

Swiss Chess

Kleines Handbuch zum Schweizer System
Joomla-Komponente, Version 1.2.0

TURNIER ANLEGEN	RUNDEN AUSLOSEN	ERGEBNISSE AUSWERTEN
------------------------	------------------------	-----------------------------

Wofür ist die Komponente gedacht?

Swiss Chess unterstützt kleine Vereins- und Trainingsturniere nach dem Schweizer System. Die Komponente verwaltet Spieler, erzeugt Paarungen ohne Wiederholung, berücksichtigt Punkte und Farben und berechnet eine Rangliste mit Buchholz sowie einer einfachen Elo-Auswertung.

Wichtig: Daten liegen im verwendeten Browser

Das laufende Turnier wird automatisch lokal im Browser gespeichert. Es ist nicht automatisch auf einem anderen Computer oder in einem anderen Browser vorhanden. Deshalb das Turnier regelmäßig mit Turnier exportieren sichern.

Schnellstart

1

Turnier festlegen

Titel und gewünschte Rundenzahl eintragen.

2

Spieler übernehmen

Spieler neu erfassen oder aus dem Spielerstamm auswählen.

3

Runde erzeugen

Auf Nächste Runde erzeugen klicken und anschließend alle Ergebnisse eintragen.

4

Fortfahren und sichern

Weitere Runden erzeugen. Zwischendurch das vollständige Turnier exportieren.

5

Abschluss

Nach der letzten Runde den Endstand speichern und bei Bedarf als CSV exportieren.

Stand: 20. Juli 2026

1. Turnier und Spieler vorbereiten

Turnierdaten

Im Feld Titel steht der Name des Turniers. Unter Runden wird festgelegt, wie viele Runden höchstens erzeugt werden können. Änderungen werden automatisch im Browser gespeichert.

Die wichtigsten Schaltflächen

Schaltfläche	Wirkung
Neues Turnier	Löscht das aktuelle Turnier nach Rückfrage. Der Spielerstamm bleibt erhalten.
Demo-Spieler laden	Lädt acht Beispielspieler zum Ausprobieren. Vorhandene Turnierdaten werden ersetzt.
Turnier exportieren	Sichert das gesamte Turnier als JSON-Datei. Der Dateiname enthält Datum und Uhrzeit.
Turnier importieren	Lädt eine zuvor exportierte JSON-Datei. Das aktuelle Turnier wird nach Rückfrage ersetzt.
CSV exportieren	Speichert nur die Rangliste als Tabellen-Datei, nicht das vollständige Turnier.

Spielerstamm

Der Spielerstamm ist eine wiederverwendbare Namensliste. Name und DWZ/Elo eintragen und In Spielerstamm speichern wählen. Für ein neues Turnier die gewünschten Namen anhaken und mit Ausgewählte Spieler ins Turnier übernehmen übernehmen.

- Aktuelle Turnierspieler speichern ergänzt den Spielerstamm um alle Spieler des laufenden Turniers.
- Spielerstamm exportieren sichert Namen und DWZ/Elo als UTF-16-CSV. Umlaute werden dadurch in Calc und Excel zuverlässig dargestellt.
- Spielerstamm importieren ergänzt die vorhandene Liste. Gleichnamige Spieler werden aktualisiert; andere vorhandene Einträge bleiben erhalten.
- Einträge im Spielerstamm können gelöscht werden, ohne ein laufendes Turnier zu verändern.

Spieler direkt hinzufügen

Name und möglichst auch DWZ/Elo eingeben, dann Spieler hinzufügen wählen. Ein Spieler darf auch nach Beginn des Turniers aufgenommen werden. Für frühere, verpasste Runden erscheint in der Verlaufsspalte ein Strich.

Spieler löschen

Solange noch keine Runde erzeugt wurde, kann ein Spieler aus dem Turnier gelöscht werden. Nach Turnierbeginn wird stattdessen der Status geändert, damit bereits gespielte Partien und die Rangliste erhalten bleiben.

