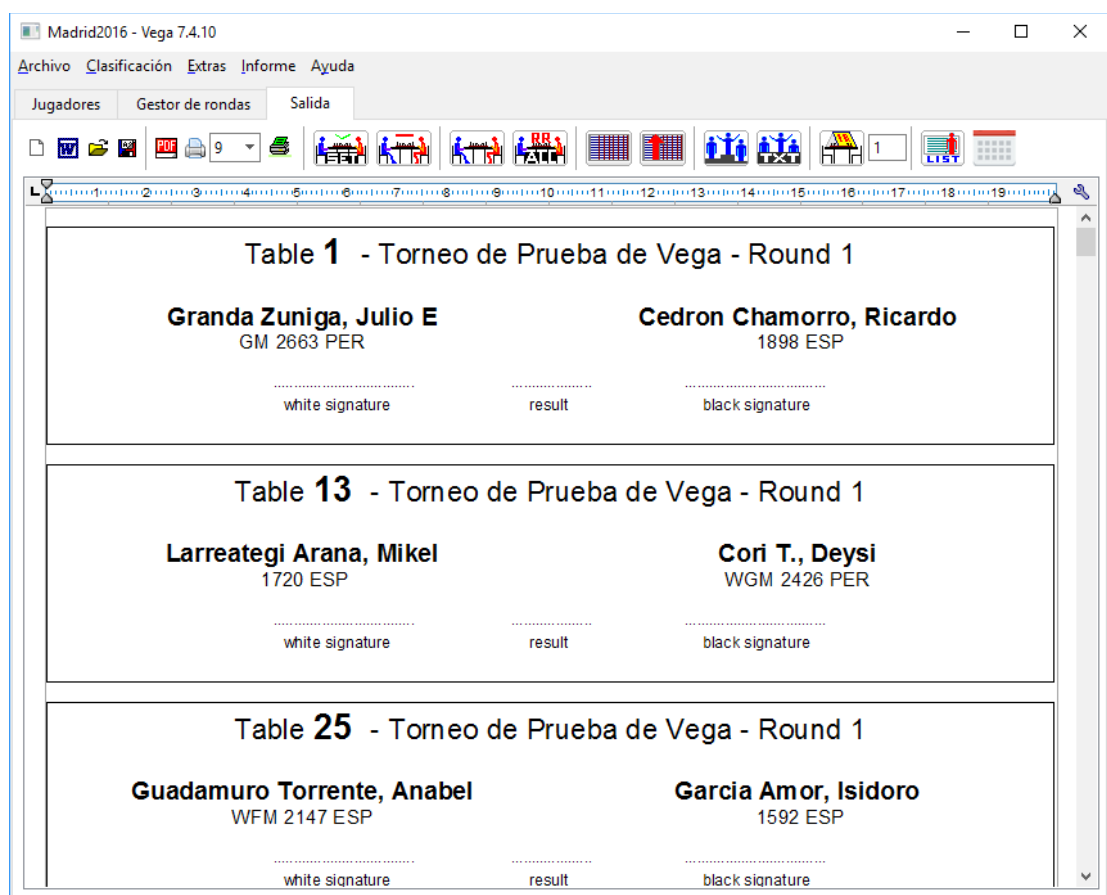


Fig. 36: Ejemplo etiquetas de mesa

### 3.15 Clasificaciones globales y específicas

Vega permite realizar clasificaciones en cualquier momento del Torneo, no existiendo diferencias entre clasificaciones parciales y finales.

Conviene destacar que se pueden realizar 2 tipos de clasificación:

- \* Clasificación general, entiendo como tal la que incluye a todos los jugadores participantes, debidamente ordenados por puntuación y de acuerdo a los sistemas de desempate que se hayan establecido.
- \* Clasificaciones específicas, que realizan filtros sobre el total de los jugadores, presentando solamente aquellos que cumplen determinadas condiciones (por ejemplo, puntuación ELO máxima, categoría, etc).

Para realizar la clasificación general, el usuario debe seleccionar cualquiera de las opciones marcadas en la figura 37.

Pos	Pts	ID	Title	NAME	Rtg	Fed	Buc1	BucT
1	6.0	1	IM	Vega Gutierrez, Sabrina	2381	ESP	35.5	39.5
2	6.0	4	WIM	Nicolas Zapata, Irene	2203	ESP	34.0	37.5
3	5.5	2	IM	Matnadze, Ana	2368	ESP	34.5	38.0
4	5.5	7	WIM	Vega Gutierrez, Belinda	2149	ESP	31.0	33.5
5	5.0	3	WIM	Collazo Hidalgo-Gato, Niala	2261	ESP	35.5	36.0
6	5.0	6	WIM	Hernandez Estevez, Yudania	2163	ESP	34.0	37.0
7	5.0	5	WIM	Garcia Vicente, Nieves	2192	ESP	31.0	34.0
8	4.5	8	WFM	Perera Borrego, Mariela	2139	ESP	36.0	38.0
9	4.5	10		Kolotilina, Liudmila	2135	ESP	32.0	34.5
10	4.5	11		Olivares Romero, Sara	2090	ESP	27.5	28.0
11	4.0	9	WFM	Collado Barbas, Laura	2137	ESP	31.0	33.5
12	4.0	13		Riera Morilla, Elizabeth	1963	ESP	30.5	31.0
13	4.0	14		Garcia Rodriguez, Sara	1953	ESP	28.5	30.5
14	4.0	20		Ruiz de Leon Merlo, Esther	1521	ESP	28.0	30.5
15	3.5	16		Ortin Blanco, Ainhoa	1793	ESP	29.5	32.0
16	3.5	17		Gonzalez Benavides, Pilar	1673	ESP	26.0	26.5
17	3.5	12		Hernando Rodrigo, Inmaculada	1999	ESP	25.5	26.0
18	3.5	15		Barrio Ugidos, Ainhoa	1866	ESP	24.0	26.0
19	3.0	19		Estevez Sacristan, Deva	1562	ESP	27.5	28.0

Fig. 37: Generando clasificaciones

En rojo se encuentra señalizada la opción para generar la clasificación en formato de alta calidad (que se puede directamente) y en azul está señalizada la opción para generar la clasificación en formato texto básico. En ambas opciones, el usuario puede seleccionar dentro de la ventana todo o parte del texto y, con las opciones de cortar/pegar de su sistema operativo exportar dicho texto a otras aplicaciones. No obstante, no se recomienda esta opción para realizar formatos personalizados. Para ello, se recomienda exportar los datos a formatos XLSX o CSV y trabajar con dichos datos usando programas de ofimática. El procedimiento de exportación se detalla en el apartado 4.1 de esta guía

### Información

El usuario debe tener en consideración que el ordenamiento de los jugadores se realiza de acuerdo a los sistemas de desempates establecidos. Si alguno de los criterios es el desempate manual, **antes** de generar la clasificación, deberá actualizarse el desempate de la forma que se explica en el apartado 3.16 de esta guía



Para realizar clasificaciones especiales, el usuario dispone de varias posibilidades, en función de la clasificación que quiera generar. La primera opción disponible es generar clasificaciones en función del ELO de los jugadores, es decir, asignar premios por grupos. Para ello, el árbitro debe configurar primeramente los grupos diferenciados de ELO, utilizando la opción Clasificaciones → Asignar grupos de ELO, como se observa en la figura 38.

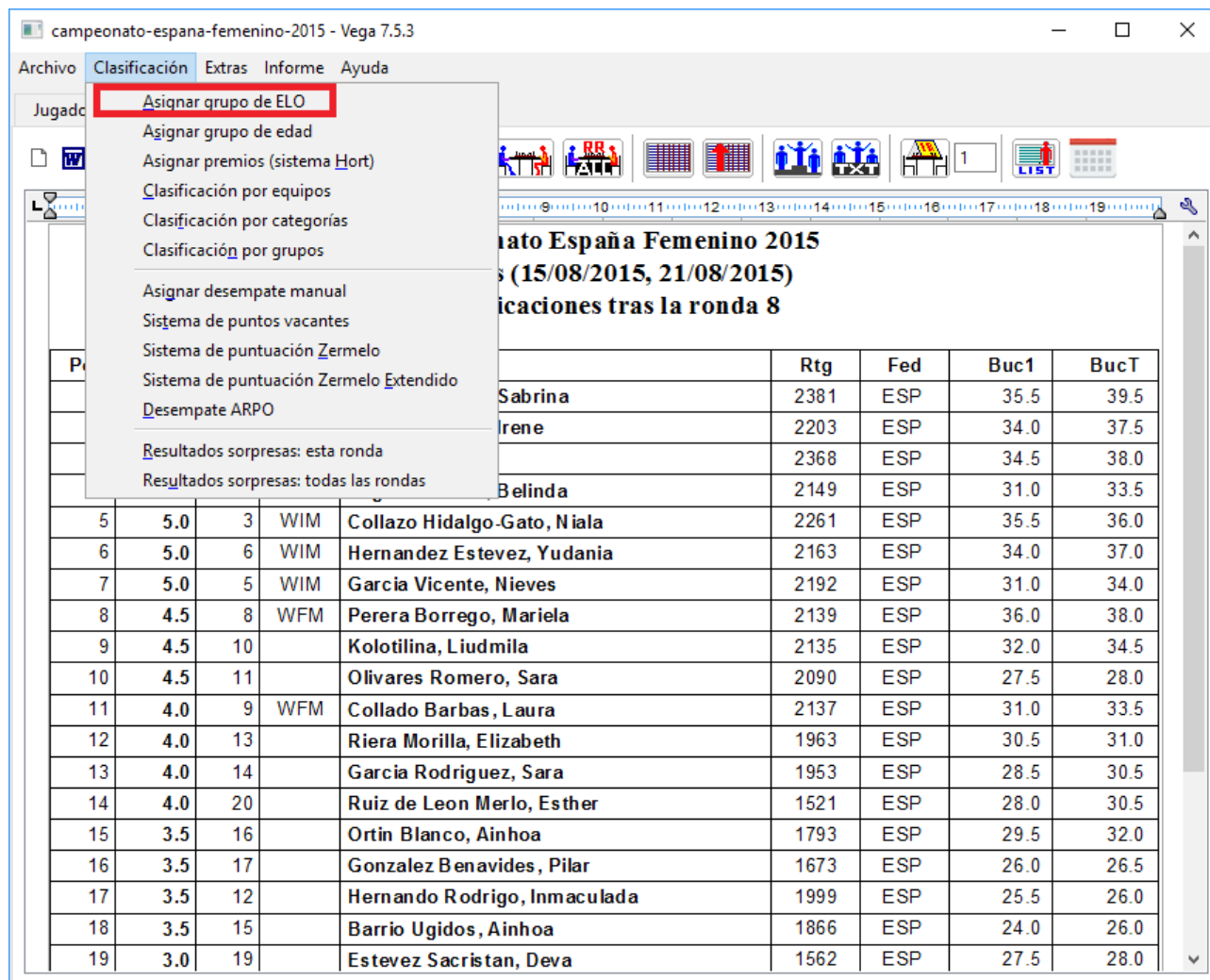


Fig. 38: Asignar grupos de ELO

Una vez seleccionada esta opción, aparece una ventana adicional, en la que el usuario debe indicar las puntuaciones ELO que constituyen los límites de cada grupo, como se observa en la figura 39.

Intervalo de rating del grupo

	Mínimo		Máximo
Grupo 1:	0	-	0
Grupo 2:	0	-	0
Grupo 3:	0	-	0
Grupo 4:	0	-	0
Grupo 5:	0	-	0

Guardar Close

*Fig. 39: Configuración grupos de ELO*

Se disponen de 5 posibles divisiones. Una vez configurados, el usuario debe seleccionar “Guardar” y aparecerá en pantalla la clasificación diferenciada de cada uno de los grupos. Un ejemplo se muestra en la figura 40.

Campeonato España Femenino 2015  
Linares - 15/08/2015, 21/08/2015

Grupo de jugadores con ELO en la ronda 8

Group limits: 0 <= rating <= 1799

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Bucl	BucT
1	4.0	20	Ruiz de Leon Merlo,	1521	--	ESP	28.0	30.5
2	3.5	16	Ortin Blanco, Ainhoa	1793	--	ESP	29.5	32.0
3	3.5	17	Gonzalez Benavides,	1673	--	ESP	26.0	26.5
4	3.0	19	Estevez Sacristan, D	1562	--	ESP	27.5	28.0
5	2.5	18	Fernandez Cantalapie	1589	--	ESP	24.5	25.0
6	1.0	21	Acebal Muniz, Maria	1244	--	ESP	25.5	27.5

Group limits: 1800 <= rating <= 1999

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Bucl	BucT
1	4.0	13	Riera Morilla, Eliza	1963	--	ESP	30.5	31.0
2	4.0	14	Garcia Rodriguez, Sa	1953	--	ESP	28.5	30.5
3	3.5	12	Hernando Rodrigo, In	1999	--	ESP	25.5	26.0
4	3.5	15	Barrio Ugidos, Ainho	1866	--	ESP	24.0	26.0

Group limits: 2000 <= rating <= 2199

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Bucl	BucT
1	5.5	7	Vega Gutierrez, Beli	2149	WIM	ESP	31.0	33.5
2	5.0	6	Hernandez Estevez, Y	2163	WIM	ESP	34.0	37.0
3	5.0	5	Garcia Vicente, Niev	2192	WIM	ESP	31.0	34.0
4	4.5	8	Perera Borrego, Mari	2139	WFM	ESP	36.0	38.0
5	4.5	10	Kolotilina, Liudmila	2135	--	ESP	32.0	34.5
6	4.5	11	Olivares Romero, Sar	2090	--	ESP	27.5	28.0
7	4.0	9	Collado Barbas, Laur	2137	WFM	ESP	31.0	33.5

Fig. 40: Ejemplo de clasificaciones por grupos de ELO

La configuración de grupos de ELO solo debe hacerse una vez para cada Torneo. El resto de las ocasiones, el programa “recordará” las divisiones establecidas.

