

Lottningsprogrammet **Lott** för Schackfyrens tävlingar

Manual

Innehållsförteckning

Förstasida	1
Innehållsförteckning	2
Historia, Bakgrund och Nedladdning	3
Installation och struktur av programmen	4
Starta upp en Schackfyran-tävling	5
Schackfyran-tävlingens gång	8
Återställningspunkter	9
Schackfyran-tävlingens resultat	10
Schackfyrans äldre koncept	11
Riksfinal	12

Historia, Bakgrund och Nedladdning

Alla program som behövs ligger i zipfilen "s4anlott.zip", som bland annat finns på Eskilstuna SK:s hemsida <http://www.studera.com/schack> under fliken "Länkar/Downloads".

Lottningsprogrammet heter "lott_S4an.exe" och är detsamma som "lott.exe" förutom två kodrader som vid tävlingar som har poängsystem 3,2,1 "lurar" programmet att tro att två spelare redan mötts när de i själva verket går i samma klass. Detta ifrån rond 2 och framåt. I rond 1 är det inläsningsprogrammen som styr upp detta, så något av dessa bör användas.

Lott har även en engelsk version som heter "chess.exe", kanske tack vare Robert Ericsson, Linköpings ASS, som gjorde en del tester, hamnade det på en dansk sida och fick ett mycket gott slutomdöme, sedan under en rysk, återigen med lika gott betyg. Nu vet jag inte vilka sidor som det finns att ladda ner ifrån men programmet används på det mest skilda ställen i världen. År 2012 kom det upp överst i Google om man skriver Schacklottningsprogram på Engelska, alltså "Chess + Pairing + Program". Självklart är dock Swiss Manager ett bättre program för just Schweizer, men om det är enklare är jag inte säker på. Jag har fått kommentarer som att Lott är "det enklaste program som jag någonsin använt" ifrån bland annat Upplands SF:s ordförande 2013. Han skrev också, "det enda som kan gå fel är om man glömmer att sätta antalet ronder" men som Du som Användare ska se så är det inte säkert att Du behöver skapa en enda ny turnering!

Lott är inte Lotta, Lott är ett program för Windows. Jag började att utveckla det redan som 16-bitars program för Windows 3.1. Ganska snart dock som 32-bitars program. Jag var orolig för hur övergången till 64-bitars miljön skulle bli, som gäller i en del versioner av Windows 7 och rakt igenom i Windows 8. Men det verkar inte vara några problem alls, dock så använder jag själv en gammal bärbar dator med Windows XP i på egna tävlingar, så gör gärna egna tester.

Harald Lögdahl, 1996-2017.

