

PAPP

Papp är det program som vi nyttjar för att lotta turneringar och se resultat.

Förberedelser inför en turnering.

[Ladda ner papp för windows](#), spara zipfilen på lämpligt ställe på din dator och lägg cygwin1.dll filen i din windowskatalog om papp klagar på att det inte finns något bibliotek. (detta behöver endast göras en gång).

[Spara spelarfilen \(jouerus.txt\) alt zip](#) och ersätt den fil som finns i pappkatalogen du packat upp. Detta måste göras så sent som möjligt innan turneringen då filen uppdateras kontinuerligt och en gammal fil kan skapa problem vid inskrivning av nya spelare och uppdatering av othello.nu.

Tänk på att det är enklare att köra med papper och penna för en Dubbel Round Robin eller en Round Robin (alla möter alla). Men då får du lägga in resultatet för hand sen i papp för att vi ska kunna lägga in resultatet på hemsidan samt för att rankingen ska bli rätt.

- Upp till 5 spelare: Dubbel Round Robin
- 6-8 spelare: Round Robin
- 9-20 spelare: 7 eller 9 rundors swiss
- 21 spelare och uppåt: 9 eller 11 rundors swiss
- 28 spelare och uppåt: 13 rundors swiss (gäller endast nordiska mästerskapet)

Starta papp_GB.exe

Fyll i uppgifterna som efterfrågas

Namn på turnering:

Ort och år

Antal ronder:

Antal ronder som är tänkta att spelas normalt 7

Brightwell konstant:

Om det är fler än 8 spelare så lägg in skriv in 6. Om det är färre spelas en "round robin" och då skriver du 0.

```

C:\Users\kruul\Desktop\Papp_1_36_PC\papp_GB.exe
*****
*                               Configuration file                               *
*****
Parameters currently in use, which you may wish
to change by editing the papp.cfg file.

Default country:
BYE score and total number of discs: 24/64
Use a subfolder: YES

*****
*                               Current tournament info                               *
*****
You are starting a new tournament.
Please enter its main characteristics.
* Name of tournament? Sundsvall Test
* How many rounds? 7
Round-robin between 1 and 8 players.

* Brightwell constant used for tie-breaking
counting one point per victory
<0 as default, enter 0 to use disc-count as tie-break>?

```

Det finns lite olika meningar om vad som är korrekt Brightwell så för säkerhets skull har du här ett svar från Emmanuel Lazard i frågan, kort och gott håll dig till 0 eller 6 enligt ovan!

There is no "correct" value for the Brightwell constant.

There are some arguments to use a value equal to 64 divided by the the number of rounds which explains why the value 6 is used (nearly 64/11) but not everybody agrees with the explanation.

I suggest not to use a lot of different values for different tournaments, it will confuse everyone.

If you want simplicity, you can use 0 for DRR and RR, and 6 (or maybe a bit less) for all other tournaments.

Emmanuel

Du hamnar nu i huvudmenyn!

```

MAIN MENU
& About this program
I Inscription of new players
L List of all players
- Someone quits the tournament
+ Someone enters the tournament
N Nationality of a player
F Feats of a player
T Team results
W Crosstable and Web page export
M Manual pairings
A Automatic pairings
U View pairings
R Results of this round
C Correct an old result
E Create an ELO file
S Save the current ranking
X Exit this program

Your choice?

```

Lägga till spelare (I, L, +, -)

Om du precis startat en turnering finns inga spelare inlagda och du måste lägga in spelare. Gör detta genom att trycka "I". Börja sen med att skriva in efternamnet och "tab" för att lista alla spelare som matchar detta. Fyll på med bokstäver tills endast en spelare kvarstår tryck "enter" Spelarens nummer namn och landtillhörighet skrivs ut och du kan lägga till flera spelare. Avsluta med att trycka "enter" utan att fylla i något namn. Och du är tillbaka till huvudmenyn.

```
Press [TAB] to complete a name
Full name: sos
SOSNOWSKI Mateusz
Full name: SOSNOWSKI Mateusz
1389 SOSNOWSKI Mateusz <POL>
Full name: garde
GARDEBRINK Christian
Full name: GARDEBRINK Christian
1505 GARDEBRINK Christian <SWE>
Full name:
```