### Truco

Si va a requerir clasificaciones por grupos de ELO, puede ser una buena idea configurarlos una vez creados los ficheros del Torneo, antes incluso de que el Torneo se inicie. De esta manera, no cometerá errores al final del Torneo y podrá publicar clasificaciones parciales con facilidad

La segunda opción que permite el programa es la clasificación por edades. Para configurar esta clasificación, el usuario debe, de la misma manera, configurar los grupos de edad que requiera. Para ello, deberá seleccionar la opción Clasificación → Asignar grupo de edad, tal y como se muestra en la figura siguiente.

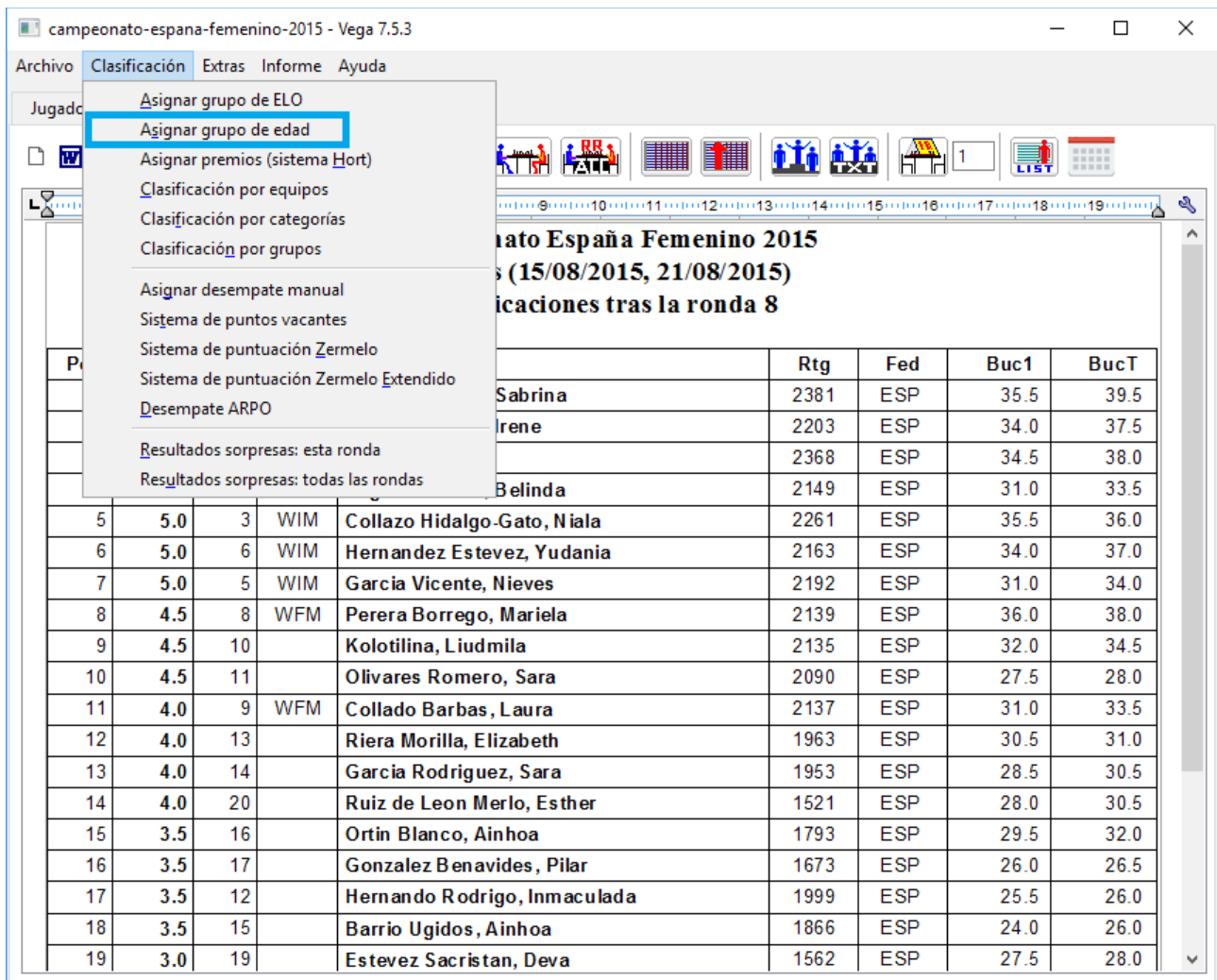


Fig. 41: Selección Asignación grupos de edad

Al igual que el caso anterior, al ejecutar esta opción, se abre una nueva ventana para configurar los años de nacimiento correspondientes, tal y como se muestra en la figura 42.

Fig. 42: Configuración grupos de edad

La última funcionalidad que describiremos en las clasificaciones específicas es la “Clasificación por categorías”. Como se observa en la figura 43, se selecciona en la misma opción de menú “Clasificaciones”. Una vez seleccionada, genera un listado similar al de la figura 44, con los jugadores de cada categoría (incluyendo títulos internacionales), ordenados de forma agrupada.

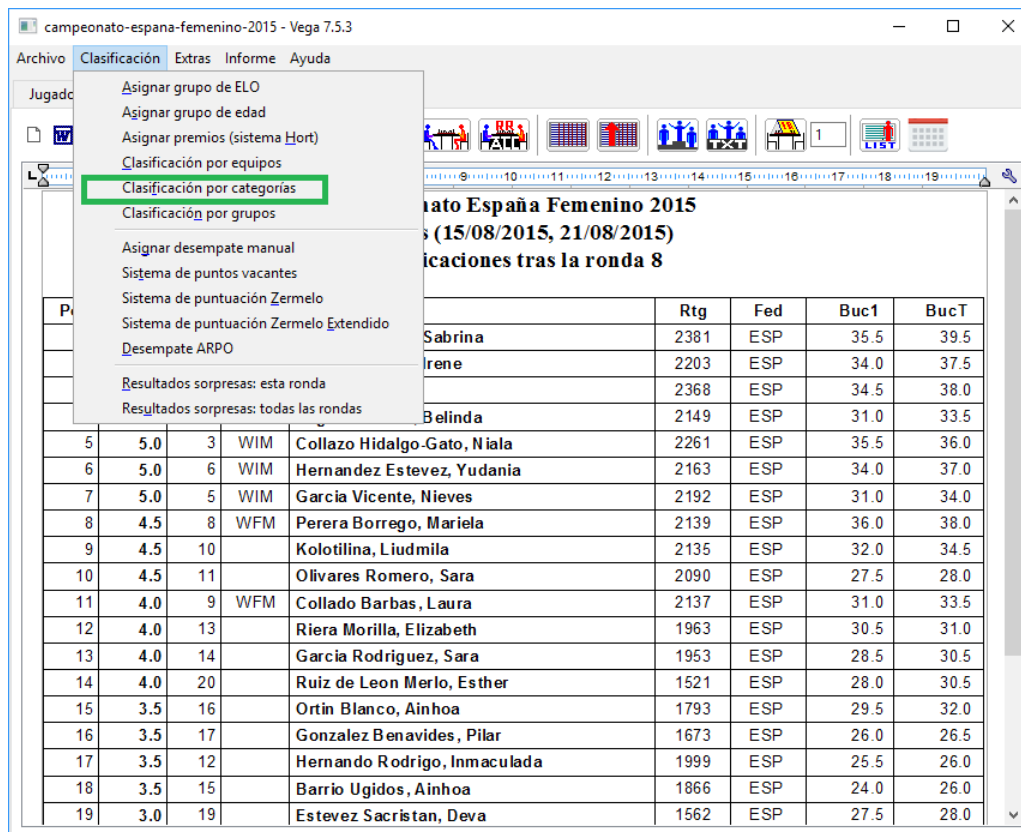


Fig. 43: Selección de clasificación por categorías

### Truco

Si Ud necesita realizar alguna clasificación muy específica (por ejemplo, “Clasificación de jugadores regionales”, “Alojados en Hotel Oficial” o “Clasificación de jugadores no invitados”) puede asignar al grupo a clasificar una categoría determinada, de tal manera que estos jugadores salgan clasificados de manera agrupada automáticamente. Si utiliza esta opción, sea cuidadoso porque la asignación de categorías puede tener influencia en el orden de fuerza inicial (en caso de igualdad de ELO).

campeonato-espana-femenino-2015 - Vega 7.5.3

Archivo Clasificación Extras Informe Ayuda

Jugadores Gestor de rondas Salida

Campeonato España Femenino 2015  
Linares - 15/08/2015, 21/08/2015

Clasificaciones tras la ronda 8 ordenado por título

Clasificación para la categoría: IM

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Buc1	BucT
1	6.0	1	Vega Gutierrez, Sabr	2381	IM	ESP	35.5	39.5
2	5.5	2	Matnadze, Ana	2368	IM	ESP	34.5	38.0

Clasificación para la categoría: WIM

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Buc1	BucT
1	6.0	4	Nicolas Zapata, Iren	2203	WIM	ESP	34.0	37.5
2	5.5	7	Vega Gutierrez, Beli	2149	WIM	ESP	31.0	33.5
3	5.0	3	Collazo Hidalgo-Gato	2261	WIM	ESP	35.5	36.0
4	5.0	6	Hernandez Estevez, Y	2163	WIM	ESP	34.0	37.0
5	5.0	5	Garcia Vicente, Niev	2192	WIM	ESP	31.0	34.0

Clasificación para la categoría: WFM

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Buc1	BucT
1	4.5	8	Perera Borrego, Mari	2139	WFM	ESP	36.0	38.0
2	4.0	9	Collado Barbas, Laur	2137	WFM	ESP	31.0	33.5

Clasificación para la categoría: --

Pos	score	ID	NAME	Rtg	T	Fed	Buc1	BucT
1	4.5	10	Kolotilina, Liudmila	2135	--	ESP	32.0	34.5
2	4.5	11	Olivares Romero, Sar	2090	--	ESP	27.5	28.0
3	4.0	13	Riera Morilla, Eliza	1963	--	ESP	30.5	31.0
4	4.0	14	Garcia Rodriguez, Sa	1953	--	ESP	28.5	30.5
5	4.0	20	Ruiz de Leon Merlo,	1521	--	ESP	28.0	30.5
6	3.5	16	Ortin Blanco, Ainhoa	1793	--	ESP	29.5	32.0
7	3.5	17	Gonzalez Benavides,	1673	--	ESP	26.0	26.5

Ilustración 1: Fig. 44: Ejemplo de clasificación por categorías

### 3.16 DESEMPATE MANUAL

Como ya se ha indicado, el usuario tiene la opción de Desempate “definido por el usuario”. En la ficha de Definición o Modificación de Torneo, dentro de la pestaña Tie-Breaks, ahora existe la opción “User Tie-Break” (es decir, “Definido por el usuario”). La colocación concreta de ese sistema dentro de los desempates establecidos se realiza de la misma manera que el resto de los desempates (Ver figura 45).

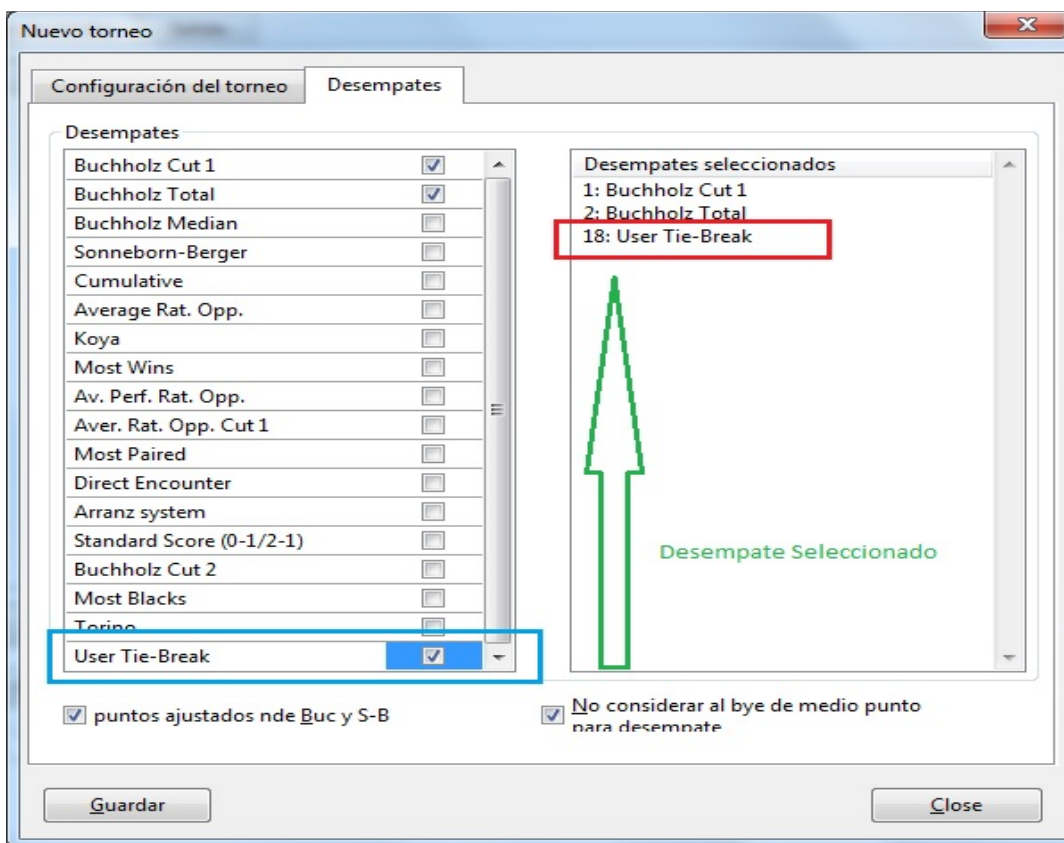


Fig. 45: Configuración de sistemas de desempate

Una vez establecido este desempate dentro del listado de los correspondientes al Torneo, corresponde al árbitro decidir concretamente el orden en el que se aplica el desempate a los jugadores empatados. Por ejemplo, puede ser un sorteo puro, un desempate a partidas rápidas, etc. Una vez decidido ese orden, el usuario debe activar la opción Clasificación → Asignar desempate manual (figura 46) y le aparecerá el listado de jugadores ordenado por puntos conseguidos.