Installation och struktur av programmen

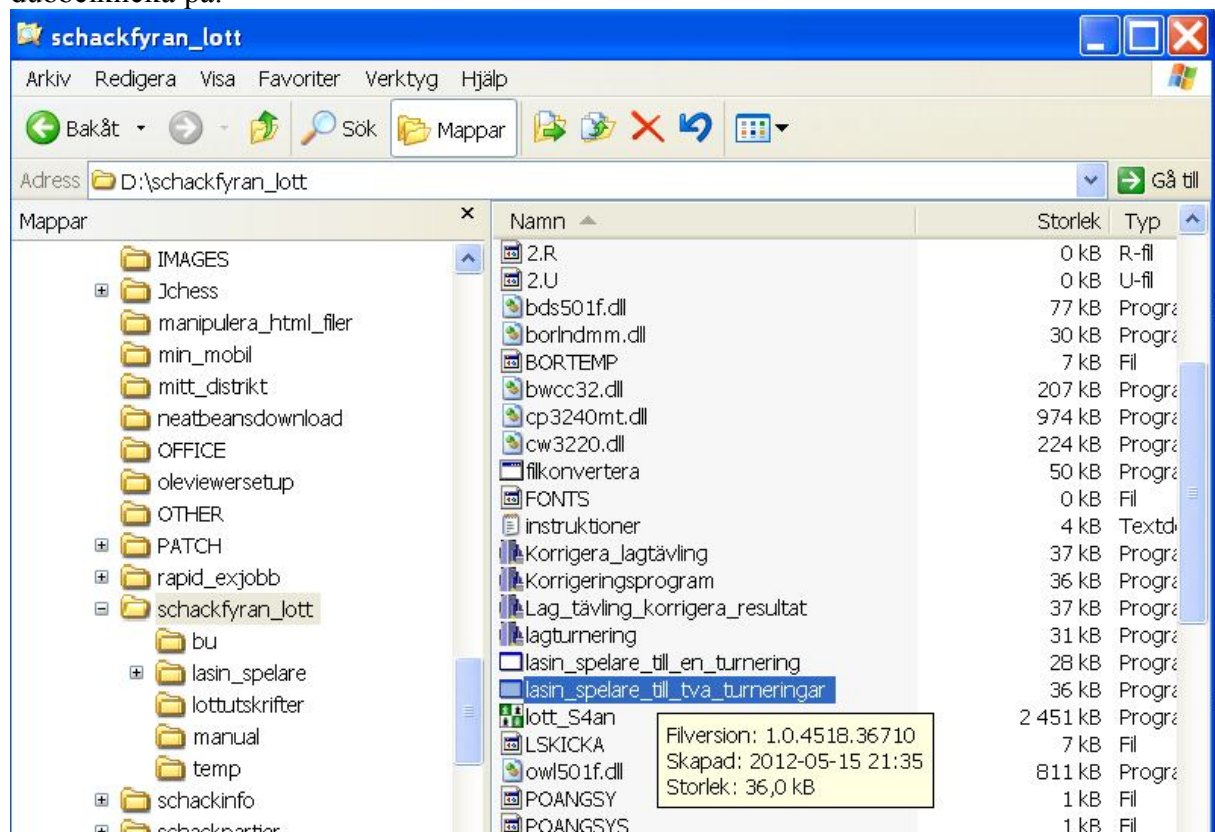
Tidigare nämnda engelska version ”chessp” har ett installationsprogram men här är det flera program som samverkar så allt ligger i en zipfil som helt enkelt packas upp i valfri, helst ny, katalog på datorn. Vill man börja om ifrån början så packar man helt enkelt upp programmen på nytt i en ny katalog och raderar den gamla. Programmen kommer att skapa en egen underkatalog som heter ”lottutskrifter” och här hamnar bland annat Schackfyran-resultatet senare. Jag hittar ofta inscannande listor på klubbhemsidor, men många missar uppenbarligen att riktiga html-sidor faktiskt genereras efterhand. Lottningsprogrammet måste absolut ha rättigheter att skapa filer och underkataloger, jag har dock aldrig hört att detta varit något problem hos någon användare.

Starta upp en Schackfyran-tävling

Jag rekommenderar att i första hand INTE skapa nya tävlingar i Lottningsprogrammet. Det kan man göra när man blivit lite mera driven. Två Schackfyran-tävlingar finns redan och det enda Du som användare behöver göra är att läsa in Schackfyran-spelarna. Det gör du genom att skapa en textfil i *Anteckningar* (absolut inte Word etc, kanske dock Wordpad) som ser ut på samma sätt som filen ”Schackfyran_spelare.txt” den filen innehåller för övrigt deltagarna i en Distriktsfinal i Sörmland.

