



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

## Зміст

Попереднє зауваження щодо швейцарської системи FMJD .....	2
A. Початок використання програми .....	2
B. Робота з кодом ліцензії / ключем активації .....	3
C1. Деякі загальні зауваження щодо використання Draughts Arbiter Pro .....	3
C2. Основи початку турніру .....	4
D. Основи проведення турніру .....	7
E. Підсумки турніру .....	9
F. Публікація партій на сервері турнірів FMJD .....	10
G. Інтеграція між програмою Draughts Arbiter та онлайн-сервером шашок lidraughts.org .....	10
H. Спеціальні опції в Draughts Arbiter для шашок-64 .....	10
I. Використання Draughts Arbiter з файлом FMJD з іншого програмного забезпечення .....	10
J. Використання опції імпорту для копіювання даних з іншого файлу Draughts Arbiter .....	11
X. Зміна параметрів результату матчу та класифікація учасників .....	11
Y. Відображення додаткових матеріалів на головній сторінці .....	12



## Попереднє зауваження щодо швейцарської системи FMJD

Очікується, що користувач цього програмного забезпечення Draughts Arbiter Pro буде знайомий із правилами швейцарської системи FMJD, які описано в Додатку 5 правил FMJD. Цей Додаток можна знайти на [сайті FMJD](#), обравши **Official info [Офіційна інформація]**, а потім **Annexes [Додатки]** або скористайтеся [прямим посиланням](#).

### А. Початок використання програми

#### 1. Як отримати ліцензію, завантажити та встановити програму?

##### а. Для отримання ліцензії потрібно

Перейти на [сторінку програми Draughts Arbiter Pro](#) з головної сторінки [сайту FMJD](#), використавши меню DR.ARBITER (знизу сторінки). Для завантаження програми обираємо кнопку **New user (Register) [Новий користувач (Реєстрація)]** або кнопку **Existing user [Існуючий користувач]**. Якщо обрано нового користувача, тоді потрібно перейти в пункт для нового користувача й зареєструватися, щоб отримати свій особистий безкоштовний код ліцензії. Також є можливість обрати існуючого користувача, але після завантаження програмного забезпечення отримаємо лише демонстраційний режим.

Зареєстрований користувач може оновити програмне забезпечення, завантаживши найновішу версію, яка працюватиме з наявним кодом ліцензії.

Новому користувачеві потрібно:

- заповнити персональні дані для реєстрації;
- натиснути на кнопку **Register [Реєстрація]**.

На адресу FMJD надсилається повідомлення. Після опрацювання запиту, FMJD надішле код ліцензії на вказану при реєстрації електронну пошту. Збережіть цей код ліцензії для подальшого використання та встановлення наступних оновлень програми.

##### б. Для завантаження програмного забезпечення потрібно

- натиснути кнопку **Download [Завантажити]**;
- розпакувати архів у ZIP-форматі у відповідну теку/папку на комп'ютер та встановити інсталяційний файл програми **DraughtsArbiterPro-installer.msi**;
- запустити MSI-файл на виконання та слідкувати інструкціям у наступних вікнах/кроках. Якщо програмне забезпечення встановлюється у теку за замовчуванням, програму можна знайти за наступним шляхом **program files (x86)\eBOARDS\DraughtsArbiterPro**.

##### с. Встановлення нової версії програмного забезпечення

На сайті FMJD постійно публікується [остання версія програми Draughts Arbiter](#). Щоб встановити цю нову версію, потрібно просто виконати такі ж кроки, як і при встановленні оригінальної версії. Не потрібно видаляти попередню версію. Версію програми, яка використовується, можна побачити у нижньому рядку будь-якого вікна програми Draughts Arbiter й порівняти її з новим номером версії, зазначеним на веб-сторінці FMJD Draughts Arbiter.

Використовуючи цю нову версію, при запуску програми випадає повідомлення про те, що програма працює в демонстраційному режимі. Для запуску версії Pro потрібно активувати програму за допомогою ключа активації, який отримано разом з оригінальною ліцензією.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

2. Чи потрібне додаткове програмне забезпечення на комп'ютері? – Ні.
3. Чи дійсна ліцензія для кількох комп'ютерів (настільного ПК/ноутбука...)? – Так.
4. На яких системах працює програма? – Windows 7, 8, 10. Програма потребує 4 Гб оперативної пам'яті.
5. Чи є якась документація щодо програми? Цей посібник та інша документація по введенню ігор у Draughts Arbiter; про турніри з шашок-64; про інтеграцію з онлайн-платформою lidraughts. Всі ці документи можна знайти на сайті FMJD за [посиланням](#).
6. Чи є довідкова інформація в програмі? – Поки ні, ще ні.