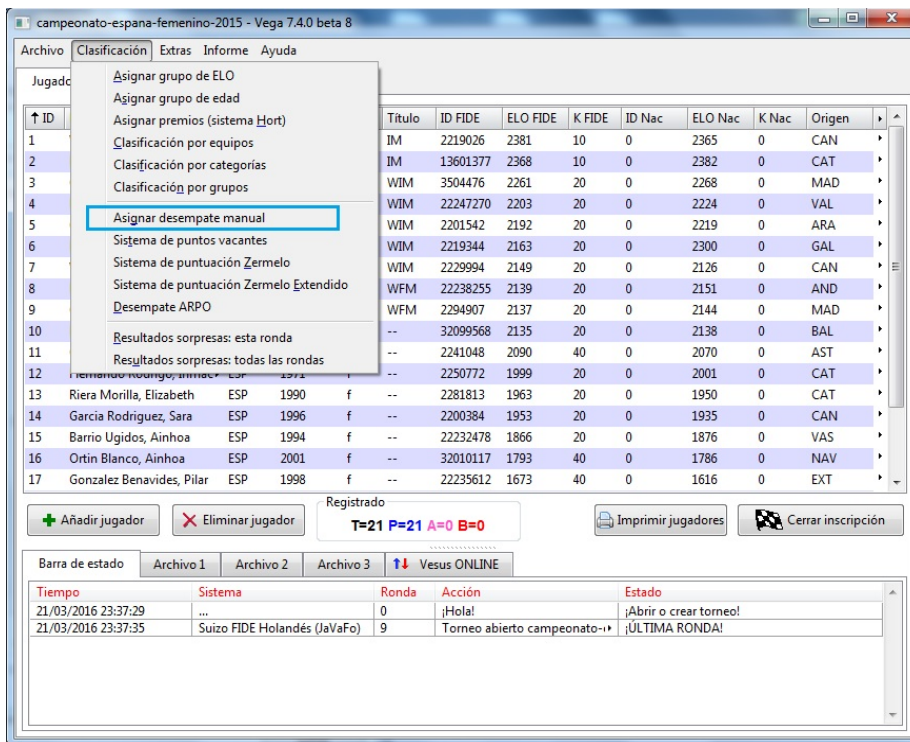


Fig. 46: Asignar desempate manual

Al activarlo, aparece una nueva ventana, con los jugadores ordenados por puntos (y si existe algún sistema de desempate adicional, también por este sistema, como se observa en la figura 47).

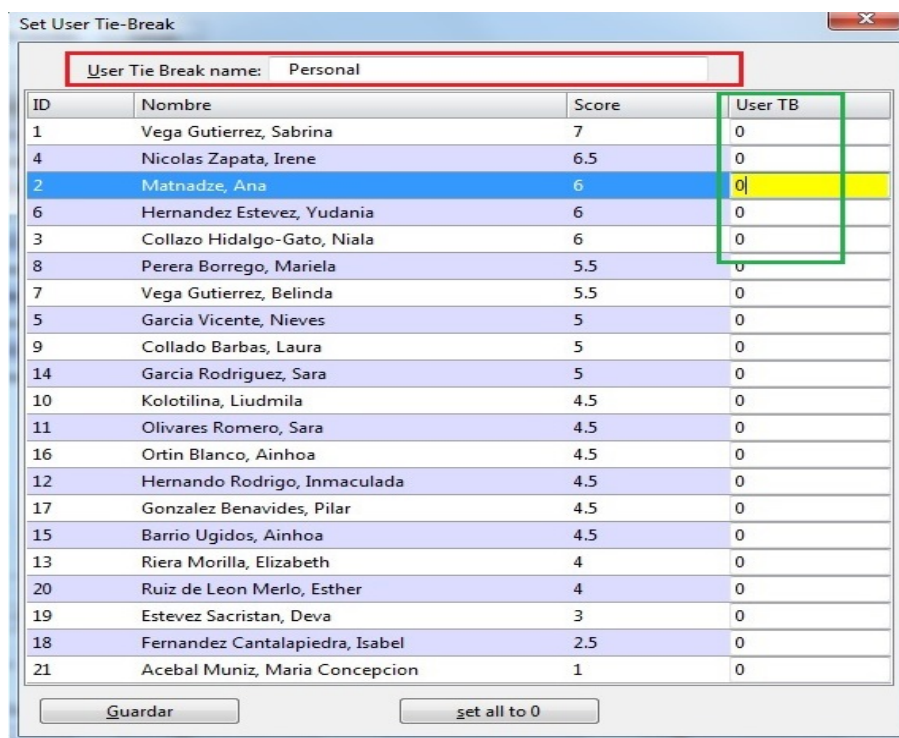


Fig. 47: Asignando desempate manual



En la parte superior, el usuario puede editar el nombre del desempate y, en la tabla de jugadores, bajo el apartado Desempate manual debe incluir un valor numérico correspondiendo el número más alto al jugador que alcance una mejor clasificación.

Una vez introducidos los valores pertinentes, se deberá pulsar en “Guardar” y el programa “recordará” que hay que actualizar el cuadro del Torneo. Esta actualización se realiza en la pestaña “Gestor de Rondas” de la pantalla principal, pulsando el icono indicado en la figura siguiente.

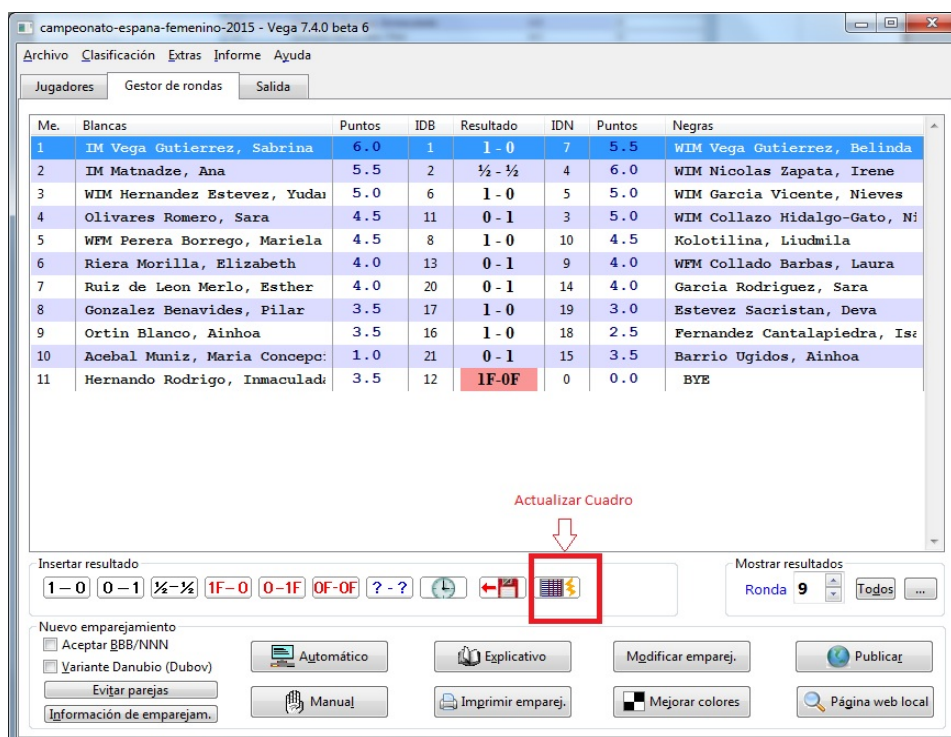


Fig. 48: Actualizar cuadro

Finalizada la actualización del Cuadro, se generará la clasificación en el formato usual, apareciendo el desempate manual con el valor introducido y el nombre del desempate en la cabecera de la tabla.

### 3.17 REALIZACIÓN DE INFORMES

VEGA dispone de las herramientas adecuadas y completas para la realización de los informes correspondientes a la evaluación ELO. Pasaremos a detallar los ficheros que son necesarios para la evaluación FIDE y FEDA. En su caso, el usuario deberá adaptarse a los requisitos que establezca su Federacion territorial (provincial, autonómica o nacional) correspondiente.

Actualmente, el informe tramitado a través y para la FEDA son los siguiente:

- **OBLIGATORIO EN TODOS LOS CASOS:** formulario IT3.
- **SOLO SI EL TORNEO SERÁ EVALUADO PARA FIDE:** cuadro cruzado en formato FIDE.
- **SOLO SI EL TORNEO SERÁ EVALUADO PARA FEDA:** archivo de evaluación elo FEDA.
- **SOLO SI HAY NORMAS DE JUGADORES:** formulario de norma para título internacional (formulario IT1) de cada jugador que obtiene norma.
- **SOLO SI HAY NORMAS DE ÁRBITRO:** formularios de norma de árbitro nacional, de árbitro internacional (formulario IA1) y/o de arbitro FIDE (formulario FA1) según corresponda a la categoría de la norma. Los árbitros que obtengan norma deberán constar obligatoriamente como árbitros del torneo en el formulario IT3.
- **SOLO SI HAY NORMAS DE ORGANIZADOR:** formulario de norma de Organizador Internacional (formulario OI1).

A continuación, mostraremos como generar dichos documentos y, en su caso, recuperar si fuera necesario. Todos los archivos que crea Vega se guardan directamente en la carpeta del torneo.

### **Formulario de Torneo (IT3)**

Este formulario se obtiene seleccionando Informe → FIDE → Certificado IT3 como se observa en la figura 49.

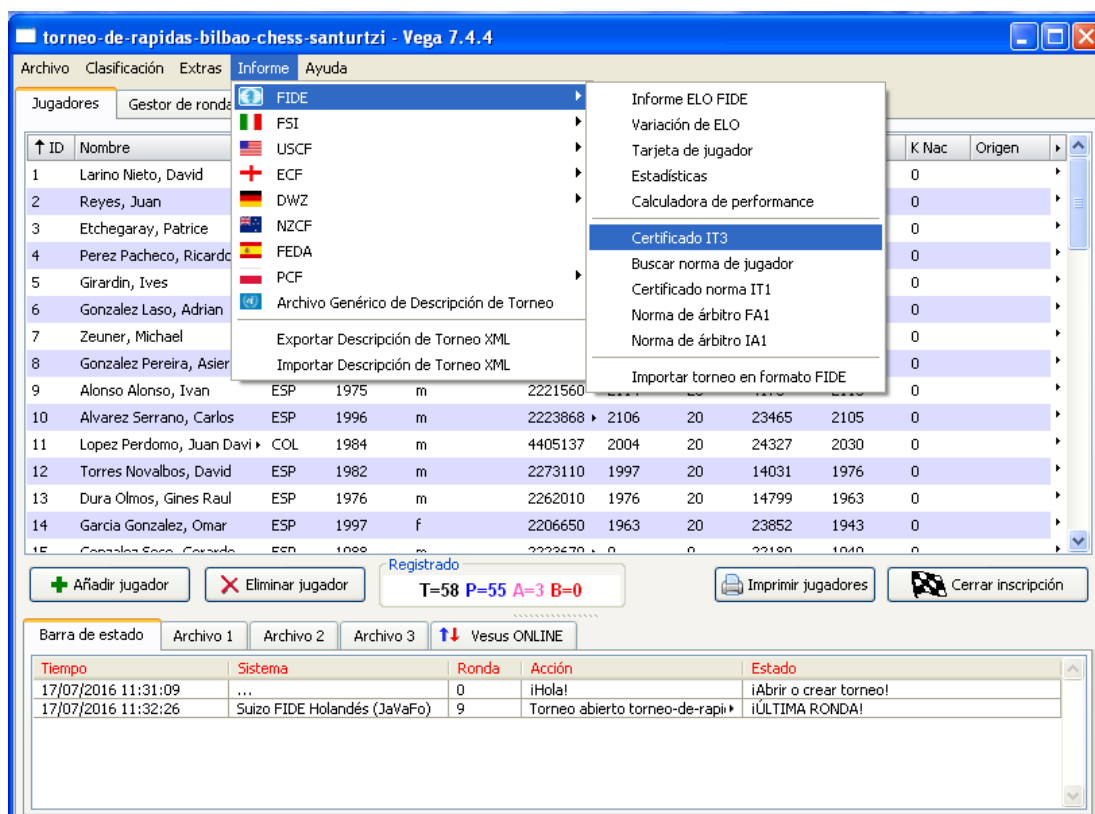


Fig. 49: Generación del IT3

Al utilizar esa opción, se abrirá el IT3 en el editor de texto integrado en el programa (UWord), en el que podremos completar la información que falte (datos del organizador, datos del árbitro, calendario de torneo, ...).