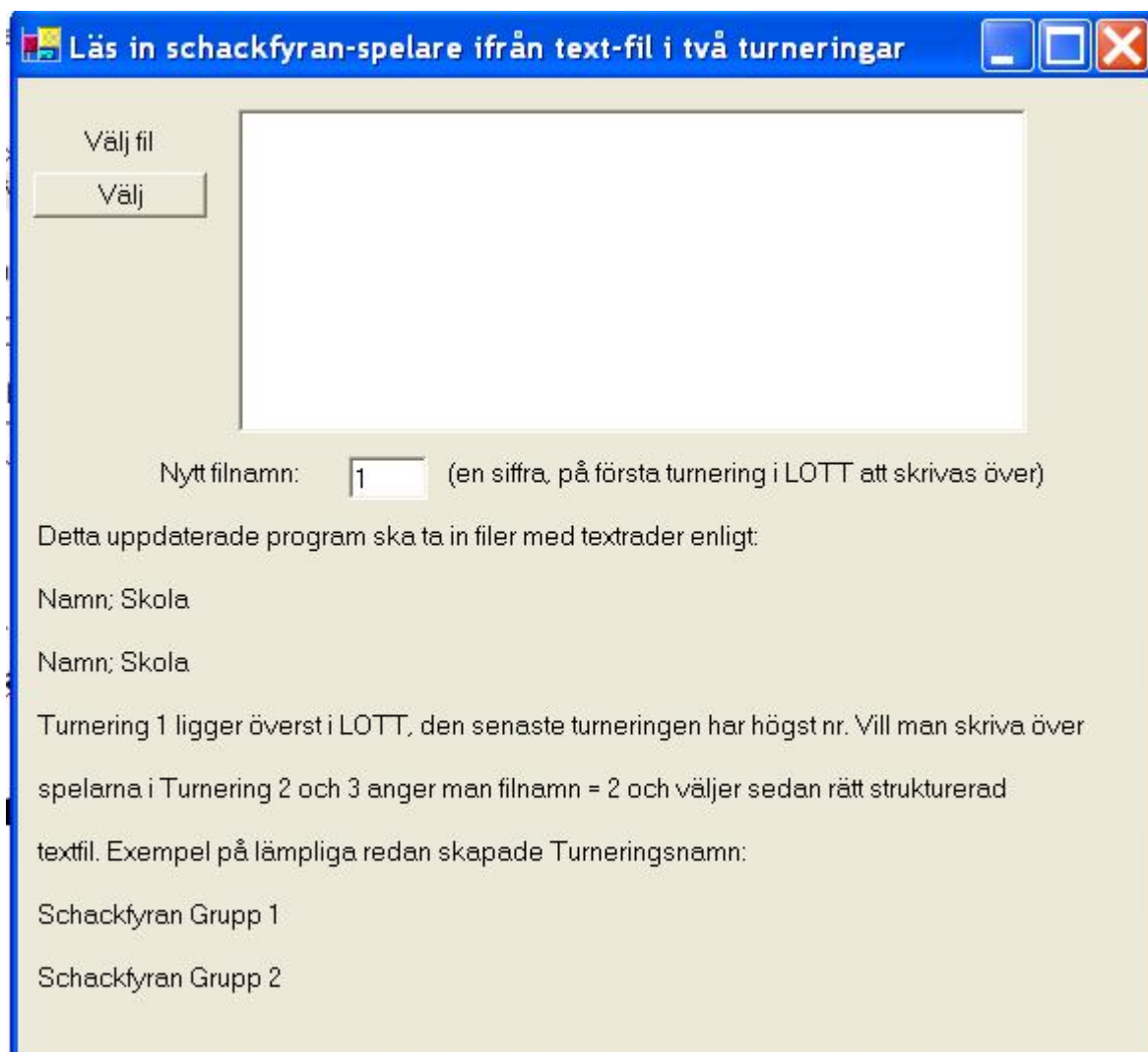
Den operation som jag kommer att beskriva nedan kan du göra om hur många gånger som helst, men glöm inte att spara filen i Anteckningar, samt att du är nöjd med startfältet efter att ha konsulterat lärare på speldagen. Jag rekommenderar starkt att använda Ctrl + C och Ctrl + V eftersom att felstavade klasser kommer att bilda nya kategorier. Dessa ”nya” kategorier kommer dock inte att hänga kvar, om man kan rätta felstavningen i ”Ändra Spelaruppgifter” i Lottningsprogrammet senare. Rätta detta efter ifyllnad av resultat, om ej Rond 1 spelas.

Jag rekommenderar att korta ner namnen för bättre utskrifter, upp till 19 tecken kommer att ge fina utskrifter senare. Klassnamnen kan utan problem vara upp till 29 tecken, efter det så kommer resterande tecken inte med och då kan alltså t.ex A och B oavsiktligt bli samma klass. Namnen blir som sagt något plottriga vid över 19 tecken. Låt även text-filerna ligga i samma bibliotek som du arbetar i. Starta nu upp något av inläsningsprogrammen genom att dubbelklicka på:



Det finns för närvarande tre inläsningsprogram, som läser in spelarna i en, två eller fyra turneringar. Jag utvecklade först programmet som läser in spelarna i två. Vid tävlingar med litet antal klasser och där någon klass sticker ut med många deltagare, kan det emellertid bli problem med lottningen i Grupp 2, så där är det bättre att läsa in spelarna i en turnering.