För att lista alla inskrivna spelare tryck "L" och "q" för att gå tillbaka till huvudmenyn

```
*** Sundsvall Test ***
There are 2 inscribed players:
1: 0 pt [0] GARDEBRINK Christian <1505> <SWE>
SOSNOWSKI Mateusz <1389> <POL>
End of data, type [q] to quit
```

Lägga in ny spelare

Ska du lägga in en debutant så skriver du bara namnet och trycker enter (efternamn först och förnamn sen) . Tryck sen Y för att konfirmera detta och ange sen vilket land spelaren tillhör. (SWE) för Sverige.

```
Full name: Debutanten Debutant
Is this a new player <Y/N>?
```

Så länge du inte startat turneringen så lägger du till spelare genom "I" Lämnar någon eller tillkommer någon efter att man börjat spela så görs detta genom attnyttja "+" och "-".

För lämna / hoppa in gäller följande tumregler:

Vet vi att spelaren inte dyker upp till nästa tas han bort. Är spelaren sen till en lottning tex efter lunch kör ändå och ta bort honom (loss on time 64-0, om han inte dyker upp alls) Återkommer inte personen

så tas han helt enkelt bort från turneringen med "-". Vet man att spelaren inte dyker upp till första rundan tex så läggs denna person till runda 2 med "+" innan lottningen för runda 2.

Ändra spelardata (N, F och T)

För att ändra spelares information kan du gör detta genom angiven bokstav. Men i normalfallet behöver du inte bry dig.

Lotta spelrundor (M, A, V)

När du har alla spelare inskrivna lottar du första rundan genom att trycka "A" för automatisk lottning. Skulle du av någon anledning vilja välja själv (normalt inte) trycker du "M" och följer instruktionerna. När du är i huvudmenyn trycker du "V" för att se senaste lottningen.

```
*** Sundsvall Test ***
Pairings of round 1 :
1  GARDEBRINK Christian    <1505> -- SOSNOWSKI Mateusz    <1389>
2  INGELMAN-SUNDBERG Simon <1495> -- ASPENRYD Henry              <1513>
```

Svart spelare listas först och vit sen. Återgå till huvudmenyn genom att trycka "q"!

Skriva in resultat (R)

Från huvudmenyn trycker du R . Skriv därefter första bokstäverna i efternamnet på spelare du vill lägga in resultat för tex "gard 35" och "enter" motståndarens brickor räknas ut automatiskt och resultatet listas.

```
Player & Score: gard 35
ASPENRYD Henry    <1513> -- GARDEBRINK Christian    <1505> 29/35
Player & Score:
```

Råkar det bli fel kan du korrigera genom att skriva in det rätta resultatet igen.

Tryck "tab" för att se lista alla motståndarpar och se vilka som rapporterat in resultat och vilka som inte gjort det. När alla resultat är inne dyker det upp en text om denna och att du ska avsluta med "!" och "enter". Resultatet efter avslutad runda listas.

```
*** Sundsvall Test ***
Ranking of the 4 players after round 1:
1:  1 pt  [35]  GARDEBRINK Christian <1505> <SWE>
    [33]  ASPENRYD Henry <1513> <SWE>
3:  0 pt  [35]  INGELMAN-SUNDBERG Simon <1495> <SWE>
    [33]  SOSNOWSKI Mateusz <1389> <POL>
```

Tryck "q" för att återgå till huvudmenyn och "A" om du vill generera en ny runda.

Korrigera resultat i efterhand.

Du kan efter att du konfirmerat en runda med "!" korrigera resultat. Om du startat upp en ny runda efter att det blev fel har lottningen *blivit* fel och *fel personer* kan ha mötts.