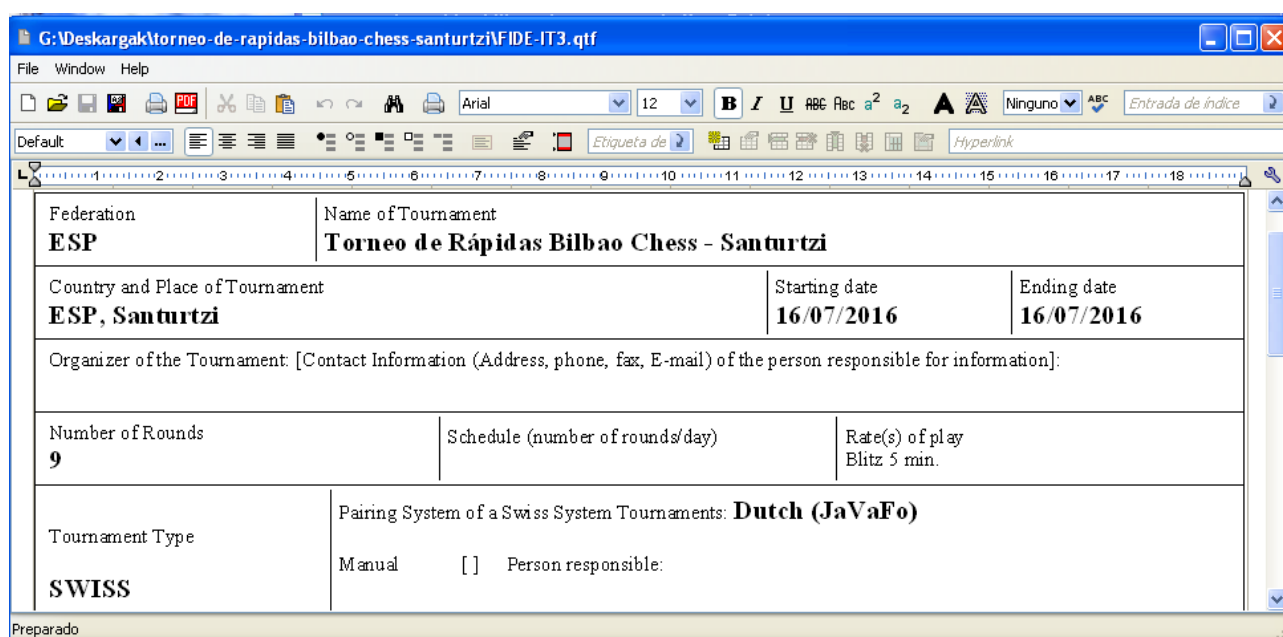


Fig. 50: Edición del IT3

Utilizando dicho editor de texto podremos incorporar también la firma digitalizada, seleccionando el botón derecho del ratón y utilizando la opción Insertar imagen desde fichero.

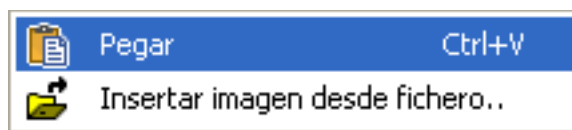


Fig. 51: Inserción firma en el IT3

Posteriormente podemos crear un archivo PDF con el IT3 utilizando el menú File → Export to PDF.

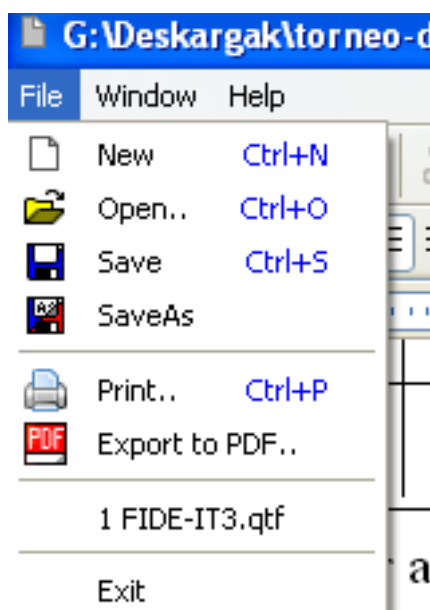


Fig. 52: Impresión del IT3 en formato PDF

De forma alternativa, si no disponemos de la firma digitalizada, podremos imprimir el IT3, firmarlo y escanearlo de la forma habitual.

### **Cuadro cruzado en formato FIDE**

Para obtener dicho cuadro, debe seleccionarse las en el menú Informe → FIDE → Informe ELO FIDE.

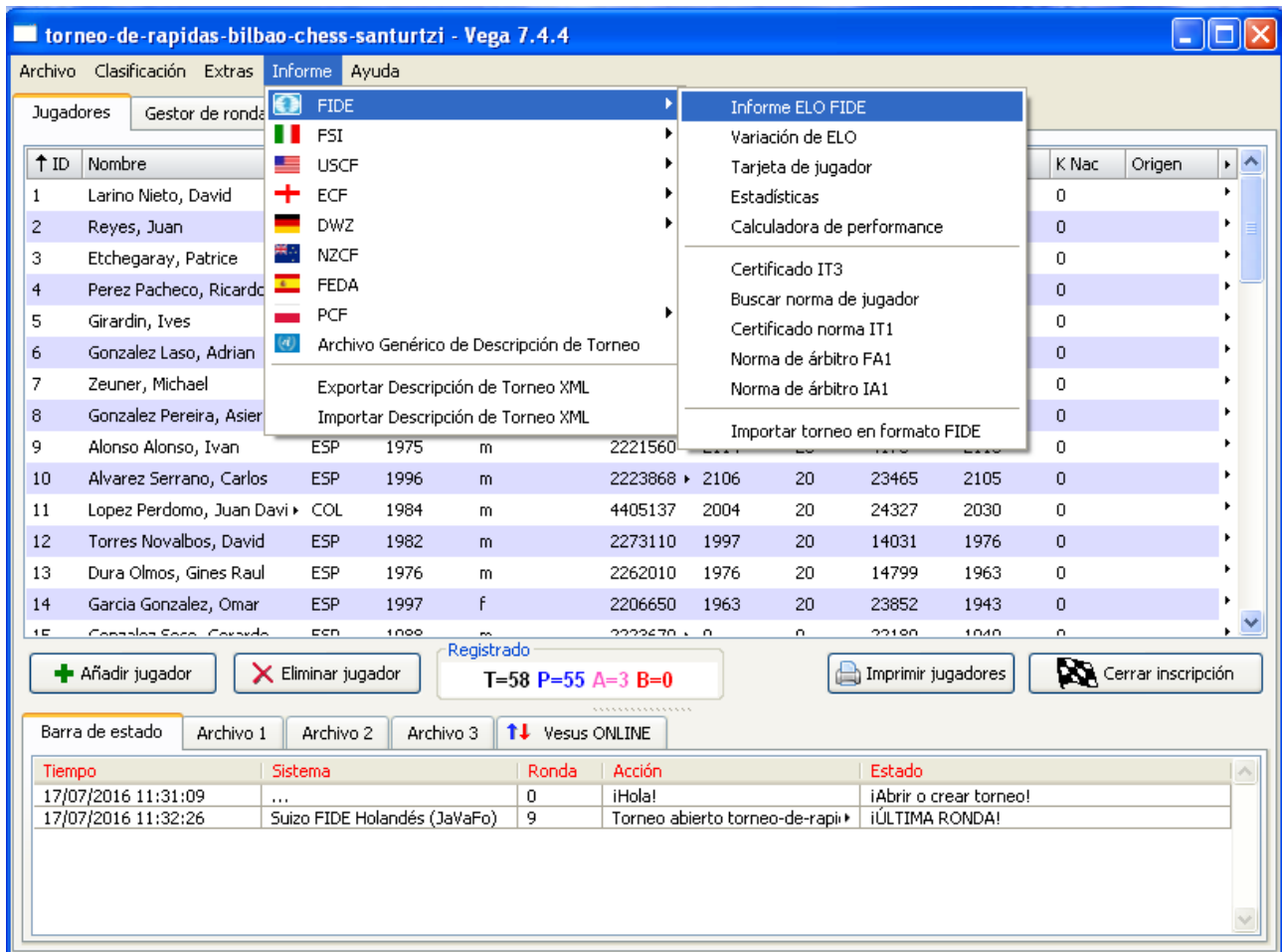


Fig. 53: Generación del informe FIDE

Al seleccionar dicha opción, aparecerá una ventana en la que podremos modificar los nombres de los árbitros y del sistema de juego (por ejemplo, si el sistema de juego no está incluido en los disponibles).

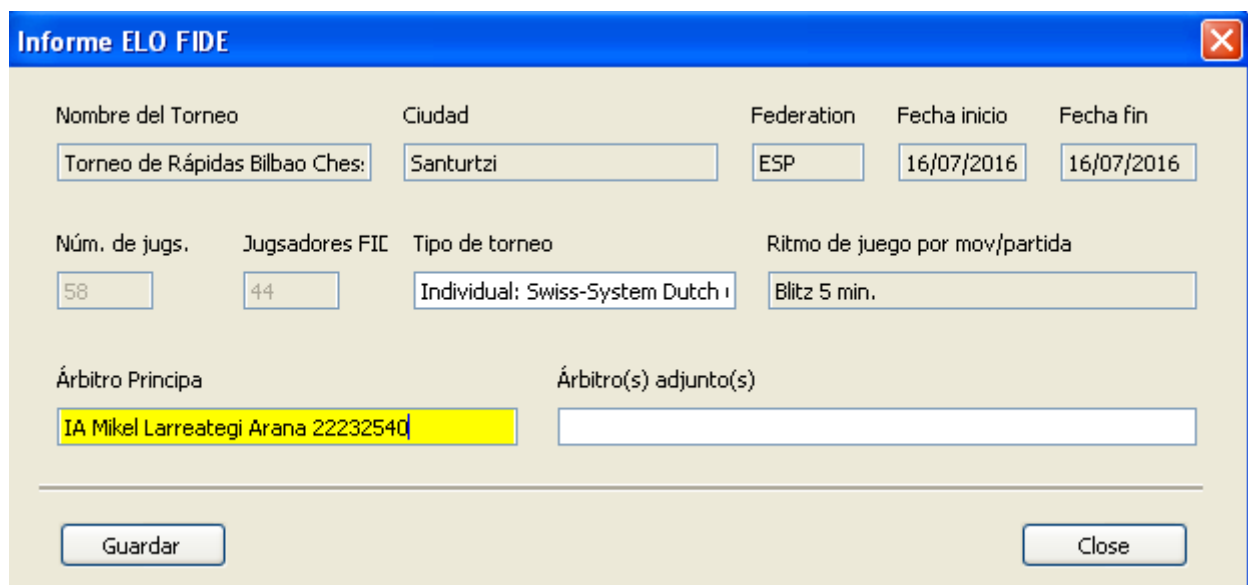


Fig. 54: Edición de datos del informe FIDE

Después de pulsar el botón Guardar, el programa nos generará un archivo que se llama FIDE-nombretorneo.trf en la carpeta del torneo, que es el archivo que deberemos enviar para su evaluación por la FIDE.

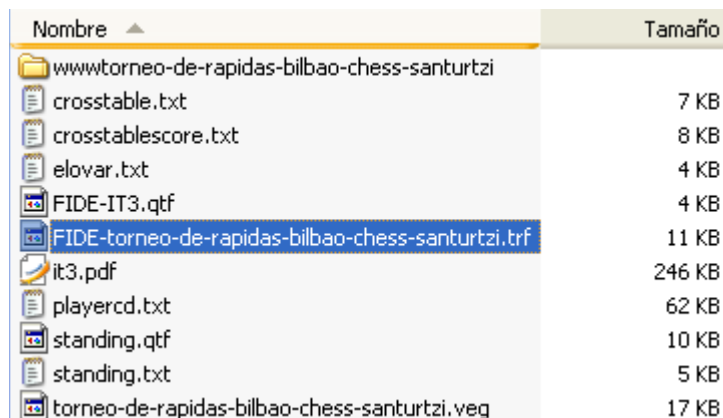


Fig. 55: Localización del informe FIDE

Ese archivo, a pesar de tener la extensión TRF, se puede abrir con el “Bloc de notas” (o cualquier editor que admita el formato txt) para ver que contiene la información correcta

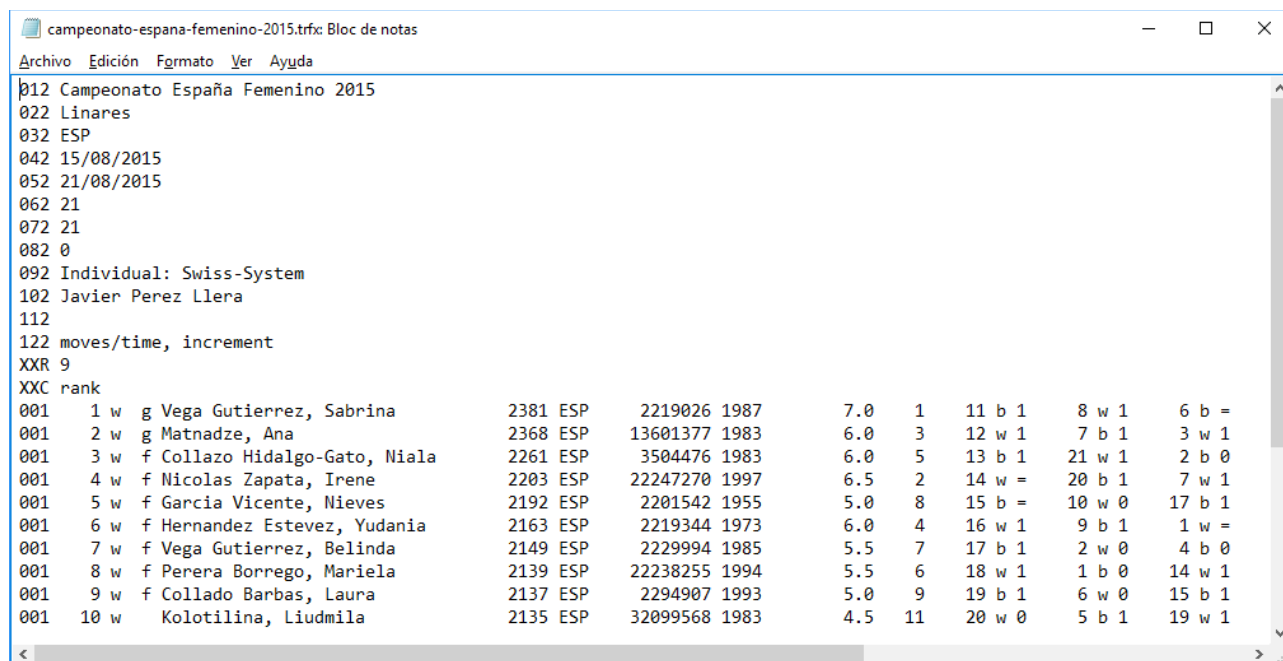


Fig. 56: Ejemplo del informe FIDE

Por otra parte, este fichero (generado periódicamente) puede servir como copia de seguridad del evento. Generando el fichero como se ha indicado y guardándolo periódicamente, el usuario dispondrá de un medio adicional para asegurar que siempre dispone de una copia utilizable de la información del Torneo. Para conocer como recuperar los datos de estos ficheros (y todas opciones de copias de seguridad), consulte el apartado 4.4 de esta Guía.