Omvänt vid väldigt många klasser så är programmet som läser in spelarna i fyra turneringar att föredra. Se då till att ytterliggare två turneringar i lottningsprogrammet är skapade med invärdena "Monrad", "Klubb", "3,2,1" och ronder t.ex "6", skriv även in några slasknamn och slaskklasser. Som jag sedan ska beskriva är det enkelt att slå ihop resultaten ifrån flera turneringar, så det är inget argument i sig för lasin_spelare_till_en_turnering. Ange nu från och med vilken turnering som du vill skriva in Schackfyranspelarna i, är det de redan skapade turneringarna som gäller skriv "1" och välj din egen redigerade textfil.



På min bärbara dator ifrån 2004 krachar här inläsningsprogrammet i ca 10 procent av fallen. Det är dock bara att göra om samma procedur om detta inträffar (även om jag blev lite orolig vid vår andra tävling när detta hände första gången(!)), alltså stäng inläsningsprogrammet, starta om det på nytt, skriv in ett nummer (oftast 1) och välj din redigerade fil. På min stationära ifrån 2005 händer detta aldrig. Incidenten har alltså med datorns kapacitet att göra, den har heller aldrig förstört någon verklig eller fiktiv tävling*.

Programmen anropar ett 32-bitars program som körs blixtnabbt i ett dosfönster, som jag skrivit, så operativsystemet måste ha stöd för det, men det har aldrig varit något problem i de datorer som jag testat i.

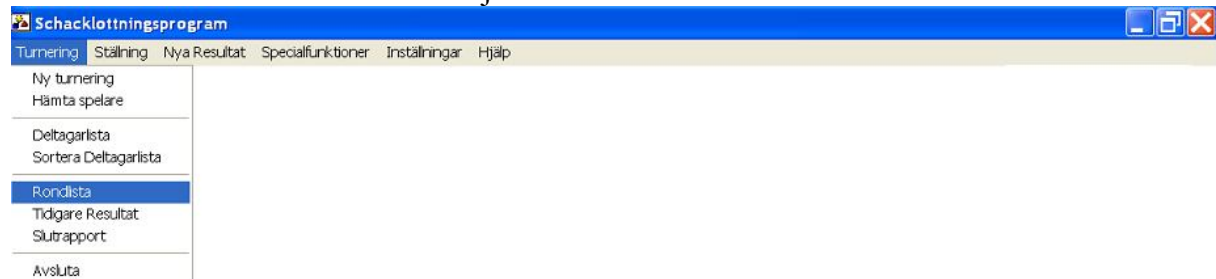
** I Sörmlandsfinalen 2018 så inträffade för första gången ett verkligt fel här, efter hundratals fiktiva, och verkliga, tävlingar. På grund av unik klassammansättning. Det gick*

dock att kringgå med programmet **förgruppsindelning.exe** och att sedan köra **lasin_spelare_till_en_turnering.exe** för Grupperna xxxxa.txt Turneringsnr: 1 och xxxxb.txt Turneringsnr: 2. Som en bonus så fick Grupperna ett jämnare spridning av deltagare ifrån olika klasser. Det är också i **förgruppsindelning.exe** som fortsatt utveckling kommer att ske. Inte minst i scenariot att 32 Grupper ska skapas, i för programnamnet något motsägelsefullt, ett enda steg. Alltså för att kunna arrangera Sverigefinalen någon gång. Vid all sådan här hantering av olika program och filer, så är det bra att datum och tidssortera i Utforskaren.

Observera även programmet **modifiera_inläsningsfil.exe** med detta kan man redigera sin inläsningsfil istället för att använda Anteckningar. Jag använde också detta på Distriktsfinalen i Sörmland 2015 som hade 338 spelare och snabbade upp starten. Det programmet är dock inte menat att skapa grundstrukturen för txt-filen i, man kan inte skapa nya klasser i detta.