## **В. Робота з кодом ліцензії / ключем активації**

1. Запустіть програму: з'явиться повідомлення, яке зазначає що Draughts Arbiter працює в демонстраційному режимі.
2. Оберіть пункт **Help [Допомога]** і потім **Product activation [Активация продукту]**.
3. Введіть ім'я користувача та ключ активації, які отримані від FMJD при першій реєстрації, і з'явиться вікно-повідомлення **Activation successful [Активация успішна]**.

## **С1. Деякі загальні зауваження щодо використання Draughts Arbiter Pro**

### **1. Використання панелі меню або меню з іконками**

багато параметрів у програмі можна вибрати двома різними способами: клікнути на меню та безпосередньо обрати потрібний пункт або клікнути на відповідну іконку/пиктограму. Перед роботою з програмою потрібно проаналізувати іконки, які є в наявності, щоб побачити, для яких параметрів вони використовуються у Draughts Arbiter Pro.

### **2. Гнучкість головного меню турніру**

Обираючи пункт меню **View [Перегляд]**, а потім **View settings [Налаштування перегляду]** коли основна інформація про турнір відображається на екрані програми, з'являється можливість визначити багато параметрів, які допомагають відобразити їх на головному екрані турніру, включаючи додаткові елементи HTML/текст, банер турніру (ваш логотип) або меню із зовнішніми посиланнями.

### **3. Макет і кольори на сторінках Draughts Arbiter Pro**

Є можливість змінити загальний стиль сторінок, обравши пункт меню **View [Перегляд]**, а потім **View themes [Перегляд тем]**. Можна змінити кольори всіх елементів на сторінці, заголовки, детальну інформацію тощо.

### **4. Друк та копіювання документів із Draughts Arbiter Pro**

Щоб мати можливість друкувати сторінки з Draughts Arbiter Pro, як-то жеребкування, класифікацію, таблицю тощо, необхідно налаштувати вікно друку та обрати принтер, на якому буде друкуватися матеріал. Для цього потрібно скористатися меню **File [Файл] – Print setup [Налаштування друку]**. Також можна виділити частину тексту на сторінці Draughts Arbiter та скопіювати/вставити її в текстовий документ, наприклад, якщо є потреба надрукувати або зберегти результати туру з подальшою класифікацією та об'єднанням в один документ.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

## 5. Види Швейцарської системи

У вікні налаштувань турніру, в профілі **Manual (Swiss) [Вручну (Швейцарська система)]** є можливість обрати велику кількість критеріїв сортування при жеребкуванні. Також можна обрати один з передвстановлених/стандартних профілів, що призначені для турнірів із використанням швейцарської системи FMJD, наприклад:

- **standard FMJD Swiss** (обов'язковий для чемпіонату світу), у якому присутні критерії **Solkoff truncated** й **Solkoff Plus**;
- **FMJD swiss on truncated Solkoff**;
- **FMJD on Rating**;
- **Manual (Swiss)**.

Якщо обирається одна зі стандартних систем FMJD, більше нічого не потрібно робити в процесі налаштування критеріїв сортування! В такому випадку для запуску турніру потрібно просто ввести данні учасників та зробити жеребкування. Будь-яку ручну зміну параметрів критеріїв сортування можна робити обравши профіль **Manual (Swiss) [Вручну (Швейцарська система)]**. Іноді з особливих причин головний суддя вирішує створити кілька пар учасників вручну. Draughts Arbiter Pro позначатиме кожну таку «штучну» пару знаком «\*» та приміткою на сторінці туру **Manual pairing by referee [Ручне створення пар суддею]**. Таким чином, програма не дає можливості приховати тихі/приховані зміни з боку арбітра.