### Información

La información que se guarda en el fichero de evaluación FIDE se refiere unicamente a los datos FIDE. Si tiene información nacional o local adicional (ELO, Códigos, Clubs...) deberá conservar una copia en papel

## Archivo de evaluación ELO FEDA

Para obtener este archivo, deberá utilizarse la opción de menú Informe → FEDA, como se observa en la figura 57.

### Información

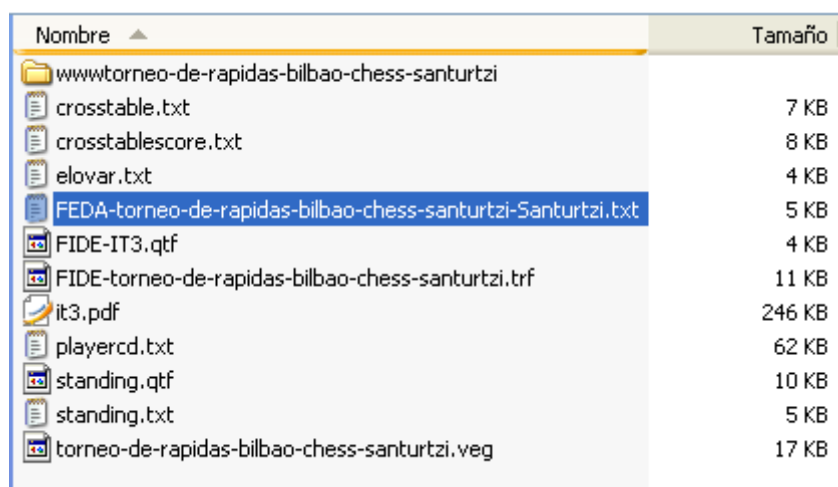
Como se observa en la figura 57, el programa también puede generar informes para otras federaciones nacionales.

The screenshot shows the 'Informe' menu open, with 'FEDA' selected. The main window displays a table of player statistics. The table has the following columns: ID, Nombre, ELO FIDE, K FIDE, ID Nac, ELO Nac, K Nac, and Origen. The 'FEDA' row is highlighted in blue.

ID	Nombre	ELO FIDE	K FIDE	ID Nac	ELO Nac	K Nac	Origen
1	Larino Nieto, David	2484	10	13144	2477	0	
2	Reyes, Juan	2448	0	0	0	0	
3	Etchegaray, Patrice	2367	0	0	0	0	
4	Perez Pacheco, Ricardo	2200	20	27477	2178	0	
5	Girardin, Ives	0	0	15189	2188	0	
6	Gonzalez Laso, Adrian	2187	20	21020	2239	0	
7	Zeuner, Michael	2152	0	0	0	0	
8	Gonzalez Pereira, Asier	2124	20	15949	2118	0	
9	Alonso Alonso, Ivan	2114	20	4176	2118	0	
10	Alvarez Serrano, Carlos	2106	20	23465	2105	0	
11	Lopez Perdomo, Juan Davi	2004	20	24327	2030	0	
12	Torres Novalbos, David	1997	20	14031	1976	0	
13	Dura Olmos, Gines Raul	1976	20	14799	1963	0	
14	Garcia Gonzalez, Omar	1963	20	23852	1943	0	
15	Gonzalez Saco, Gerardo	0	0	22180	1940	0	

Fig. 57: Generación informe FEDA

Hecho eso el programa guardará un archivo llamado FEDA-nombretorneo.txt en la carpeta del torneo que deberemos enviar a la FEDA.



Nombre	Tamaño
wwwtorneo-de-rapidas-bilbao-chess-santurtzi	
crosstable.txt	7 KB
crosstablescore.txt	8 KB
elovar.txt	4 KB
<b>FEDA-torneo-de-rapidas-bilbao-chess-santurtzi-Santurtzi.txt</b>	5 KB
FIDE-IT3.qtf	4 KB
FIDE-torneo-de-rapidas-bilbao-chess-santurtzi.trf	11 KB
it3.pdf	246 KB
playercd.txt	62 KB
standing.qtf	10 KB
standing.txt	5 KB
torneo-de-rapidas-bilbao-chess-santurtzi.veg	17 KB

Fig. 58: Localización del informe FEDA

## Normas de jugadores – IT1

Se obtienen utilizando la opción Informe → FIDE → Certificado norma IT1 o alternativamente utilizando la opción Informe → FIDE → Buscar norma de jugador. En ambos casos se abrirá la norma en un editor de texto como en el caso del IT3, que podremos completar con la información necesaria, adjuntar la firma y guardar en formato PDF.

## Normas de árbitros IA1 y FA1

Los certificados de norma se obtienen en Informe → FIDE → Certificado de norma IA1 y Informe → FIDE → Certificado de norma FA1. Como en el caso anterior, la norma se abrirá en un editor de texto que debemos completar, adjuntar la firma y guardar en formato PDF.

## Normas de árbitro nacional

Podemos utilizar el modelo de norma IA1, modificando en el editor de texto cualquier referencia de Árbitro Internacional por Árbitro Nacional.

## Normas de organizador internacional OI1

Podemos utilizar el modelo de norma IA1, modificando en el editor de texto cualquier referencia de Árbitro Internacional por Organizador Internacional



## 4 FUNCIONES ESPECIALES

### 4.1 Exportar listados a CSV o XLSX

A pesar de que, como hemos visto, existen una serie de listados predefinidos que cumplen las necesidades de la mayoría de los usuarios, pudiera ocurrir que fuera necesario disponer de algún listado específico para alguna necesidad o circunstancia puntual. Para ello, Vega dispone de la opción de exportar determinados listados a formatos diferentes, particularmente CSV (“comma-separated value”) o XLSX. Corresponderá al usuario adoptar los datos generados a sus necesidades específicas.

#### Nota importante

Estas opciones solo esta disponible en la versión de Vega para Windows, a partir de la versión 7.4.0, no estando disponibles para la versión de Vega para Linux. Asimismo, para que la exportación a XLSX funcione adecuadamente, requiere que la aplicación Microsoft Excel se encuentre instalada en el ordenador correspondiente. Se ha probado con las versiones 2007 y posteriores de Excel

Estas opciones están disponibles seleccionando Archivo en la barra de menús, escogiendo la opción Exportar (ver figura 59). Dentro de esta opción, existen las siguientes opciones:

- Exportación de “Todos los jugadores” o del “Torneo” completo, opciones disponibles con anterioridad.
- Exportar jugadores (Players), clasificaciones (Standings) o emparejamientos (Pairing) a CSV.
- Exportar jugadores (Players), clasificaciones (Standings) o emparejamientos (Pairing) a XLSX.

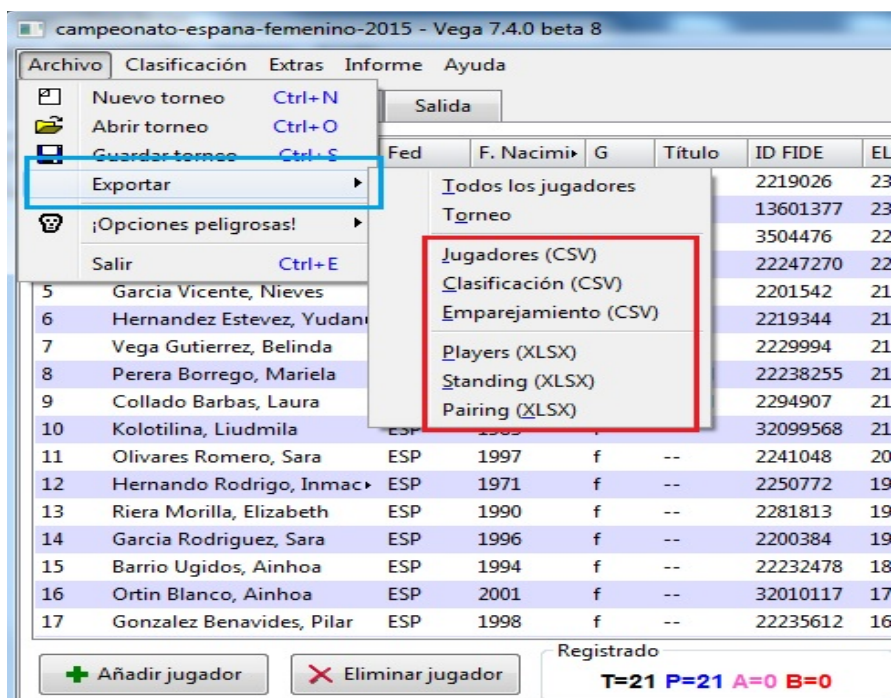


Fig. 59: exportacion a formatos XLSX y CSV

La exportación a CSV no es confirmada por el programa; en el caso de la exportación a XLSX aparece un mensaje de confirmación. Los ficheros creados se guardan automáticamente en la carpeta (directorio) del Torneo correspondiente. Los nombres de los ficheros creados tienen el siguiente formato:

<NombreTorneo><Datoexportado>.<Formato>

donde <DatoExportado> es Players, Standing o Pairing, según corresponda (en el caso de Pairing añade el número de ronda correspondiente) y <formato> es CSV o XLSX. Por ejemplo, observe que en la figura xxx se encuentran los archivos correspondientes a la clasificación, la lista de jugadores y el emparejamiento de la ronda número 1 del Torneo denominado “Madrid2016”.

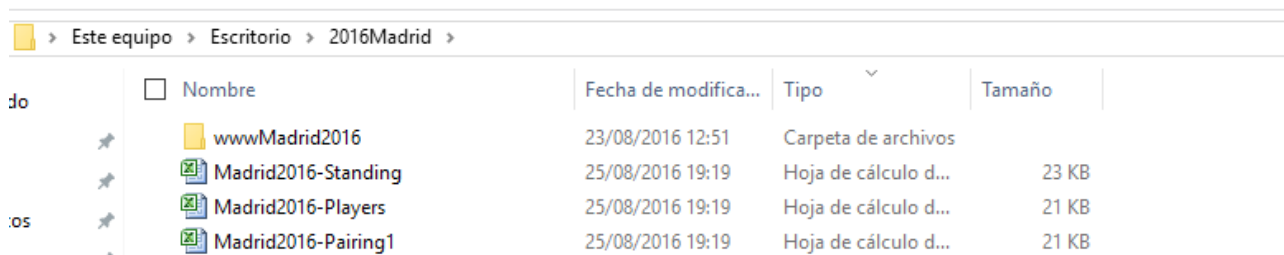


Fig. 60: Ejemplos de nombres de ficheros exportados

Para su apertura, en el caso de los ficheros XLSX, se puede realizar pulsando doble click en el fichero (siempre que esté asociado con Microsoft Excel). Posteriormente, utilizando dicho

programa pueden modificarse márgenes u otros formatos, eliminar columnas sobrantes, imprimir, etc. Los usuarios con conocimientos de estos programas de ofimática podrán diseñar macros para automatizar la conversión de los datos, dado que los listados siempre tienen la misma disposición.

En las figuras 61 a 63, se incluyen ejemplos de Listados de jugadores, Hoja de Emparejamiento y Clasificaciones generados por Vega en formato Excel.