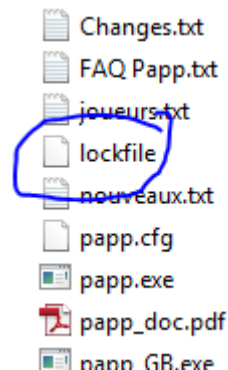
Tryck "c" i huvudmenyn för att korrigera ett resultat du kommer då få frågan om vilken runda det handlar om (skriv siffran) och sen vem som var svart och vem som var vit och vad som ska korrigeras. Följ bara instruktionerna. (trycker du enter utan att ange en siffra återgår du till huvudmenyn utan att ändra något)

Finalpartier

Om det spelas finalpariter behöver du inte lägga in dom i papp som egna rundor. Du kommer behöva lägga in dessa genom att generera en elo fil. Spelas finalpartier kan du ur menyn avsluta med x. Och lägga in matcherna senare genom att köra pappGB igen annars skapar du en elo-fil enligt instruktionerna nedan.

Avsluta

Innan du avslutar papp måste du generera en elo fil. (när detta är klart, se nedan) avslutar du med x.



Om du skulle råka stänga ner papp utan att avsluta korrekt med x måste du manuellt ta bort lockfile i katalogen där papp ligger:

Rapportera resultat

För att världsrankningen och den nordiska rankingen ska bli rätt måste du exportera resultatet i en så kallad elo-fil. Du gör detta genom att trycka E i menyn. Du får nu upp ett antal frågor

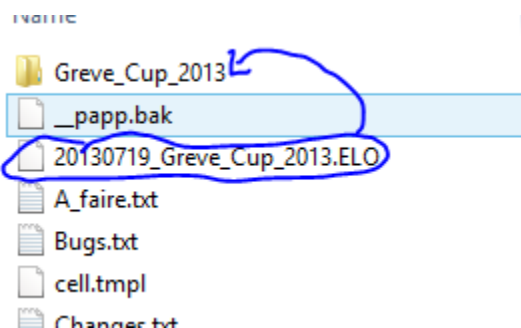
```
Creating an ELO file
Enter the filename [20130719_Greve_Cup_2013.ELO]:
Country: Denmark
Date <DD/MM/YYYY> [19/07/2013]:
Who is sending the results <your name>: Mateusz
You can now add results to the ELO file.

Black player <return to exit>?
```

1. Den första är att du ska ange ett filnamn. Se efter så att datumet som står är för när turneringen spelades. Stämmer detta tryck enter i annat fall skriv in namnet enligt formatet i figuren (datum_turnering.ELO)
2. Skriv in vilket land turneringen spelades i
3. Skriv in datumet då turneringen spelades (om det stämmer tryck enter annars ändra)
4. Fanns inga finalpartier tryck enter.

FINNS däremot finalpartier så ska dessa läggas in nu. Lägg in dom en och en följ frågorna som ställs. Dvs Svart spelare, resultat osv.... När den frågar dig om svart spelare kan du trycka enter för att avsluta när du är klar.

Kopiera in .elo filen som skapats i katalogen med turneringens namn. Skicka hela katalogen till ansvarig person i SOF/styrelsen för uppdatering av hemsidan. Om det spelades finalpartier skriver du ner dessa resultat i mailet typ: semifinal 1 namn – namn xx-yy osv. Skriv även om du skickat elofilen till Emanuel Lazard eller ej.



Har en ny spelare lagts in så skriver du namn och spelarnummer spelaren tilldelats i mailet samt bifogar även joueurs.txt filen

Som minst behövs .elo filen (för rankingen) samt internal-workfile-buckup filen som finns i katalogen. Men ta för vana att skicka med allt innehåll plus elo för att enklare kunna åtgärda eventuella misstag.

OBS!

Det är relativt meckigt att skapa en elofil för ansvariga utifrån endbart resultat katalogerna. Så skapa en DIREKT på din dator, så slipper det skapas merarbete för någon annan eller dig själv. Att fixa till det görs enligt följande instruktion:

Papp needs the internal workfile to be able to play the tournament.

The backup file within the results folder can be used:

- You have to remove the '-BACKUP' part so that its name is "papp-internal-workfile.txt",

- Papp doesn't know how to extract the new players from this file so you have to manually create a "nouveaux.txt" file by copying the new players from the workfile (removing the %_ at the beginning of the lines).

Just then put the new workfile along papp.

/ Emmanuel

Om texten i denna fil är oklar fråga någon som kan papp på turneringen. Om det är något som är fel i denna fil eller du tycker att instruktionen borde skrivas om skicka ett mail med ditt spørsmål till mateusz@othello.nu eller någon i styrelsen för SOF.