## C2. Основи початку турніру

### 1. Як розпочати/відкрити новий турнір, які турнірні дані потрібно залучити?

- Обираємо пункт меню **File [Файл] – New [Новий]** (або безпосередньо за допомогою іконки **New [Новий]**), а потім обираємо **Tournament for player [Особистий турнір]** або **Tournament for teams [Командний турнір]**;
- Обираємо меню **Tournament [Турнір] – Settings [Налаштування]** й вкладу **Details [Деталі]**;
  - o **Tournament name [Назва турніру]**;
  - o **Date from [Дата початку і закінчення]**;
  - o **Place/organizer [Місце/організатор]**;
  - o **Number of rounds [Кількість раундів]**;
  - o **Arbiter [Ім'я рефері]**;
  - o **e-mail [електронна пошта]**;
  - o **Rate of play [Темп гри]** – є можливість обрати зі списку;
  - o **Classification of tournament rate of play [Вид гри]** – класична, швидка, блискавична;
  - o **FMJD type of tournament [Профіль критеріїв сортування]** – є можливість обрати відповідний профіль з декількох видів швейцарської та колової системи.
- На вкладці **Tie break [Критерії сортування]** перевіряємо/обираємо варіанти, які запропоновані програмою;
- На вкладці **Tournament option [Опції турніру]** визначаємося з параметрами турніру – вид шашок 100/64, гендерність (чоловічий/жіночий), особливість із кваліфікацією найкращих гравців для фіналу;
- На вкладці **Team classification [Командний залік]** за потреби активуємо критерії підрахунку командного заліку;
- На вкладці **Scheduler [Розклад]** вносимо дані розкладу змагань;
- На вкладці **Program settings [Налаштування програми]** за потреби змінюємо різні дані, такі як дані резервного копіювання та редагування імен гравців.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

2. Як завантажити файл з даними про гравців з сайту FMJD і в яку теку помістити цей файл?

- Обираємо меню **Internet [Інтернет] – Download FMJD rating list [Завантажити рейтинг-лист FMJD]** (або користуємося іконкою **Завантажити рейтинг-лист FMJD**). За замовчуванням буде завантажено найновіший рейтинговий список, але можна обрати інший, більш ранній, рейтинговий список, якщо це необхідно з якоїсь причини. Нема потреби обирати теку для розміщення рейтинг-листа, але рейтинг-лист буде автоматично завантажено в теку для використання Draughts Arbiter Pro;
- Бажано завантажити список перед початком будь-якого нового турніру, оскільки дані гравців на сайті FMJD регулярно оновлюються, навіть протягом одного рейтингового періоду, з виправленнями імен та інших даних гравців. Завантажити цей рейтинговий файл можна лише у разі відкриття нового або наявного файлу турніру.

3. Де визначається турнірна система: колова, рейтингова швейцарська, стандартна FMJD?

- у вкладці **Details [Деталі]** налаштувань турніру;
- є можливість вибрати стандартну систему FMJD або ручні налаштування. Коли використовується профіль стандартної системи FMJD, немає необхідності визначати такі деталі, як критерії сортування – усі вони автоматично встановлюються за замовчуванням.

4. Як вводити дані про учасників за допомогою файлу рейтинг-листа FMJD?

Через меню **Tournament [Турнір] – Input player [Введення гравця]** або безпосередньо скориставшись іконкою **Input players**. Перемикач **Rating list [Рейтинг-лист]** має бути ввімкнений.

- потрібно почати вводити текст у поле **Name [Ім'я]** (або в полі **Find [Пошук]** нижче);
- у разі наявності гравця/гравців з прізвищем, схожим при введенні літер, з'явиться набір прізвищ з рейтингового списку;
- обираємо гравця з цього списку;
- тиснемо кнопку **From list [Зі списку]**, щоб додати/оновити данні гравця до турніру;
- тиснемо кнопку **New [Новий]**, щоб ввести наступного гравця;
- тиснемо Кнопку **OK**, коли всі гравці будуть введені.

В будь-який момент можна додавати/змінювати/видаляти данні гравців, а також здійснювати навігацію по списку гравців за допомогою кнопок **>>** і **<<** і **+10** і **-10**.

5. Як ввести учасників, які відсутні у рейтинг-листі FMJD?

Для цього потрібно ввести/оновити дані гравця у відповідні поля при першому вході у вікно **Players data [Дані гравця]** або під час додавання нового гравця із застосуванням кнопки **New [Новий]**. Потрібно ввести якомога більше даних, особливо ім'я (формат прізвище, ім'я), федерацію, стать, дату народження. Якщо відомо національний рейтинг гравця, його вводять у поле **Local ranking [Локальний/національний рейтинг]**.

6. Призначення гравцям стартових номерів.