2. Runden erzeugen und Ergebnisse erfassen

Nächste Runde erzeugen

Die Komponente ordnet die Spieler nach Punkten und Spielstärke. Innerhalb einer Punktgruppe wird nach Möglichkeit die obere gegen die untere Hälfte gepaart. Bereits gespielte Begegnungen werden vermieden und die Farbverteilung wird berücksichtigt.

Offene Ergebnisse

Sind in einer bisherigen Runde noch Ergebnisse offen, wird keine neue Runde erzeugt. Zuerst alle Auswahlfelder mit 1-0, $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ oder 0-1 ausfüllen.

Ergebnisse eintragen

Eintrag	Bedeutung
1-0	Weiß gewinnt
$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$	Remis; beide Spieler erhalten einen halben Punkt
0-1	Schwarz gewinnt
offen	Noch kein Ergebnis eingetragen

Freilos bei ungerader Spielerzahl

Bei einer ungeraden Zahl aktiver Spieler erhält ein Spieler ein Freilos mit 1 Punkt. Nach Möglichkeit erhält niemand ein zweites Freilos. Dieses automatische Freilos ist nicht dasselbe wie der Spielerstatus Bye (0,5 Punkte).

Letzte Runde löschen

Mit Letzte Runde löschen wird nach einer Sicherheitsabfrage die zuletzt erzeugte Runde vollständig entfernt. Das ist nützlich, wenn eine Runde versehentlich oder mit falschen Voraussetzungen ausgelost wurde. Anschließend kann sie neu erzeugt werden.

Achtung

Beim Löschen der letzten Runde gehen deren Paarungen und eingetragene Ergebnisse verloren. Ein zuvor gespeicherter Endstand wird ebenfalls verworfen.

Maximale Rundenzahl

Sobald die eingestellte Rundenzahl erreicht ist, kann keine weitere Runde erzeugt werden. Falls nötig, kann die Zahl im Feld Runden erhöht werden.

3. Spieler vorübergehend oder dauerhaft aussetzen

In der Spielerliste hat jeder Teilnehmer einen Status. Eine Änderung wirkt ab der nächsten erzeugten Runde. Bereits gespielte Runden bleiben unverändert.

Status	Auslosung	Punkte je kommende Runde	Typischer Fall
aktiv	Spieler wird ausgelost	aus dem Partieergebnis	normale Teilnahme
Bye (0,5 Punkte)	keine Auslosung	0,5 Punkte	Spieler setzt eine Runde aus oder scheidet mit halbem Bye aus
passiv (0 Punkte)	keine Auslosung	0 Punkte	Spieler scheidet aus oder pausiert ohne Punkt

So wird pausiert

1

Status wählen

In der Spielerliste beim betreffenden Spieler Bye (0,5 Punkte) oder passiv (0 Punkte) auswählen.

2

Runde erzeugen

Der Spieler wird nicht gepaart. Der festgelegte Wert wird dieser Runde gutgeschrieben.

3

Bei Rückkehr aktivieren

Vor einer späteren Auslosung den Status wieder auf aktiv setzen.

Mehrere Runden

Bleibt der Status unverändert, gilt er für jede anschließend erzeugte Runde. Für jede dieser Runden werden somit 0,5 beziehungsweise 0 Punkte verbucht.

Anzeige in der Verlaufsspalte

Die Verlaufsspalte zeigt Farbe, Gegnernummer und das eigene Ergebnis. Ein Fragezeichen kennzeichnet ein noch offenes Ergebnis.

Beispiel	Bedeutung
W3/1	Weiß gegen Spieler Nummer 3, gewonnen
S5/½	Schwarz gegen Spieler Nummer 5, remis
W2/0	Weiß gegen Spieler Nummer 2, verloren
-1 -½ -0	Freilos, halbes Bye oder passiv
W2/?	Noch offene Weißpartie gegen Nummer 2

4. Tabelle, Wertungen und Turnierabschluss

Die Tabelle wird nach jeder Ergebniseingabe automatisch aktualisiert. Sortiert wird zuerst nach Punkten, dann nach Buchholz, danach nach DWZ/Elo und schließlich alphabetisch.

