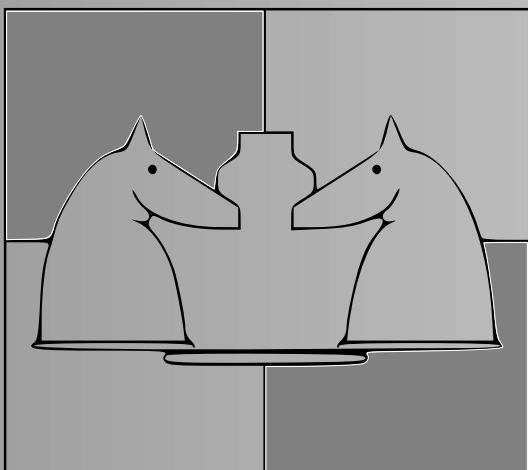


CaissaTools



Inhoudsopgave

1	Inleiding	1
2	Bestanden	2
2.1	caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar	2
2.2	Buiten het caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar bestand	2
2.2.1	Competitie.json	2
2.2.2	Competitie.vcf	3
2.2.3	partijen.pgn	3
2.3	In het caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar bestand	4
2.3.1	template.tex	4
2.3.2	Toolparameters	4
2.3.3	Teksten (I18N)	4
3	Tools	7
3.1	ChessTheatre	7
3.2	Clubstatistiek	7
3.3	ELOBerekenaar	8
3.4	PgnCleaner	8
3.5	PgnToHtml	8
3.6	PgnToJson	9
3.7	PgnToLatex	9
3.8	SpelerStatistiek	9
3.9	StartCorrespondentie	10
3.10	StartPgn	11
3.11	Toernooioverzicht	11
3.12	VertaalPgn	11
4	Procedures	22
4.1	Partijen	22
4.2	Competitie	22
4.3	Correspondentietoernooi	22

1 Inleiding

Een schaaktoernooi leiden vergt tijd, zeker als je het op een website publiceert. In het begin gebruikte ik een spreadsheet om het speelschema te maken. De website bestond uit een aantal `html` bestanden die ik handmatig na iedere speelronde aanpaste. Vooral in de matrix sloop zo af en toe een foutje.

Door de jaren heen heb ik een aantal *tools* gemaakt die het leven van de wedstrijdleader wat kan vereenvoudigen. Voor het seizoen 2022-2023 had ik de spreadsheet niet meer nodig en ook en kon ik (bijna) alles doen met de *tools*. Het enige probleem was nu "*Hoe moet ik het allemaal doen?*". Dit document is hierop, hopelijk, het antwoord.

In dit document staat welke tools er beschikbaar zijn en hoe ze te gebruiken. Bij de tools staat de *helptekst*. De parameters die tussen [] staan zijn niet verplicht.

In de eerste, een beetje technische, sectie staat het gebruik van de parameters beschreven. Dit kan handig zijn als men de tools wilt vertalen naar andere talen.

Het laatste hoofdstuk bevat de procedures voor het opzetten en verwerken van de competitie en ook die voor correspondentie toernooien.

2 Bestanden

In de volgende secties staan de bestanden die gebruikt worden in de verschillende *tools*. De wedstrijdleader is vrij om andere namen te gebruiken. Voor dit document heb ik ervoor gekozen om deze namen te gebruiken om de beschrijving eenvoudiger te houden.

Sommige bestanden staan in het *CaissaTools* bestand (sectie 2.1) en sommige erbuiten. Als je een bestand dat in het *CaissaTools* bestand kan vervangen door één met hetzelfde doel buiten dat bestand, dan staat dit in de beschrijving van de *tool*.

2.1 caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar

In het bestand `caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar`¹ staan alle tools en de bijbehorende bestanden. Bij de verschillende *tools* staat hoe je ze moet gebruiken. In de *helptekst* staat dit bestand, en in deze handleiding, genoemd als `CaissaTools.jar`. Je mag het bestand dus elke naam geven die je maar wilt zolang je die dan ook zo gebruikt als je de *tool* uitvoert.

Je kan dit bestand ook openen zoals een *ZIP-bestand*. Hierdoor kan je voorbeelden vinden van een aantal bestanden en je kan er ook nieuwe aan toe voegen. Let wel op dat je dat op de juiste manier doet. Zorg dus er dus altijd voor dat je een *back-up* hebt voordat je bestanden toevoegt of verwijdert.

2.2 Buiten het caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar bestand

2.2.1 Competitie.json

Het bestand `Competitie.json` bevat alle informatie die nodig is om de competitie te beheren. Het bevat de informatie over de *competitie*, de *spelers*, de *inhaalpartijen* en de *kalender*.

In listing 1 zie je een minimale `Competitie.json` voor een toernooi. De eerste drie tags (*event*, *site* en *eventdate*) zal je terugvinden als tags in de PGN bestanden. Voor *toernooitype* heb je de keuze uit 1 (voor *enkelrondig*), 2 (voor *dubbelrondig*) en 4 (voor *dubbelrondig Zwitsers*)².