Після введення даних про гравців учасники повинні отримати стартові номери. Завдяки інструменту сортування номери можуть бути призначені в порядку рейтингу, у випадковому порядку, в алфавітному порядку тощо. Для цього використовуємо меню **Tournament [Турнір] – Sort criteria [Критерії сортування]**. У списку потрібно обрати відповідний критерій й натиснути **OK**. Номери учасників зміняться відповідно до обраного критерію. Якщо турнір проводиться за стандартною системою FMJD, порядок сортування за замовчуванням має залишатися. Після додавання нових гравців цей процес слід повторити. Порядок гравців за стартовими номерами відіграє важливу роль у процесі створення пар: коли дані двох або декількох гравців однакові, вони впорядковуються за своїм стартовим номером. Особливо в перших колах турніру це відіграє важливу роль.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

## 7. Огляд, перевірка та корегування даних про гравців

За допомогою меню **Tournament [Турнір] – Review, verification and correction of players** є можливість в одному місці одразу змінити дані про гравців. Це особливо корисно для введення дат народження, які ще не відомі FMJD, або надання гравцям у турнірі, що проводиться за коловою системою, їхніх стартових номерів після жеребкування. Щоб змінити обраний елемент у списку гравців, потрібно подвійно клікнути на відповідне поле.

## 8. Як ввести в турнір фіктивного гравця (**bye** [«плюс»]), якщо кількість гравців непарна?

У разі непарної кількості гравців, які беруть участь в турнірі, що проводиться за швейцарською системою, програма додає фіктивного гравця. У Draughts Arbiter не потрібно виконувати жодних особливих дій. Програма розпізнає, що кількість гравців непарна. **Bye** [«плюс»] отримує гравець із найнижчим рейтингом. У 2-му турі це автоматично використовується при жеребкуванні пар. Відповідно правил FMJD при жеребкуванні пар у 2-му турі гравець, який отримав **bye** [«плюс»] в 1-му турі, у 2-му турі отримує пару так, ніби він набрав 0 очок.

## 9. Як зберегти дані турніру у файл для використання під час турніру?

Є два варіанти – автоматично та вручну:

- У вікні параметрів турніру (меню **Tournament [Турнір] – Settings [Налаштування]**), у вкладці **Program settings [Налаштування програми]** є перемикач **Set auto save of tournament data after each round [Встановити автозбереження даних турніру після кожного раунду]**;
- Меню **File [Файл] – Save as [Зберегти як]** дозволяє зберегти дані турніру під іншою назвою. Цей параметр може бути практичним для тестування або для участі в іншому турнірі з тими самими іменами гравців або для збереження налаштувань турніру для використання іншою групою гравців.

## 10. Як працювати з меню **View [Перегляд]**, щоб визначити, що буде показано на екрані програми Draughts Arbiter Pro

На кожній сторінці, що формує Draughts Arbiter Pro, є можливість визначити, які дані можуть бути представлені. Коли сторінка програми (**Pairings [Жеребкування]**, **Tournament tables [Турнірні таблиці]**... тощо) активна, тобто є на екрані, можна визначити, які поля/стовпці мають бути відображеними. Для цього обираємо меню **View [Перегляд] – View settings [Перегляд налаштувань]** або іконку **View settings** на панелі іконок й у вікні, що з'явиться, потрібно ввімкнути/вимкнути перемикачі, що дозволять з'явитися відповідним стовпцям з даними на активному екрані програми.

## 11. Як визначити підкласифікації (фільтри даних), наприклад групи за рейтингом, групи за віком

Щоб мати можливість переглянути підкласифікацію, переходимо через меню **View [Перегляд] – Final standings [Фінальне положення] – Filter results [Фільтри даних]** або іконку **Filtered results**. У вікні через кнопку **Add new [Додати новий]** створити новий фільтр, завдяки якому можна відобразити дані за віком, рейтингом, статтю чи титулом.

Щоб відобразити дані лише жінок, просто обираємо опцію **Only women [Лише жінки]**.

Щоб відобразити дані гравців за віком (наприклад, юніори/кадети тощо), заповнюємо поля, в яких вказуємо мінімальний та максимальний вік гравців. Ці вікові категорії працюють зі стандартними віковими категоріями FMJD і обирають гравців на основі їхнього віку станом на 31 грудня року, коли починається турнір.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

Щоб відобразити дані гравців за рейтингом, у відповідних полях заповнюється рейтинг **з** та рейтинг **до**. Треба пам'ятати, що 0 як мінімум не є дійсним значенням, потрібно щось ввести.