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled 'Madrid2016-Players - Microsoft Excel'. The spreadsheet contains a table with the following data:

ID	Name	Fed	Birth	Sex	Title	Rtg	ID FIDE	FRTg	K FIDE	ID Nat	NRtg	K Nat	Club
1	Granda Zuniga, Julio E	PER	1967	m	GM	2663	3800024	2663	10	0	0	0	
2	Cori, Jorge	PER	1995	m	GM	2635	3802272	2635	10	0	0	0	
3	Naroditsky, Daniel	USA	1995	m	GM	2631	2026961	2631	10	0	0	0	
4	Peralta, Fernando	ARG	1979	m	GM	2564	105309	2564	10	0	0	0	
5	Strikovic, Aleksa	SRB	1961	m	GM	2540	900150	2540	10	11104	2513	0	GAL
6	Teske, Henrik	GER	1968	m	GM	2518	4611500	2518	10	0	2518	0	Alemania
7	Franco Ocampos, Zenon	PAR	1956	m	GM	2507	2209381	2507	10	0	0	0	
8	Hoffman, Alejandro	ARG	1966	m	GM	2476	100340	2476	10	15353	2444	0	GAL Chantada
9	Moreno Ruiz, Javier	ESP	1970	m	IM	2467	2203146	2467	10	0	0	0	
10	Romero Holmes, Alfonso	ESP	1965	m	GM	2451	2200066	2451	10	0	0	0	
11	Ochoa De Echaguen, Fco. Javier	ESP	1954	m	IM	2436	2200210	2436	10	0	0	0	
12	Cori T., Deysi	PER	1993	f	WGM	2426	3801934	2426	10	0	0	0	
13	Sion Castro, Marcelino	ESP	1957	m	IM	2371	2200430	2371	10	0	0	0	
14	Elissalt Cardenas, Hector	FID	1963	m	IM	2350	3500632	2350	10	0	0	0	
15	Bermejo Collado, Julian	ESP	1969	m		2316	2203812	2316	20	0	0	0	
16	Gonzalez Valero, Julio	ESP	1963	m		2304	2218810	2304	20	0	0	0	CTL S. Isidoro
17	Sande Edreira, Jose Antonio	ESP	1974	m	FM	2296	2204487	2296	20	1741	2264	0	CTL CD Temple
18	Gonzalez De La Nava, Amador	ESP	1972	m	FM	2259	2209519	2259	20	0	0	0	
19	Semprun Martinez, Fernando	ESP	1961	m		2215	2203170	2215	20	0	0	0	
20	Cuevas Fernandez, Manuel A.	ESP	1988	m		2182	2284421	2182	20	0	2131	0	AST Pablo Moran
21	Saenz Narciso, Miguel Angel	ESP	1984	m		2177	2251256	2177	20	0	2200	0	RIO S.A. Logronesa
22	Blazquez Lopez, Berna	ESP	1980	m		2177	2255065	2177	20	0	2133	0	AST Pablo Moran
23	Bermejo Arruego, Luis	ESP	1965	m		2167	2207699	2167	20	0	0	0	

Fig. 61: Ejemplo de listado de jugadores en formato XLSX



- En la barra de menús, elegir “Datos” y “Desde texto”.
- Navegar hasta encontrar el fichero requerido, seleccionar con un click y pulsar “Import”.
- Seleccionar tipo “Delimitado” y en Origen del archivo, seleccionar “65001: Unicode (UTF-8)”.
- Pulsar “Siguiente” y seleccionar solamente “;” como separador.
- Pulsar “Siguiente” y, en la nueva ventana “Finalizar”.

Una vez abierto, pueden eliminarse columnas, modificar formatos y/o márgenes e imprimir, siguiendo las opciones disponibles en Excel.

Para su apertura con otros programas, debe consultar la documentación de esos programas, siempre considerando que el formato es Unicode UTF-8 con separador de “;”.

## 4.2 Info64

Info64.org es un Servidor de Resultados que proporciona la FEDA a los árbitros y organizadores con el objetivo de publicar la información de los torneos de ajedrez que se disputen en España y en el extranjero. El programa Vega incluye un módulo de publicación de datos en el Servidor de Resultados.

Para el uso del Servidor de Resultados, la FEDA proporcionará a los árbitros y organizadores con una licencia de del Servidor de Resultados que podrán utilizar bajo los términos que la propia FEDA decida en su momento.

### *Uso del servidor de resultados*

#### **Preparación**

Para el uso de info64 la FEDA proporcionará a cada árbitro y/o organizador un nombre de usuario y contraseña, que serán personales. El usuario y la contraseña estarán asociados a una dirección de correo electrónico que se utilizará para el restablecimiento de la contraseña.

Si un árbitro desea subir el torneo gestionado con el programa Vega a info64, deberá primeramente abrir el torneo en cuestión. Después accederá al menú Extras → Configuración WWW y ahí deberá seleccionar en la opción “Servidor” la opción “Info64”, tal y como se muestra en la figura 64. Automáticamente, quedarán activas solo las casillas Usuario y Contraseña, que deberá rellenar con las proporcionadas por la FEDA.

Fig. 64: Configuración de subida a info64.org

Si se va a utilizar info64, las restantes opciones de esta pantalla, no tendrán efecto alguno en la subida de los datos del torneo. Si por alguna razón tras realizar ese cambio, no funciona la carga del torneo, habrá que volver a esta ventana y volver a seleccionar del menú la opción Info64.

Los usuarios de Vega en entornos Windows deben seleccionar Info64 del menú desplegable.

Los usuarios de Vega en entornos Linux, deben escribir info64 en la casilla “Servidor” y pulsar la tecla RETURN/ENTER del teclado. Haciendo ello quedarán activas exclusivamente las casillas Usuario y Contraseña. Además, deberán descargar el archivo <https://info64.org/media/docs/transferFEDA.jar> y guardarlo en la carpeta vegaprol/plugin ó vegaprol64/plugin (según estén utilizando la versión de 32 ó 64 bits).

### Primera carga del torneo

Cuando el árbitro esté preparado para subir los primeros datos del torneo (por ejemplo cuando tiene cerrada la inscripción), podrá subir el torneo en dos pasos:

1. Accediendo al menú Extras → Configuración WWW, pulsar ahí la opción “Aplicar Cambios”, después “Generar página local”.

2. Pulsar el botón “Publicar” de la pestaña “Gestor de Rondas” (figura 65) y seleccionar la opción “Todo el sitio” (figura 66).

15	Kolar, Jelena	1.0	48	...	19	1.0	Semprun Martinez, Fernando
16	Cuevas Fernandez, Manuel A.	1.0	20	...	51	1.0	Martinez Fernandez, Raul
17	Perez Pacheco, Ricardo	1.0	50	...	21	1.0	Saenz Narciso, Miguel Angel
18	Perez Llera, Javier	1.0	52	...	23	1.0	Bermejo Arruego, Luis

Insertar resultado

1-0 0-1 ½-½ 1F-0 0-1F OF-OF ?-?   

Mostrar resultados

Ronda 2  Todos 

Nuevo emparejamiento

Aceptar BBB/NNN

Variante Danubio (Dubov)

Evitar emparejamientos

Información de emparejam.

Automático

Explicativo

Modificar emparej.

Manual

Imprimir emparej.

Mejorar colores

Publicar

Página web local

Fig. 65: Selección de publicación de pagina web

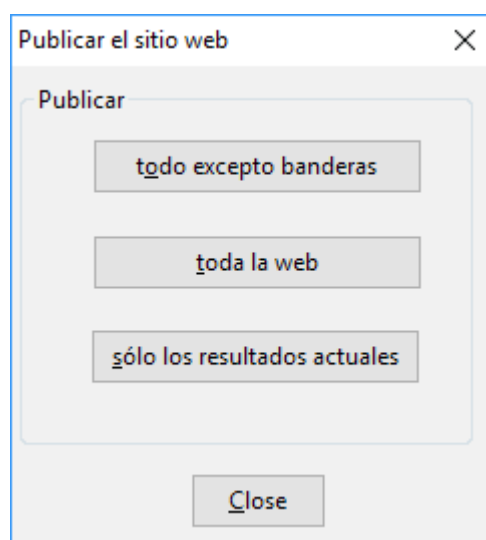


Fig. 66: Opciones en publicación web

## Cargas posteriores

A partir de la primera vez, el usuario podrá subir los datos del torneo utilizando el botón “Publicar” de la pestaña “Gestor de Rondas”.

## Proceso de carga del torneo

Para realizar la carga del torneo el ordenador debe estar conectado a Internet. El programa realiza una petición a info64 enviando un archivo con toda la información disponible, un código identificativo del torneo, el nombre de usuario y la contraseña. Dicha petición se realiza de forma segura bajo el protocolo HTTPS, por lo que la contraseña y los datos no viajan en claro entre el ordenador e info64.

Una vez que info64 recibe la información, procesa el archivo recibido, del que extrae los datos de los emparejamientos, la clasificación, las partidas y genera las vistas, clasificaciones y variaciones de elo.

Al concluir el proceso, devuelve al programa un código y la URL en la que se muestra el torneo, esa URL se enseña al usuario en el programa. Si ocurre algún error al cargar los archivos, el usuario es advertido de ello.

## Carga de partidas

La carga de las partidas del torneo, se hace a la vez que la carga de los demás datos. Para ello, el usuario deberá completar el archivo PGN que genera Vega en la carpeta del torneo con las partidas utilizando un programa de base de datos de ajedrez. Es muy importante que no se cambien los números de ronda, mesa ni los nombres de los jugadores, dado que info64.org comprueba que los datos concuerdan con los almacenados en su base de datos.

Una vez que se hayan introducido las partidas, se deberá copiar el archivo PGN con las mismas a la carpeta pgn que está dentro de la carpeta www<CarpetaTorneo> que está en <CarpetaTorneo>. No hace falta que todas las partidas estén en el mismo archivo, se puede almacenar un archivo PGN para cada ronda sin ningún problema. Vega subirá todos los archivos PGN presentes en esa carpeta y sobrescribirá los datos de las partidas existentes; no borrará de su base de datos ninguna partida.

## Personalización de listados

En el desarrollo de info64 ha primado una máxima: que la web de todos los torneos sea parecida. La razón de ello es pensar en el usuario final de la web, para que la experiencia de uso sea óptima y encuentre siempre las mismas cosas en los mismos lugares.

A pesar de ello, info64 proporciona unas opciones para personalizar un poco los listados de los torneos.

Para ello, hay que acceder a la web, y entrar a ella utilizando la opción de la esquina superior izquierda llamada “Login” y utilizar el mismo nombre de usuario y contraseña que ha proporcionado la FEDA (ver figura 67).



Fig. 67: Selección de opción y pantalla de login en info64.org



Allí, veremos el listado de todos los torneos que se hayan subido con ese nombre de usuario, y se podrá acceder al menú que posibilita las modificaciones. Un ejemplo de listado lo tiene en la figura 68.

Bienvenido Javier Perez Llera

No hay torneos disponibles para introducir alineaciones.

### Mis torneos

#	Nombre	Ciudad	Federación	Última actualización
1	Abierto Internacional Magistral de Leon <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Leon	ESP	hace 6 meses
2	Campeonato España Clubs - Division Honor <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Leon 2012	ESP	hace 6 meses
3	Campeonato España Division Honor <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Linares	ESP	hace 6 meses
4	XIX Torneo Ajedrez Mirabal - PREBENJAMIN <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla (Madrid)	ESP	hace 6 meses
5	XIX Torneo Ajedrez Mirabal - BENJAMIN <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla (Madrid)	ESP	hace 6 meses
6	XIX Torneo Ajedrez Mirabal - ALEVIN <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla (Madrid)	ESP	hace 6 meses
7	XIX Torneo Ajedrez Mirabal - INFANTIL <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla (Madrid)	ESP	hace 6 meses
8	XIX Torneo Ajedrez Mirabal - CADETE <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla (Madrid)	ESP	hace 6 meses
9	Campeonato España Femenino 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Linares	ESP	hace 6 meses
10	Mirabal Alevin 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses
11	Mirabal Prebenjamin 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses
12	Mirabal Benjamin 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses
13	Mirabal Alevin 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses
14	Mirabal Cadete 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses
15	Mirabal Infantil 2015 <a href="#">Ver</a> - <a href="#">Modificar datos</a>	Boadilla Monte	ESP	hace 6 meses

Federación Española de Ajedrez - Federación Iberoamericana de Ajedrez - Coslada 10-4. 28028 Madrid - contacto@info64.org

Fig. 68: Listado de torneos por usuario en info64.org

Seleccionando cualquiera de ellos con la opción “Modificar datos”, se accede a las modificaciones que se pueden sobre la presentación del torneo en la info64.org, que actualmente son las siguientes:

- Introducir dirección de la página web oficial.
- Introducir dirección de la página web con retransmisión de partidas
- Introducir un e-mail de contacto del torneo.
- Introducir el código del torneo FIDE y mostrar enlace a la FIDE.
- Elegir si mostrar banderas en lugar de iniciales de países o no.
- Elegir si mostrar filtros por país o por origen en los listados.
- Elegir si mostrar el Origen en vez de la Federación en los listados de emparejamiento.

Inicio / Abierto Internacional Magistral de Leon / Editar información del torneo

Editar información extra Descargar Grupos de torneo Transferir torneo Exportar emparejamientos y resultados Borrar torneo

### Editar información del torneo

Aquí puede introducir datos adicionales sobre el torneo

- Seleccionar para no mostrar este torneo en el listado de la portada principal
- Seleccionar para mostrar banderas en vez de abreviaturas de países
- Seleccionar para mostrar el campo origen en vez de país en los listados de emparejamientos
- Seleccionar para mostrar filtro de federaciones en algunos listados
- Seleccionar para mostrar filtro de origen en algunos listados

**Página web con más información sobre el torneo**

**Página web en la que se retransmiten en directo las partidas del torneo**

**Dirección de correo electrónico en el que obtener más información sobre el torneo**

**Código FIDE del torneo**

**Ritmo de juego**

15 min + 10 sec/jugada

Estás utilizando Vega 7.4.0 o superior, por lo que esta información se obtiene directamente desde el programa y no se puede modificar desde aquí.

**Árbitros adjuntos**

A. Pineda, A. Berrueta, C. Calleja

Fig. 69: Modificación datos del Torneo

## Descarga de versiones anteriores del torneo

Muchas veces necesitamos obtener una versión anterior del torneo, bien porque nos hemos equivocado o porque queremos acceder a algún dato que hemos modificado posteriormente. Para ello, info64 proporciona un acceso para descargar todos los archivos subidos con anterioridad a él.

Para acceder a ese servicio hay que acceder a la web utilizando la opción de la esquina superior izquierda llamada "Login". Deberá accederse al listado de todos los torneos subidos por ese usuario y, seleccionando la opción "Descargar" podemos acceder a la descargar de todas las versiones anteriores de los archivos. Podremos descargar las partidas subidas y el archivo para el programa Vega. Un ejemplo de las copias accesibles para un Torneo se muestra en la figura 70.