Spalte	Erklärung
Punkte	Summe aus Siegen, Remis, Freilos und festgelegten Bye-Punkten.
Buchholz	Summe der Punkte aller tatsächlich gespielten Gegner. Freilose und Pausen haben keinen Gegner.
Verlauf	Rundenfolge mit Farbe, Gegnernummer und eigenem Ergebnis, zum Beispiel W3/1 oder S5/½.
DWZ/Elo	Eingegebene Spielstärke; sie hilft auch bei der anfänglichen Reihenfolge.
Erwartet	Nach Elo berechnete erwartete Punktzahl aus den bereits beendeten Partien.
Elo +/-	Ungefähre Änderung mit K-Faktor 20. Dies ist eine Orientierung, keine offizielle DWZ- oder Elo-Auswertung.

Endstand speichern

Mit Endstand speichern wird eine Momentaufnahme der aktuellen Tabelle unterhalb der laufenden Tabelle abgelegt. Gleichzeitig werden die Turnierspieler in den Spielerstamm übernommen.

CSV-Datei

CSV exportieren erzeugt eine semikolongetrennte Datei, die sich beispielsweise in LibreOffice Calc oder Excel öffnen lässt. Wenn ein Endstand gespeichert wurde, wird dieser exportiert; andernfalls die aktuelle Rangliste.

CSV ist keine Sicherung

Mit einer CSV-Datei kann das Turnier nicht wiederhergestellt oder fortgesetzt werden. Dafür immer Turnier exportieren verwenden.

Sinnvolle Abschlussreihenfolge

1

Prüfen

Sind alle Ergebnisse der letzten Runde eingetragen?

2

Endstand speichern

Die endgültige Rangliste als Momentaufnahme festhalten.

3

CSV exportieren

Die Endtabelle für Aushang oder Weiterverarbeitung speichern.

4

Turnier exportieren

Zusätzlich die vollständige Turnierdatei als Archiv sichern.

5. Datensicherung und häufige Fragen

Empfohlene Sicherung

- Nach der Spielereingabe einmal das Turnier exportieren.
- Nach jeder vollständig abgeschlossenen Runde erneut exportieren.
- Die JSON-Dateien eindeutig benennen und ältere Zwischenstände zunächst behalten.
- Am Turnierende sowohl JSON als auch CSV sichern.

Turnier auf einem anderen Computer fortsetzen

Am bisherigen Computer Turnier exportieren wählen. Die JSON-Datei auf den anderen Computer übertragen, dort Swiss Chess öffnen und Turnier importieren wählen. Der Zeitstempel im Dateinamen hilft, den neuesten Stand zu erkennen.

Häufige Fragen

Frage oder Problem	Lösung
Warum lässt sich keine neue Runde erzeugen?	Offene Ergebnisse nachtragen, mindestens zwei Spieler aktivieren und die eingestellte Rundenzahl prüfen.
Ein Spieler kommt nach einer Pause zurück.	Vor dem Erzeugen der nächsten Runde den Status wieder auf aktiv setzen.
Eine Paarung wurde irrtümlich erzeugt.	Letzte Runde löschen, Voraussetzungen korrigieren und die Runde erneut erzeugen.
Die Turnierdaten fehlen in einem anderen Browser.	Die zuvor exportierte JSON-Datei importieren. Browser speichern ihre Daten getrennt.
Welche CSV kann importiert werden?	Nur die UTF-16-CSV des Spielerstamms. Die CSV der Rangliste ist weiterhin nur zur Weiterverarbeitung bestimmt.
Was geschieht beim Browser-Aufräumen?	Beim Löschen lokaler Websitedaten können Turnier und Spielerstamm verloren gehen. Vorher beide exportieren.
Ist die Elo-Änderung offiziell?	Nein. Sie ist eine überschlägige Orientierung mit K-Faktor 20.

Kurz gesagt

Die laufende Arbeit wird automatisch im Browser gespeichert. Für einen zuverlässigen Schutz und den Wechsel auf ein anderes Gerät ist jedoch der vollständige Turnierexport entscheidend.