Коли ці фільтри сформовані, результат їх дій можна відобразити на окремій сторінці. Для цього потрібно увійти у вікно **Filtered results**, потім обрати відповідний фільтр у списку й натиснути кнопку **Show [Показати]**. Але більш простий спосіб – дозволити відображення відфільтрованої групи на головній сторінці турніру. Це можна зробити під час формування фільтра, завдяки ввімкненому перемикачу **Add filtered results to main side [Додати відфільтровані результати на головний сайт]**. Вписавши у поле **Link name [Назва сторінки]** назву, отримуємо на головній сторінці турніру новий розділ **Other results [Інші результати]**, в блоці якого і з'явиться бажана назва відфільтрованої сторінки. Після переходу за лінком цієї сторінки, будуть негайно відображені дані у форматі відфільтрованої турнірної таблиці/підкласифікації.

#### 12. Як визначити команди клубів, федерацій, регіонів для демонстрації командних результатів?

Щоб отримати можливість відображати командні результати федерацій/регіонів, які формуються на підставі підсумків особистих заліків гравців у відповідних групах, наприклад як це використовується в молодіжних турнірах чемпіонатів Європи та світу або на Кубку України, потрібно застосувати перемикач **Enable team classification [Увімкнути командну класифікацію]** в налаштуваннях турніру (меню **Tournament – Setting**, далі вкладка **Team classification [Командний залік]**) та заповнити деталі.

Можна представити загальний результат 3-х найкращих (наприклад) гравців з однієї команди/федерації/регіону, де команда може мати скільки завгодно гравців, або 3-х найкращих гравців з 5-х гравців (наприклад), які оголошуються на початку турніру. Гравці за замовчуванням є членами команди. Якщо команда має більше гравців (як у прикладі 3-х найкращих із 5-ти гравців, де команда може мати набагато більше ніж 5-ть гравців), команда має визначитися на початку турніру, результати яких гравців будуть враховуватися для результату команди. Зайвих гравців у складі команди можна прибрати у картці гравця **Input players**, знявши перемикач **Team member [Член команди]**.

### D. Основи проведення турніру

#### 1. Як відкрити/почати турнір із збереженими раніше даними?

Відкрити турнір за допомогою меню **File – Open** або іконки **Open**, або списку нещодавно використаних турнірів в меню **File**.

#### 2. Як створити пари для першого туру?

Або скористатися меню **Tournament – Pairing [Жеребкування]**, або за допомогою іконки **Create pairing**.

У першому раунді: обираємо колір для гравця номер 1, зазвичай – **White [Білий]**, і тиснемо кнопку **OK**. Також тиснемо **OK** на запитання про збереження змін у турнірі.

У подальших раундах може знадобитися встановити **Additional pairing options [Додаткові параметри жеребкування]**.

#### 3. Як підключити фіктивного гравця (**bye [«плюс»]**)?

Програма створить пару для фіктивного гравця відповідно до правил FMJD.



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

4. Як створити пари для наступних турів?

Процес такий самий, як і для створення пар у першому турі.

5. Інформація про жеребкування для суддів

Draughts Arbiter надає судді додаткову інформацію, яку можна використати для перевірки жеребкування. Для цього можна використати меню **View – Pairing [Жеребкування] – Pairing referee info [Інформація про жеребкування для суддів]**. Серед отриманих даних – різні критерії/коефіцієнти, що використовуються при жеребкуванні.

Також представлено список суперників у попередніх турах і вказівку на те, як гравці здійснювали «Підйом» або «Спуск» у попередніх двох турах.

6. Як зробити ручне жеребкування для особливих випадків?

Якщо з якоїсь причини головний суддя вирішить, що потрібно зробити жеребкування пари вручну, відповідних гравців слід виключити з процесу створення пар. Для цього використовується меню **Tournament – Pairing – Manual pairing [Ручне жеребкування] – Modification of existing [Модифікація існуючого]**. У вікні, що з'явиться, можна обрати автоматичне парування вільних (без пари) гравців. Це особливо зручно, коли два гравці не беруть участь у жеребкуванні. Для створення пари вручну, потрібно обрати гравців і натиснути кнопку **Pair [Жеребкування]**.

Програма автоматично додає примітку до списку пар, що гра створена вручну.

7. Як ввести результати?

Введення результатів здійснюється через меню **Tournament – Updating results after the round [Оновити результати після раунду]** або через іконку **Update results [Оновити результати]**. Введення/корегування результатів здійснюється або під час туру, або по завершенні всіх ігор туру.

8. Формування таблиці/класифікації після туру (класифікація та порядок створення пар!)