Samt kolla gärna upp programmet **konverta_inputfil_till_s4an.exe** för att snabbt skapa inläsningsfiler ifrån format ifrån andra program. Kontrollera gärna att allting blir rätt i Anteckningar. Generellt så är inläsningen senare mer tillåtande än i LOTTA och SOSS. Just det här programmet är inte avsett för just tävlingsdagen, utan i förberedande process.

När detta är klart är det dags att starta upp lottningsprogrammet ”**lott_S4an.exe**” med ett dubbelklick, och stänga inläsningsprogrammet, för kom ihåg, dessa rensar ibland turneringsinformationen. Här finns det några olika ansatser för hur Schackfyran-tävlingen ska startas. Programmet är ju så kraftfullt när det gäller att ta fram olika listor men det enklaste sättet är helt enkelt att helt enkelt välja ”Rondlista”:



först för ”Schackfyran Grupp 1” och när de spelarna är igång upp på väggen med lottningen för ”Schackfyran Grupp 2”. Nu är tävlingen under alla omständigheter igång!

Schackfyran-tävlingens gång

Skriv ut rikligt med kopior, vi i Eskilstuna SK låter en funktionär vara ansvarig för 15 bord, och i det ingår resultatrapportering. Blanda inte in de Schackfyran-specifika resultaten (det går ändå inte) utan behandla tävlingen som vilken tävling som helst. När ”Nya resultat” ska skrivas in är det också ”1” (1-0), ”0” (0-1), ”r” (Remi), w och W för W.O partier samt ”d” för 0-0, som gäller.

Se också till att få ut informationen att vit står till vänster i listan, och svart till höger, det är inte uppenbart i Schackfyran.

Sannolikt kommer problem att tillstöta under tävlingen med spelare som ska gå in och ut ur tävlingen. I första rondan läggs nya spelare till längst bak i listan så där är denna operation okej mitt under brinnande rond, men inte annars! Då ska detta ske efter att resultaten är ifyllda. Programmet har varningar för sådana operationer där användaren kan ställa till det i värsta fall. Programmet har inget minne utan gör helt enkelt en lottning utifrån de förutsättningar som råder. Resultat kan ändras, men det ska alltså inte ske under det att rondan spelas.

En operation är dock alltid okej i alla lägen* och det är ”Ändra spelaruppgifter” här kan en helt annan spelare sättas in på en spelares plats. Helt klart varit min favorit på ännu svårare tävlingar som Skol-SM och Talangjakten. Två spelare kan också ha samma namn och då kan det vara läge för en liten markering som talar om vilken spelare ifrån vilken klass som avses.

Det finns ett annat menyalternativ för omkastning av startlistan i första rondan och Monrad, där man tar hjälp av ”Urklipp”. Det utvecklade jag liksom mycket annat inför Skol-SM år 2000, som blev en succé. Men jag använde aldrig detta då, och aldrig någon gång senare heller, detta är alltså inte så utprövat som andra sätt att modifiera startlistan på.

När man är lite ovan, eller om man har en väldigt komplex tävling med hundratals deltagare, så kan det vara vettigt att helt enkelt strunta i alla ”specialfunktioner” utom att **lägga till** nya spelare längst bak i listan som efteranmäler sig. Detta i just **första rondan** då detta är okontroversiellt. Hämta klassnamnet genom Ctrl-C ifrån Anteckningar, så det blir rättstavat. Felstavade klassnamn (på sena spelare) kan korrigeras i efterhand med hjälp av ”Ändra spelaruppgifter” i lottningsprogrammet, men att hitta just den spelaren på kort tid, är inte alltid helt enkelt.

- *Helt fel tyvärr i just Schackfyran-tävlingar. Eftersom att spelare ifrån samma klass inte kan möta varandra kan detta förändra förutsättningarna för lottningen även om det är poängen, historiken och startnumren som primärt styr lottningen. I just Schackfyran-tävlingar bör alltså även denna operation utföras efter ifyllnad av resultat (om man ändrar klasstillhörigheten), undantaget första rondan, då det är okej även mitt under det att rondan spelas.*

Återställningspunkter

Det går alltså att sabba en turnering, eller åtminstone göra så att resultaten i en viss rond i en viss grupp blir helt fel, genom att ändra förutsättningarna mellan det att en rond lottats, och att resultat ifylls för denna. I den första rondan kan det inte gå fel, om man inte länkar ut en spelare mellan lottning och resultatifyllnad dvs. Från och med rond 2 ska man inte ändra någon förutsättning mellan lottning och resultatifyllnad, utom att korrigera något spelarnamn, som man kanske vill.