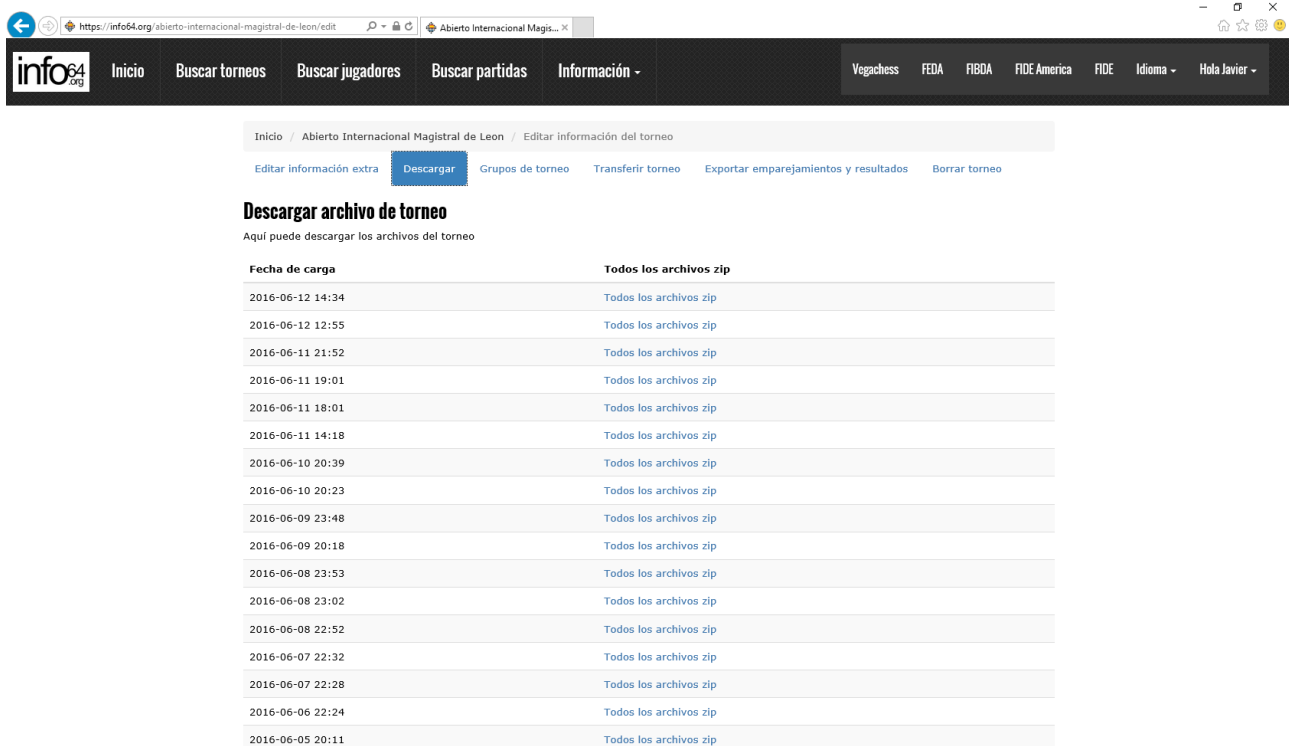


Fig. 70: Ejemplo de copias de seguridad disponibles de un Torneo en info64

## Borrar torneos

Si queremos borrar todos los datos de un torneo que hayamos subido hay que acceder a la web, y entrar a ella utilizando la opción de la esquina superior izquierda llamada “Login” y utilizar su nombre de usuario y contraseña.. Allí veremos el listado de todos los torneos subidos por ese usuario, y podremos borrar todos los datos del mismo, mediante la opción “Borrar Torneo”

### Atención

Borrar un torneo en info64.org tiene efectos definitivos y no se puede volver atrás. Un torneo borrado quedará completamente inaccesible incluso para los administradores de la web.

## 4.3 Generación local de pagina web

Además de la posibilidad de subir el programa al servidor de resultados info64.org, el usuario dispone de la opción de generar una pagina web completa, que reúne todos los datos del Torneo y los presenta ordenadamente. Inclusive, ambas posibilidades no son excluyentes y el usuario pueden realizar ambas funciones.

Para generar la pagina web local, el usuario debe ejecutar la opción Extras → Configuración www, tal y como se indica en la figura siguiente.

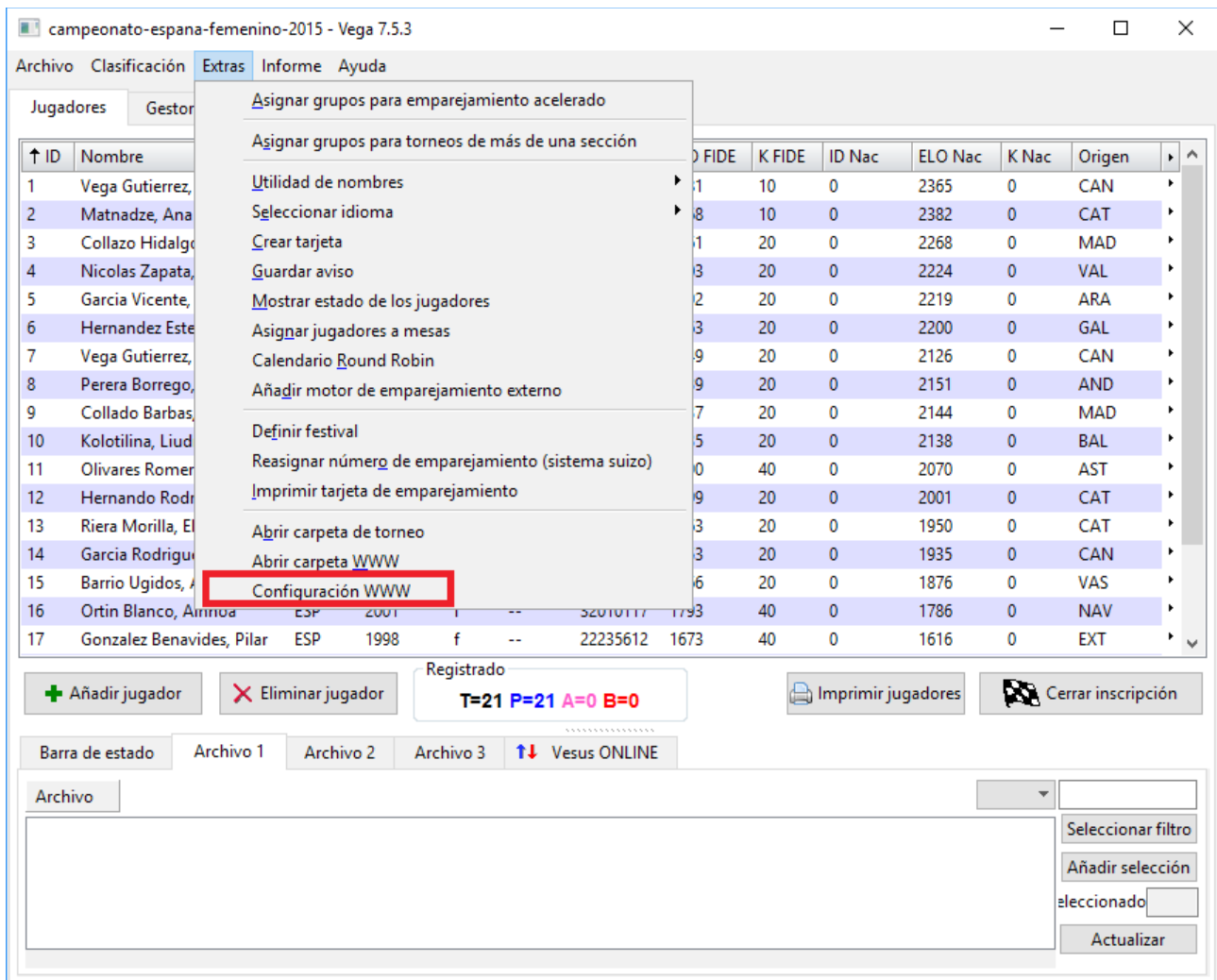


Fig. 71: Configuración www en Vega

Al ejecutar esta función, se accede a la página de configuración de la web del torneo que se muestra en la figura 72.

Fig. 72: Configuración de la web del Torneo

En la parte superior izquierda, se detallan las opciones que pueden estar disponibles en dicha web, sin más que activarlas, a conveniencia del usuario. Por ejemplo, en un torneo oficial de la FIDE (que no utiliza los ELO nacionales), no debería activarse la opción “Informe de ELO nacional” o en un torneo absoluto sin clasificaciones por edades no deberían activarse las opciones “Ranking por edades”.

Asimismo, puede determinarse si en el cuadro del Torneo se deben incluir las iniciales de la Federación, la bandera de la misma, ambas cosas o ninguna.

Una vez determinados los elementos a incorporar, se seleccionará la opción “Generar página en local”, para crear dicha página (el programa no da ningún mensaje de esta función) y posteriormente “Guardar” para mantener la configuración seleccionada y salir de la ventana.

### Información

Si dispone de acceso via FTP a una página web para albergar la web generada por el programa, puede añadir manualmente los datos de servidor, nombre de usuario y contraseña antes de cerrar la ventana. Al publicar la web, se transmitirán automáticamente a dicho servidor

Una vez generada la página en local y después de salir de la ventana anterior, el usuario puede comprobar que se ha generado correctamente, visualizando la página completa. Para ello, dispone de 2 opciones.

La primera y más inmediata es seleccionando la opción “Página web local” en la pestaña “Gestor de Rondas” (ver figura 73).

The screenshot shows the Vega 7.5.3 interface for a chess tournament. The main window displays a table of players and their results. Below the table is a control panel with various options for inserting results and managing the tournament. The 'Página web local' button is highlighted with a red box.

Me.	Blancas	Puntos	IDB	Resultado	IDN	Puntos	Negras
1	WIM Nicolas Zapata, Irene	5.0	4	1 - 0	3	5.0	WIM Collazo Hidalgo-Gato, Ni
2	Kolotilina, Liudmila	4.5	10	0 - 1	1	5.0	IM Vega Gutierrez, Sabrina
3	WIM Vega Gutierrez, Belinda	4.5	7	1 - 0	8	4.5	WFM Perera Borrego, Mariela
4	WFM Collado Barbas, Laura	4.0	9	0 - 1	2	4.5	IM Matnadze, Ana
5	Riera Morilla, Elizabeth	4.0	13	0 - 1	5	4.0	WIM Garcia Vicente, Nieves
6	Hernando Rodrigo, Inmaculada	3.5	12	0 - 1	6	4.0	WIM Hernandez Estevez, Yuda
7	Garcia Rodriguez, Sara	3.5	14	½ - ½	16	3.0	Ortin Blanco, Ainhoa
8	Estevez Sacristan, Deva	3.0	19	0 - 1	20	3.0	Ruiz de Leon Merlo, Esther
9	Fernandez Cantalapiedra, Is	2.0	18	½ - ½	15	3.0	Barrio Ugidos, Ainhoa
10	Gonzalez Benavides, Pilar	2.5	17	1 - 0	21	1.0	Acebal Muniz, Maria Concepci
11	Olivares Romero, Sara	3.5	11	1F-0F	0	0.0	BYE

Control Panel:

- Insertar resultado: 1-0, 0-1, ½-½, 1F-0, 0-1F, OF-OF, ?-?, [Clock], [Undo], [Redo]
- Mostrar resultados: Ronda 8, Todos, ...
- Nuevo emparejamiento:
  - Aceptar BBB/NNN
  - Variante Danubio (Dubov)
  - Evitar emparejamientos
  - Información de emparejam.
- Automático
- Explicativo
- Modificar emparej.
- Publicar
- Manual
- Imprimir emparej.
- Mejorar colores
- Página web local** (highlighted)

Fig. 73: Selección visualización página web local

Esto utilizará el navegador por defecto para visualizar la página web tal y como se publicará. Dependiendo de la versión de Vega utilizada, el formato de la web será diferente. En la figura 74a se observa el formato de la web generado por Vega hasta la versión 7.4.10 inclusive y en la figura 74b se observa la misma página web generada por Vega a partir de la versión 7.5.0.