На головній сторінці турніру є кілька варіантів, які формують положення гравців:

- **Final standing [Підсумкова таблиця]** – в порядку класифікації (набраних очок);
- **Cross table [Перехресна таблиця]** – у порядку номерів гравців у змаганнях за коловою системою;
- **Cross table according to places [Перехресна таблиця по місцям]** – у порядку класифікації (набраних очок) у змаганнях за коловою системою;
- **Progress table [Таблиця прогресу]** – у порядку отриманих результатів за тур.

9. Впровадження фіктивного гравця (**bye** [«плюс»]) під час, коли гравець припиняє турнір

Гравець, який залишає турнір, має бути виключений з процесу створення пар. Програма автоматично вводить фіктивного гравця та прибирає гравця, що вибуває. Якщо гравець пропускає лише один тур, є можливість виключити його з процесу створення пар на цей тур. Для цього в процесі створення пар треба у вікні **Round [Тур]** обрати гравця через кнопку **Add [Додати]**. Також вилучити гравця для жеребкування туру можна через меню **Tournament – Players withdrawn from pairing [Гравці, що вилучені із жеребкування]**. Якщо в подальшому гравець залишає турнір, його можна або вилучити з жеребкування кожного туру, або зняти з турніру через меню **Tournament – Players withdrawn from tournament [Гравці, що вилучені з турніру]**. Якщо кількість гравців стала непарною, програма автоматично обирає гравця, який отримає **bye** [«плюс»]. Якщо ж в турнірі брала участь непарна кількість гравців, нічого особливого робити не потрібно, оскільки тепер усі гравці знову будуть мати свою пару під час жеребкування наступних турів.





## 10. Завантаження турніру на сайт FMJD під час/до турніру

Турнір можна завантажити у будь-який момент, наприклад, після введення даних про гравців у вікні **Players data**, або після жеребкування чи введення результатів туру (або частини результатів).

Для цього:

- Завантажуємо турнір на [сервер FMJD](#)

Обираємо меню **Internet [Інтернет] – Publish tournament website on FMJD server [Публікація турніру на сервері FMJD]** або іконку **Publish tournament [Публікація турніру]**. Далі заповнюємо всі поля англійськими літерами згідно правил публікації (певні знаки не можуть бути використані). Якщо турнір має бути обрахований на рейтинг FMJD, активуємо перемикач **I would like to include for tournament for FMJD ratings [Я хотів би включити турнір для обрахування рейтингу FMJD]**. Про публікацію декількох турнірів в одній групі/папці читайте п.11.

У будь-який момент під час проведення змагань або навіть перед початком можна завантажити турнір на [сервер FMJD](#) у якості анонсу, щоб повідомити про склад учасників.

Завантаживши свій турнір на сервер FMJD, посилання/лінк на нього можна знайти на сайті [турнірів FMJD](#). Цей лінк (URL) можна використати окремо, для розповсюдження.

- Завантаження турнір на власний сайт

Оберіть меню **Internet – Send tournament website on any internet server [Надіслати сайт турніру на будь-який інтернет-сервер]**. Для можливості зробити це, уточніть у свого веб-провайдера, які дані потрібно вводити в полях вікна, що з'явилося, а саме **Host [Хост], Login [Логін], Password [Пароль]** і **Folder [Тека]**.

## 11. Публікація на сайті результатів FMJD декількох турнірів, які можна групувати в одній папці та під одним заголовком

Якщо є змагання, які потрібно згрупувати під одним заголовком на сервері турнірів FMJD (це турніри декількох вікових груп молодіжних змагань або півфінальних груп), заповнюємо назву групи у вікні **Publish tournament...** в полі **Add to tournaments group [Додати до групи турнірів]** під час публікації турніру на [сервері турнірів FMJD](#).

## Е. Підсумки турніру

### 1. Створення/друк таблиць підсумкових результатів

Дивіться частину С1 про Деякі загальні зауваження щодо використання Draughts Arbiter Pro, а саме п.4 – Друк та копіювання документів з Draughts Arbiter Pro.

### 2. Звітування про турнір у FMJD

Все, що потрібно, так це обрати меню **Internet – Publish tournament** та опублікувати свій турнір на сайті турнірів FMJD. Якщо це місцевий турнір, потрібно ввести назву турніру англійською мовою. Не забуваємо активувати перемикач **I would like...** для обрахування рейтингів FMJD.

Після звітування, FMJD автоматично включить турнір до системи рейтингів та титулів, і турнір можна буде побачити на сервері FMJD (натисніть на значок **TOURNAMENTS [ТУРНІРИ]** на [сайті FMJD](#)).