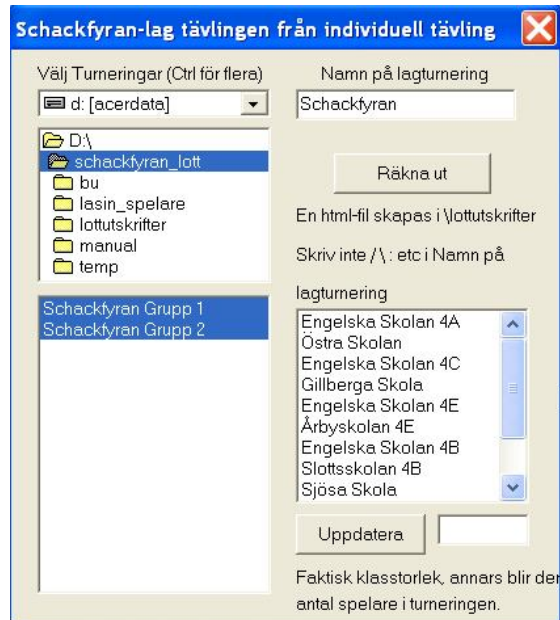
Finns det då ett sätt att backa tillbaka till det som varit innan, vid fel? Svar ja, man kan när man vill skapa en Återställningspunkt. Programmet *kopiera_till_extern_enhet.exe* (inte *kopiera_till_extern_enhet2.exe*) gjordes av en helt annan anledning, se avsnittet om Riksfinal. Men det går att använda även för Återställningspunkter. Dubbelklicka fram den katalog som programmet ligger under, observera, för att detta ska funka måste arbetskatalogen ligga direkt under volymens rot. Dubbelklicka fram en extern enhet, t.ex USB. Det bästa är om USB-minnet är helt tomt, eller inte har en massa filer som inte ligger i kataloger. När den enkla konfigurationen väl är gjord så behöver den aldrig ändras under tävlingen. Nya kopieringar skriver över de gamla på USB-minnet. Om något skulle bli tokigt under själva tävlingen, koperiera tillbaka filerna i motsatt, från USB till arbetsbibliotek. Det är sedan givevis en fördel om man inte slängt resultatlapparna.

Genom att först extrahera filerna ifrån zipfilen ”s4anlott” till en katalog, och sedan kopiera filerna ifrån USB-minnet (över vissa defaultfiler), så flyttar man också enkelt hela tävlingen ifrån en dator till en annan, om man vill det.

Observera att om volymerna/enheterna inte finns i verkligheten, så kommer programmet *kopiera_till_extern_enhet.exe* att kracha, det får i så fall startas upp igen.

Schackfyran-tävlingens resultat

Dubbelklicka på **schackfyran_lagturnering.exe**. Markera den eller de tävlingar som du spelar, sätt de faktiska klasstorlekarna. Dessa kan alltså uppdateras så man är inte bunden vid eventuellt slarv vid inskrivning tidigare.



Lottningsprogrammet kan vara igång samtidigt så de här programmen är inte konkurrenter på något sätt. Dessutom vill du ju säkert kunna dra ut ställningar efter mer än sista ronden. Dock så kan ställningar efter 1,5 eller 2,5 osv ronder vara missvisande. Utskriften hamnar alltså i underkatalogen "lottutskrifter". Glöm inte att uppdatera browsern om du döper lagturneringen till samma sak hela tiden. Idealiskt är upp till 19 tecken för spelarnamn, och upp till 28 tecken för klassnamn. Internationella Engelska Skolan Norr 4A och Internationella Engelska Skolan Norr 4B kommer att bli samma klass, inte så bra med så långa namn alltså.