**LISTADO DE JUGADORES ORDENADOR POR ELO Y TÍTULO**

ID	NAME	Fed	Origin	Title	Rtg	RtgF	RtgN	
1	<a href="#">Vega Gutierrez, Sabrina</a>		ESP	CAN	IM	2381	2381	2365
2	<a href="#">Matnadze, Ana</a>		ESP	CAT	IM	2368	2368	2382
3	<a href="#">Collazo Hidalgo-Gato, Niala</a>		ESP	MAD	WIM	2261	2261	2268
4	<a href="#">Nicolas Zapata, Irene</a>		ESP	VAL	WIM	2203	2203	2224
5	<a href="#">Garcia Vicente, Nieves</a>		ESP	ARA	WIM	2192	2192	2219
6	<a href="#">Hernandez Estevez, Yudania</a>		ESP	GAL	WIM	2163	2163	2200
7	<a href="#">Vega Gutierrez, Belinda</a>		ESP	CAN	WIM	2149	2149	2126
8	<a href="#">Perera Borrego, Mariela</a>		ESP	AND	WFM	2139	2139	2151
9	<a href="#">Collado Barbas, Laura</a>		ESP	MAD	WFM	2137	2137	2144
10	<a href="#">Kolotilina, Liudmila</a>		ESP	BAL	--	2135	2135	2138
11	<a href="#">Olivares Romero, Sara</a>		ESP	AST	--	2090	2090	2070
12	<a href="#">Hernando Rodrigo, Inmaculada</a>		ESP	CAT	--	1999	1999	2001
13	<a href="#">Riera Morilla, Elizabeth</a>		ESP	CAT	--	1963	1963	1950
14	<a href="#">Garcia Rodriguez, Sara</a>		ESP	CAN	--	1953	1953	1935
15	<a href="#">Barrio Uquidos, Ainhoa</a>		ESP	VAS	--	1866	1866	1876
16	<a href="#">Ortin Blanco, Ainhoa</a>		ESP	NAV	--	1793	1793	1786
17	<a href="#">Gonzalez Benavides, Pilar</a>		ESP	EXT	--	1673	1673	1616
18	<a href="#">Fernandez Castellanos, Isabel</a>		ESP	CNT	--	1590	1590	1616

Fig. 74a: Pagina web generada con la version 7.4 o anteriores

Players ▾ Emparejamientos Clasificación Tables ▾ Reports ▾

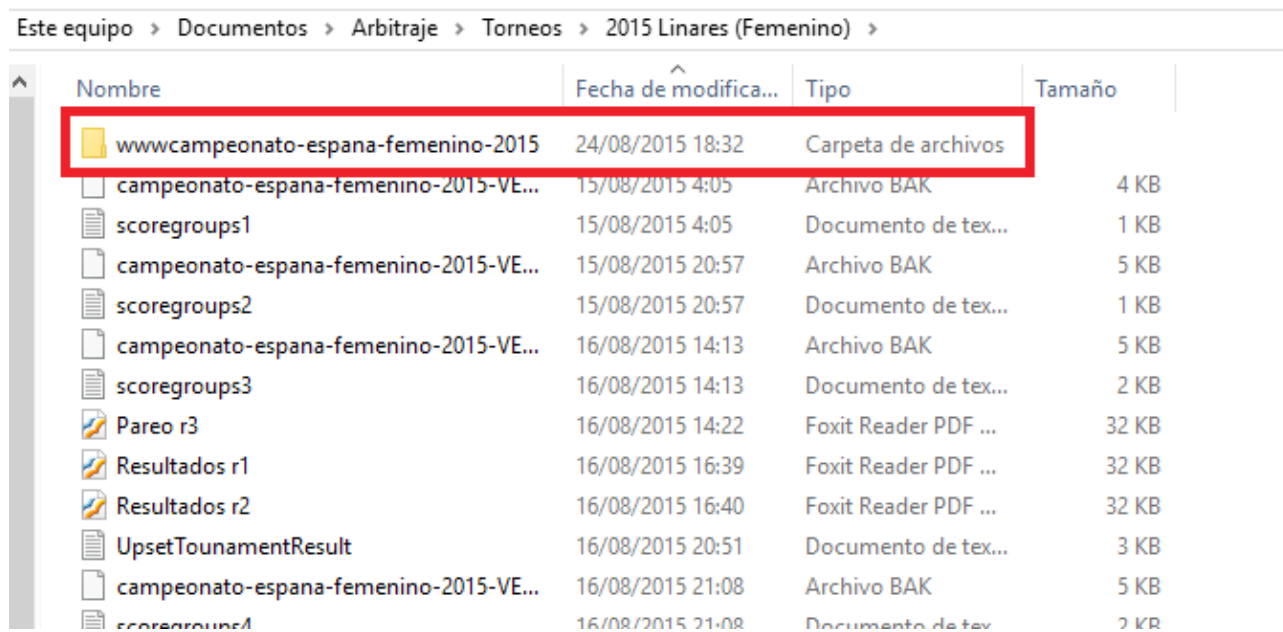
## Campeonato España Femenino 2015

Listado de jugadores ordenador por ELO y título

ID	NAME	Fed	Origin	Title	Rtg	RtgF	RtgN	
1	<a href="#">Vega Gutierrez, Sabrina</a>		ESP	CAN	IM	2381	2381	2365
2	<a href="#">Matnadze, Ana</a>		ESP	CAT	IM	2368	2368	2382
3	<a href="#">Collazo Hidalgo-Gato, Niala</a>		ESP	MAD	WIM	2261	2261	2268
4	<a href="#">Nicolas Zapata, Irene</a>		ESP	VAL	WIM	2203	2203	2224
5	<a href="#">Garcia Vicente, Nieves</a>		ESP	ARA	WIM	2192	2192	2219
6	<a href="#">Hernandez Estevez, Yudania</a>		ESP	GAL	WIM	2163	2163	2200
7	<a href="#">Vega Gutierrez, Belinda</a>		ESP	CAN	WIM	2149	2149	2126
8	<a href="#">Perera Borrego, Mariela</a>		ESP	AND	WFM	2139	2139	2151
9	<a href="#">Collado Barbas, Laura</a>		ESP	MAD	WFM	2137	2137	2144
10	<a href="#">Kolotilina, Liudmila</a>		ESP	BAL	--	2135	2135	2138
11	<a href="#">Olivares Romero, Sara</a>		ESP	AST	--	2090	2090	2070
12	<a href="#">Hernando Rodrigo, Inmaculada</a>		ESP	CAT	--	1999	1999	2001
13	<a href="#">Riera Morilla, Elizabeth</a>		ESP	CAT	--	1963	1963	1950
14	<a href="#">Garcia Rodriguez, Sara</a>		ESP	CAN	--	1953	1953	1935

Fig. 74b: Pagina web generada por la version 7.5 o posterior

La segunda posibilidad para visualizar la pagina web que se genere, se realiza exteriormente a Vega. La web esta contenida en el subdirectorio `www<nombretorneo>` dentro de la carpeta que contenga el Torneo, tal y como se muestra en la figura.



Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
wwwcampeonato-espana-femenino-2015	24/08/2015 18:32	Carpeta de archivos	
campeonato-espana-femenino-2015-VE...	15/08/2015 4:05	Archivo BAK	4 KB
scoregroups1	15/08/2015 4:05	Documento de tex...	1 KB
campeonato-espana-femenino-2015-VE...	15/08/2015 20:57	Archivo BAK	5 KB
scoregroups2	15/08/2015 20:57	Documento de tex...	1 KB
campeonato-espana-femenino-2015-VE...	16/08/2015 14:13	Archivo BAK	5 KB
scoregroups3	16/08/2015 14:13	Documento de tex...	2 KB
Pareo r3	16/08/2015 14:22	Foxit Reader PDF ...	32 KB
Resultados r1	16/08/2015 16:39	Foxit Reader PDF ...	32 KB
Resultados r2	16/08/2015 16:40	Foxit Reader PDF ...	32 KB
UpsetTournamentResult	16/08/2015 20:51	Documento de tex...	3 KB
campeonato-espana-femenino-2015-VE...	16/08/2015 21:08	Archivo BAK	5 KB
scoregroups4	16/08/2015 21:08	Documento de tex...	2 KB

Fig. 75: Carpeta contenedora de la web local

Dentro de dicho subdirectorio, deberá abrirse el fichero `index.html` para visualizar la pagina web y los enlaces correspondientes.

Para subir la pagina web generada, puede usarse el servidor ftp incluido en Vega (con los datos de servidor, usuario y contraseña correspondientes) o bien, utilizando un cliente FTP externo, subir el directorio indicado en el párrafo anterior.

## 4.4 Gestión de copias de seguridad

Vega dispone de 2 opciones para permitir el manejo de las copias de seguridad que pueden ser necesarias para el correcto funcionamiento del Torneo. Las posibilidades que hay se incluyen no son excluyentes, es decir, a criterio del usuario pueden utilizarse más de una.

### Atención

Es muy conveniente que el usuario practique la gestion de copias de seguridad con anterioridad al manejo de un Torneo en situaciones reales, por cuanto, en esas circunstancias se pueden cometer errores con mayor facilidad, siendo, en muchas ocasiones, totalmente irreversibles



## Información

Como ya se ha indicado (sección 4.2) el servidor de resultados info64 dispone de la posibilidad, extremadamente útil, de recuperar las copias de seguridad de todas las ocasiones en las cuales el Torneo ha sido “subido” al servidor de resultados. Esta opción solo está disponible para el usuario que haya subido el torneo y siempre que el torneo no haya sido borrado-

Las opciones para las copias de seguridad son:

- 1) En primer lugar, al realizar un emparejamiento Vega realiza de manera automática una copia de seguridad del fichero del torneo en formato vega. Para realizar esta copia modifica el nombre y la extensión pasando de ser <Nombretorneo>.veg a <Nombretorneo>Veg-nn.bak siendo nn el número de ronda. Si anula el emparejamiento y realiza uno nuevo, este fichero se reescribe. La copia es **previa al emparejamiento**.
- 2) La segunda opción disponible, que se realiza manualmente, es generar un informe FIDE una vez realizado el emparejamiento.

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
wwwMadrid2016	19/12/2016 23:09	Carpeta de archivos	
boardcrd.qtf	10/12/2016 19:48	Archivo QTF	32 KB
crosstable	20/12/2016 21:33	Documento de tex...	7 KB
crosstablescore	20/12/2016 21:33	Documento de tex...	11 KB
data	06/12/2016 21:40	Documento de tex...	1 KB
dategrpdata	12/12/2016 23:38	Documento de tex...	1 KB
eloprev	19/12/2016 23:18	Documento de tex...	1 KB
elovar	20/12/2016 21:33	Documento de tex...	7 KB
engine.man	19/12/2016 23:18	Archivo MAN	1 KB
FIDE-IT3.qtf	20/12/2016 21:33	Archivo QTF	4 KB
FIDE-Madrid2016.trf	19/12/2016 23:25	Archivo TRF	14 KB
Madrid2016.trfx	19/12/2016 23:18	Archivo TRFX	14 KB
Madrid2016.veg	19/12/2016 23:18	Archivo VEG	23 KB
Madrid2016-VEG-00.bak	10/12/2016 19:35	Archivo BAK	19 KB
Madrid2016-VEG-01.bak	19/12/2016 23:18	Archivo BAK	21 KB

Fig. 76: Ficheros de Vega y Copias de seguridad de un torneo

Para recuperar cualquiera de estas copias, debe seguir el siguiente procedimiento:

- a) Copia el fichero que desea recuperar en una carpeta completamente nueva, sin ningún contenido.
- b) Si esta recuperando el fichero bak, renómbrela como <NombreTorneo>.veg y ábralo normalmente con Vega, el torneo estará completo.
- c) Si esta recuperando el fichero del informe FIDE, abra Vega sin torneo, ejecute la opción Informe → FIDE → Importar torneo en formato FIDE y, en la ventana que aparece, navegue por el disco duro hasta encontrar el nuevo directorio. Una vez seleccionado, en dicha carpeta aparecerá el

Torneo completo, ya transformado a formato Vega (.veg). El nombre del torneo será el que tuviera el informe FIDE.

### Importante

Tenga en cuenta que si recupera el torneo desde un informe FIDE, no se recuperan los datos del ELO Nacional (incluyendo códigos) ni los datos de “Origen” de los jugadores por lo que es conveniente que disponga de dichos datos en papel, para completarlos en su caso

## 5 Tipos de Sistema Suizo

Vega permite manejar diferentes sistemas de emparejamiento que se clasifican, genéricamente, dentro de los sistemas Suizos. Como se observa en la figura xxx, los sistemas que se pueden configurar son los siguientes:

- a) Sistema Suizo Dubov, oficialmente aprobado por la FIDE. Vega es, en el momento de escribir estas líneas, el único programa homologado por la FIDE para este sistema.
- b) Sistema Suizo Holandes, oficialmente aprobado por la FIDE. Vega realiza el emparejamiento utilizando el motor externo JaVaFo, desarrollado por Robert Ricca
- c) Sistema Suizo Lim, oficialmente aprobado por la FIDE.
- d) Sistema Suizo USCF
- e) Sistema Suizo Vega
- f) Sistema Suizo Amalfi, desarrollado por la FSI

Además de los sistemas antedichos, Vega también permite la gestión de Torneos por Sistema Suizo en grupos (denominado Swiss Group).

### Atención

No se recomienda la utilización del Sistema Suizo en Grupos gestionado conjuntamente por Vega. Ello es debido a que el sistema de emparejamiento elegido es el Sistema Suizo Vega (no aprobado por la FIDE). Si el usuario debe gestionar varios grupos dentro del mismo Torneo, debe hacerlo como torneos independientes.

A continuación, se incluye un cuadro con las características básicas de cada sistema:

<b>Denominación</b>	<b>Características</b>	<b>Usado si...</b>	<b>Evitar si...</b>
<b>Dubov</b>	Intenta igualar la actuación de cada jugador dentro de su Grupo de puntuación	Hay muchas rondas (generalmente más de 7) y el ELO de los jugadores está comprendido en un margen de 200-300 puntos	El número de rondas es menor de 8 o el ELO de los jugadores (entre máximo y mínimo) difiere mas de 200-300 puntos
<b>Holandés</b>	La prioridad es el ELO. El jugador con ELO más alto se encontrará con jugadores más fuertes y en caso de empate tendrá alguna ventaja. Es el sistema de emparejamiento más utilizado	Hay pocas rondas y la asignación de color es menos importante que el ELO.	Hay muchas rondas o el margen de ELO de los jugadores es muy estrecho (menos de 200 puntos).
<b>Lim</b>	La prioridad es el color. El jugador con ELO más alto se encontrará con jugadores más fuertes y en caso de empate tendrá alguna ventaja. Era el sistema más usado hasta los 90 y actualmente está prácticamente extinguido	Hay pocas rondas y la asignación de color es mas importante que el ELO.	Hay muchas rondas
<b>USCF</b>	La prioridad es el ELO. Los intercambios y transposiciones no son automáticos, depende del ELO. Distintos árbitros pueden hacer diferentes emparejamientos, siendo todos validos.	Hay pocas rondas y la asignación de colores no es prioritaria	El Torneo es evaluado para la FIDE (el sistema no está oficialmente aprobado) o el árbitro no lo ha analizado en profundidad.
<b>Vega</b>	Usa Bucholz para ordenar los grupos y emparejar	Los jugadores no tienen ELO o es muy similar	El ELO de los jugadores es muy dispar o el Torneo es evaluado para la FIDE (el sistema no está oficialmente aprobado)
<b>Amalfi</b>	Utilizado exclusivamente en Italia	Los criterios de emparejamiento en grupos complicados pueden resultar difíciles de considerar	El Torneo es evaluado para la FIDE (el sistema no está oficialmente aprobado)