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

Деякі типові помилки:

- у гравців відсутні **ID [ідентифікатори]** FMJD (важливо використовувати для цього з завантаженим рейтинговим списком FMJD);
- не обраний **Rate of play [Контроль часу]** гри (меню **Tournament – Settings – Details**), тоді FMJD не може вирішити, який рейтинг слід обрахувати (класичний, або швидкий із 50%).

## F. Публікація партій на сервері турнірів FMJD

На сервер турнірів FMJD можна вносити партії. Для цього потрібно запросити/zareєструвати спеціальний обліковий запис у FMJD. Партії можна показувати та коментувати через сервер [турнірів FMJD](#). Також наведено деякі пояснення, як підключити Draughts Arbiter до електронних шашківниць.

З деталями механізму запису партій можна ознайомитися на [сторінці](#) програми Draughts Arbiter Pro в окремому документі/інструкції [Publishing of the games](#) [Публікація партій].

## G. Інтеграція між програмою Draughts Arbiter та онлайн-сервером шашок [lidraughts.org](#)

Існує кілька варіантів інтеграції програми Draughts Arbiter з lidraughts.org. Результати ігор на lidraughts можуть бути автоматично внесені до файлу Draughts Arbiter. Також нотації ігор можуть бути автоматично завантажені в партії Draughts Arbiter на [сайті турнірів FMJD](#). Також партії можуть бути автоматично розпочаті на lidraughts, коли час початку та нікнейми гравців визначені в Draughts Arbiter.

З деталями цієї інтеграції можна ознайомитися на [сторінці](#) програми Draughts Arbiter Pro, в окремому документі/інструкції [Integration DrA with Lidraughts](#) [Інтеграція DrA з lidraughts].

## H. Спеціальні опції в Draughts Arbiter для шашок-64

Draughts Arbiter має багато спеціальних опцій для підтримки турнірів з шашок-64:

- зв'язок з офіційними відкритими таблицями;
- можливість жеребкування стартових позицій із використанням Draughts Arbiter;
- мікроматчі;
- можливість вводити ходи в Інтернеті з позиції жеребкування стартових позицій.

Зі всіма деталями можна ознайомитися в окремому документі/інструкції [64 tournaments and Draughts Arbiter](#) [Турніри з шашок-64 та Draughts Arbiter].

## I. Використання Draughts Arbiter з файлом FMJD з іншого програмного забезпечення

Draughts Arbiter Pro можна використовувати для конвертування звіту FMJD з іншого програмного забезпечення у формат Draughts Arbiter Pro, необхідний для рейтингової системи FMJD:

1. Експортуйте файл FMJD з іншої програми/програмного забезпечення.
2. Імпортуємо файл у Draughts Arbiter Pro:
  - створюємо новий файл за допомогою меню **File – New file**;
  - обираємо опцію меню **File – Import [Імпорт]**;
  - потім **FMJD report [Звіт FMJD]** та обираємо TXT-файл, куди інша програма поміщає звіт.
3. Звітування про турнір до FMJD (те саме, що й вище).



У файлі FMJD вказано лише FMJD-ID гравця, а не його рейтинг чи титули, а також результати. Під час імпорту в Draughts Arbiter не видно всієї інформації про гравця, такої як рейтинг, титул тощо. Але достатньо повідомити про турнір до FMJD за допомогою опції звітування Draughts Arbiter. Якщо потрібно переглянути дані всіх гравців у програмі Draughts Arbiter, можна скористатися меню **Internet – Quick verification of players data** [Швидка перевірка даних гравців], яка зчитує дані всіх гравців зі списку рейтингів FMJD. Щоб мати змогу це зробити, спочатку потрібно завантажити файл рейтингу FMJD (розглянуто у частині C2 **Основи початку турніру**, п.2 цього посібника).

## J. Використання опції імпорту для копіювання даних з іншого файлу Draughts Arbiter

Опція імпорту також корисна, якщо є інший турнір з (майже) тими ж гравцями. Для цього використовується меню **File – Import – Tournament file**. Обираємо файл, з якого імпортуємо дані. З одного файлу Draughts Arbiter до нового можна перенести список гравців, назву, різні налаштування турніру (дату, деталі, опції перегляду тощо). Дуже зручно користуватися імпортом даних при переносі даних турнірів з класичної гри до турнірів швидкої або блискавичної ігор.