Observera att bilden visar en äldre version av det programmet. En rad nya funktioner har tillkommit i detta program som vi har haft stor nytta av i schackfyrantävlingarna i Sörmland. Ranking är för klassernas anmälan till riksfinalen. Sorterade startlistor är för att undvika det kaos som kan uppstå i första ronden, oavsett hur bra lottningen sedan funkar. Den gamla versionen fick hänga kvar länge i zipfilen, om det skulle finnas någon bugg i den nya där mycket ny programmering tillkommit. "Problemet" var att jag aldrig upptäckte någon sådan efter flera års verkliga och fiktiva tävlingar. Så nu är den gamla versionen borttagen.

Schackfyrans äldre koncept

Det går också att köra Schackfyran-tävlingar efter den gamla modellen, med en typ av lagmatcher. Då ska du skapa en ny turnering med invärdena ”Monrad”, Poängsystem ”Valfritt” samt bocka för ”ranking”. Men istället för ett rankingtal skrivs klasstorleken in. Schackfyrans formel ligger självklart i bakgrunden så i resultatrutorna skriver man helt enkelt in resultaten ifrån lagmatcherna. Tyvärr finns det en kommentar i en hjälpruta som ger intryck av att ”ranking” skulle behövas även i det modernare sättet av tävling, där ska ranking helt enkelt inte vara med. Schackfyrans moderna koncept är också att föredra före lagmatchkonceptet eftersom att där finns det en risk att alla inte får spela.

Hur som helst är det bara att köra på med lagmatcherna och skriva in resultaten ifrån dessa. W.O partier ska räknas (samt de partier som den större klassen vinner per automatik), då är det ganska troligt att den större klassen i förstone ser ut att vinna matchen. I det här konceptet är man enbart beroende av lottningsprogrammet, inga andra. Man måste översätta varje parti till sitt schackfyran-resultat. Som sagt är det här sällan något bra koncept, däremot finns det ett helt annat användningsområde. Om du utelämnar ”ranking” har du de perfekta förutsättningarna för att administrera Skollag-SM vilket vi i Eskilstuna SK också gjort 2005 och 2007.

SSF tillåter endast lottning i det digitala medlemssystemet på dessa tävlingar numera, samt på Skol-SM, Talangjakten, Flick-SM etc. Detta har andra upphovsmän.

Riksfinal

Någon Riksfinal i Schackfyran har aldrig spelats i Sörmland/Eskilstuna, men det finns absolut beredskap i programmen för den, och fejkade tävlingar av den storleken har testats. Men för att kunna tänja på gränserna för antalet grupper och trycka ner tidsåtgången när resultat ska skrivas in, så bör man lämpligtvis ta hjälp av två/tre specialgjorda program. Samt utföra många förberedande testscenarior givetvis innan tävlingen.

Programmet ”**förgruppsindelning.exe**” * tar in en jättestor textfil (där man kanske måste använda Wordpad istället för Anteckningar), den ska vara strukturerad på samma sätt som ”Schackfyran_spelare.txt”, och delar upp den i 2,4 eller 8 grupper, som blir rankingsorterade om man väljer 8 förgrupper. Implementering av rankingsortering vid 2 och 4 förgrupper kan komma i senare versioner. Varje förgrupp är en textfil som heter samma sak som ursprungsfilen + en bokstav, t.ex ”a”.

Sedan ska man ta varje förgrupp för sig och läsa in dessa som beskrivits på sida 5-6, alla grupper måste först vara skapade i LOTT. Rimligtvis handlar det om 16 eller 32 grupper. Om man vill ha koll på vad de olika inläsningsprogrammen gör så kan det vara bra att datum/tidssortera utforskaren i det bibliotek som man jobbar i. Observera att det dryga jobbet att skapa 16/32 grupper behöver man bara göra en gång i LOTT både för tester och senare skarpt läge, de tre inläsningsprogrammen som beskrivs på sida 5 och 6 raderar alla spelare, resultat, utgådda spelare osv vid nya inläsningar.

Programmet ”**resultatinmatning_via_scanner.exe**” är till för att snabba upp resultatinmatningen, kanske kan två människor göra det här snabbare manuellt dock, jag vet inte det. Ett program ska först ta in den inscannade resultatlistan (där spelar-numren måste vara med) och göra om informationen till txt-format, som i filen ”exempelfil_fran_scanner”. Detta program har en hel del felhantering, men vad som helst kommer inte att accepteras, t.ex så måste det vara mellanslag mellan bordsnummer och vits startnummer. Hamnar programmet i en evighetsloop på grund av alltför dålig inscannad input, så löper man ändå ingen risk att någon information går förlorad/läggs till, om det är en ny rond man skriver in dvs. Håller man på och skriver över t.ex rond 4 med en uppdaterad rond 4, så kan man dock tappa just den rondens för just den gruppen. Det är endast möjligt att uppdatera den senaste rondens med scanner-programmet.

När det gäller W.O resultat kan man med penna skriva just 1-0 W.O eller 0-1 W.O. Om ingen spelare kommer 0-0 helt enkelt. För remi funkar ett antal olika inputs, remi är dessutom defaultresultatet om något annat inte kan uttydas.

Grupperna får inte ha mer än 90 spelare, dvs 45 bord (en sådan grupp kan dock få vara med, men med manuell resultatinskrivning). Scanner-programmet kan hantera grupper med Frirond, där ska inget resultat stå, varken på resultatlappen eller i scanner-programmet.

Programmet **förgruppsindelning.exe har visat sig vara framkomligt för fortsatt programutveckling, än de tre inläsningsprogrammen. Det finns redan nu en version med 16 och 32 Gruppindelning, där den sistnämnda helt kringgår de senare programmen.*

Alternativt så kan man ha två lottare med varsin dator. Huvudlottaren har först de udda grupperna, som heter "Schackfyran Grupp 1", "Schackfyran Grupp 3" osv, sedan kommer även de jämna grupperna som är skapade i hans system, alltså "Schackfyran Grupp 2", "Schackfyran Grupp 4" osv. Sekundärlottaren har bara de jämna grupperna, och samma jämna grupper. Efter gruppindelning så kopieras filerna "9.T" till "16.T" (eller vid 32 grupper "17.T till "32.T" till den andra datorn. Observera dock att filernas nummer måste minskas med 8 (eller 16) för att passa in i sekundärlottarens system. Detta görs förslagsvis vid mellanlagringen (på USB?).

Nu är förutsättningarna för lottning klara. För resultatframställan så använder sekundärlottaren programmet "**kopiera_till_extern_enhet2.exe**" och ifrån den enheten läggs filerna in i huvudlottarens system. Se till att (den enkla) konfigurationen är okej redan ifrån början i programmet, och ändra aldrig den. ".T", ".R" och ".U" filerna ska alla med till huvudlottaren. Det är absolut tabu att skicka över filer som ligger utanför nummerspannet.

Man kan uppnå ett än säkrare system genom att resultaten byggs ihop på en tredje dator, där en tredje person bara jobbar med resultatframställan. Den personen som jobbar med udda grupper använder då lämpligtvis programmet "kopiera_till_extern_enhet" men eftersom att det programmet tar även den andra lottarens filer, så måste sekundärlottarens filer läsa över huvudlottarens innan resultatframställan för en rond.

För en Riksfinal har jag tänkt mig att det ska finnas en särskild hemsida för tävlingen, dit man skickar html-filer, särskilt bra kan detta vara för att få igång den första rond som samtidigt blir vägledande för vilken grupp man tillhör. Då kan de namn och klassade gruppindelningarna och lottningarna som beskrivs på sida 9 vara till stor hjälp. För rond 1 kan man alltså även generera lottningslistor på så sätt, när rond 1 är avklarad ersätts de lämpligtvis med de som bara genererar gruppstillhörighet. Se till att ta bort dessa filer med namn ifrån Internet så snart tävlingen är klar.

Det finns vidare en applikation som genererar en sökbar asp-sida, där man skriver in sitt namn, eller del av namn, så listas alla lottningar och gruppindelningar för dessa personer. Den användes också i Distriktsfinalen för Sörmland i Eskilstuna 2015. Men det var nästan ingen som brydde sig om den, då alla hittade sina platser ändå ganska snabbt. ASP-sidan visas inte heller så snabbt som kanske är önskvärt, men det kan ändras om den läggs in på en snabbare server. Vad som krävs är en egen server med Internet Information Server, jag vet inte exakt vilka versioner som den funkar på mer än 6.0. Att skicka en lottningsfil till servern var/är i alla fall enkelt, då jag har ett program även för det!