*Підготовлено: Frank Teer, Heesch, жовтень 2021 року*

*Перекладено: Vitalii Popruha, квітень 2025 року*

## X. Зміна параметрів результату матчу та класифікація учасників

### 1. Розстановка критеріїв сортування для жеребкування та підбиття підсумків

Зміна критеріїв сортування для коректного жеребкування й визначення місць гравців по завершенні змагань здійснюється через меню **Tournament – Settings** та вкладку **Tie Break**. В полях **Tiebreak rules** [Правила тай-брейку] можна обрати послідовність критеріїв/коефіцієнтів, які впливають на класифікацію гравців по завершенню кожного туру. НФШУ використовує наступні правила та критерії сортування, послідовність яких може змінюватися відповідно до регламенту змагань:

- для турнірів, що відбуваються за швейцарською системою: тип профілю **Manual [Swiss]**
  - **Total score** [Набрані очки];
  - **Full Truncated Solkoff** [Повний усічений Солкофф] – виключаючи перший слабкіший результат, другий слабкіший результат, третій слабкіший результат тощо;
  - **Number of wins** [Кількість перемог];
  - **Solkoff Plus** [Солкофф+] – сума всіх коефіцієнтів Солкофа / Бухгольца опонентів;
  - **Manual Tiebreak** [Ручний тай-брейк] – використовуємо цей пункт для визначення критеріїв «Особиста зустріч» та «Результати додаткових матчів»;
- для турнірів, що відбуваються за коловою системою: тип профілю **Manual [Round robin]**
  - **Total score** [Набрані очки];
  - **Sonneborn-Berger** [Зоннеборна-Бергера] – сумується подвійна кількість очок, набраних учасниками, у яких гравець виграв, та очки з учасниками, з якими він зіграв внічию;
  - **Number of wins** [Кількість перемог];
  - **Better result with the best opponent** [За кращим результатом з іншими учасниками у порядку місць, які посіли учасники].



**FMJD**



FMJD Draughts Arbiter Pro  
Версія 1, квітень 2025 року  
мова – українська  
переклад – Віталій Попруга

- критерій «Особиста зустріч» та «Результати додаткових матчів»:
  - o **Manual Tiebreak [Ручний тай-брейк]** – використовуємо цей пункт для визначення критеріїв «Особиста зустріч» та «Результати додаткових матчів»

Пункт **Manual Tiebreak** призначений для введення результатів додаткових матчів за місця, які відбуваються наприкінці турніру, у разі рівності всіх попередніх коефіцієнтів. Через те, що в Draughts Arbiter відсутній пункт «Особиста зустріч», який може бути застосованим головним суддею згідно Правил спортивних змагань з шашок для класифікації, використовуємо цей пункт.

Введення результатів особистої зустрічі (2:0; 1:1; 0:2) або додаткових матчів за місця реалізується кнопкою **Insert manual Tiebreak [Ввести ручні значення тай-брейку]**. У вікні, що з'явиться, обираємо відповідного гравця та вносимо відповідну кількість очок у поле **Value of manual Tiebreak [Значення ручного тай-брейку]**. Для застосування введеного значення обов'язково тиснемо кнопку **Set [Встановити]**.

## 2. Зміна параметрів результату матчу

У блоці **Match Points for [Очки матчу для]** наразі немає можливості змінювати значення. Доступними для зміни є лише значення у блоці **Points for [Очки для]**

- **bye [«плюс»]** – у коловій системі застосовуємо **0**, у швейцарській системі застосовуємо **2**;
- **fortfeit (+) [штраф +]** – застосовується значення **2** при результаті «+:-»;
- **fortfeit (-) [штраф -]** – застосовується значення **0** при результаті «+:-».

Під час матчу, в якому зафіксовано неспортивну поведінку одного з гравців, суддя замість перемоги з рахунком 2:0 або 0:2 ставить результат «+:-» або «-:+». Спортсмен, який є порушником, отримує «-» та 0 очок, відповідно його візаві отримує 2 очка. У разі будь-якого результату «+:-» або «-:+» програма автоматично розпізнає, яку кількість очок нараховувати гравцям завдяки полям **fortfeit (+)** та **fortfeit (-)**.

## У. Відображення додаткових матеріалів на головній сторінці

У разі потреби на головній сторінці (ця сторінка має бути обов'язково активною) можна розташувати лінки на додаткові матеріали. Відбувається це через меню **View – View settings** та вкладку **Home page menu settings [Налаштування меню головної сторінки]**. Застосовуючи кнопку **Add link [Додати посилання]** в блоці **Other hyperlinks [Інші посилання]** можна додати декілька посилань/лінків на регламент змагань, світлини турніру, тематичні сайти тощо.

*Підготовлено: Віталій Попруга (розділи X та Y), квітень 2025 року*