Als je een *toernooi* organiseert waar je niet met de standaard 1, $\frac{1}{2}$ en 0 wilt spelen dan kan je in de tag *punten* andere punten meegeven. Je geeft dan de punten op voor winst, remise en verlies. Deze punten worden gescheiden door een `;`. Wil je dat er voor de *bye* partijen ook punten te verdienen zijn dan kan je die daarachter zetten. Ook hier is de volgorde winst, remise en verlies. Je zet ze achter de punten voor gewone partijen. Je hoeft de *bye* punten niet allemaal op te geven, enkel de punten voor winst is verplicht. De niet opgegeven punten zijn dan 0. Voor de *SB punten* blijven de normale punten wel van toepassing. Een speler krijgt dus 1x de punten van de speler waarvan gewonnen werd en $\frac{1}{2}$ x voor een remise partij.
voorbeeld: "punten": "3;2;1;3". Voor een gewonnen partij krijgt de winnaar 3 punten, remise levert voor beide spelers 2 punten op. De verliezer krijgt 1 punt. Een speler die *bye* is krijgt 3 punten als de speler als gewonnen staat aangegeven. Voor remise en verlies worden er geen punten verdiend.

¹X.Y.Z staan voor de versie van de tools. Hoe hoger het nummer, hoe recenter de tools.

²Andere mogelijkheden zijn 0(voor een *match*) en 3 (voor *Zwitsers*). Deze opties zijn nog niet uitgetest.

Voor de *spelers* is *naam* het enige verplichte waarde. Het beste is wel om ook *email*, *telefoon* en *seq* mee te geven. Met de *email* en *telefoon* kan je ervoor zorgen dat de wedstrijdleider en de spelers elkaar kunnen bereiken. De waarde bij *seq* wordt gebruikt om de volgorde te maken voor de indeling van het speelschema volgens de *Berger Tabellen*. Is *seq* niet opgegeven dan wordt de positie in de lijst als *seq* gebruikt.

Naast deze tags heb je ook *heenronde* en *terugronde*. Deze kunnen de waarde `true` (de default waarde) of `false` hebben. Hierdoor kan je opgeven of een speler in die ronde niet meespeelt. Als er in een competitie één speler niet meespeelt in de heenronde en een andere niet in de terugronde, dan kan je hen beide dezelfde *seq* geven. Hierdoor neemt de andere de plaats in van de ene in de terugronde.

Nog een opmerking over de *seq*. De nummers hoeven niet direct opvolgend te zijn en bij 1 te beginnen. Voor het speelschema krijgt de speler met de laagste *seq* de plaats van *speler 1* en de daaropvolgende de plaats van *speler 2*. Bij gelijke *seq* bepaalt de alfabetische volgorde welke plaats de speler krijgt.

De tag *inhalen* hoeft niet aanwezig te zijn als er geen inhaalpartijen³ zijn. De wedstrijdleider moet ze, bij aanwezigheid, zelf toevoegen en, als ze gespeeld zijn, verwijderen. Ze kunnen de volgende 'tags' bevatten:

- *datum* De *datum* waarop de partij wordt ingehaald. Deze *datum* wordt overschreven door de *datum* die verkregen wordt door *inhaalronde*. Gebruik het dus enkel als de partij wordt ingehaald op een normale speelavond.
- *inhaalronde* Een *inhaalronde* met als waarde de *inhaalronde* waarin de partij gespeeld wordt. Deze *waarde* wordt gebruikt om de *datum* te bepalen. Als die al is meegegeven dan wordt deze hierdoor overschreven.
- *ronde* De *speelronde* met als waarde de *ronde* waarin de partij gespeeld moest worden.
- *wit* Dit is de naam van de *witspeler* zoals die in de *spelerslijst* staat.
- *zwart* Dit is de naam van de *zwartspeler* zoals die in de *spelerslijst* staat.

De tag *kalender* bevat elke mogelijke *speeldatums*. Ze mogen de volgende 3 'types' bevatten:

- *extra* Dit kan van alles zijn. Geen speelavond omdat het een feestdag is of een speciale avond voor een les of een kort toernooi.
- *inhaal* Een *inhaalronde* met als waarde de hoeveelste het is.
- *ronde* De *speelronde* met als waarde de speelronde.

2.2.2 Competitie.vcf

Het bestand *Competitie.vcf* bevat de contactgegevens van alle spelers van het toernooi voor zover die zijn opgenomen in het *Competitie.json* bestand. De spelers kunnen dit bestand gebruiken om de contactgegevens van de andere spelers in hun adresboek op te nemen. Het voordeel is dat de gegevens zonder fouten en volledig worden opgenomen. Het nadeel is dat de contacten dubbel in hun adresboek komen te staan. Meestal heeft het adresboek programma wel een optie om de dubbele contacten te verwijderen of samen te voegen. In listing 2 staat een klein voorbeeld.

2.2.3 partijen.pgn

Het bestand *partijen.pgn* bevat minstens alle partijen die tijdens het toernooi gespeeld zijn. Daarnaast kan het de ook nog de nog te spelen partijen bevatten. Het kan via de tool *StartPGN* (sectie 3.10) gegenereerd worden met behulp van het *Competitie.json* bestand (sectie 2.2.1).

³Deze tag kan ook gebruikt worden voor vooruit te spelen partijen.

2.3 In het `caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar` bestand

2.3.1 `template.tex`

Als het `tex` bestand niet voldoet aan de eisen van de wedstrijdleider dan kan er een, voor het betreffende toernooi of schaakclub, eigen `template` gemaakt worden ⁴. De `tool` 'weet' door de regels die beginnen met `%@Include` wat er op die plaats moet komen. Bij 'gewone' regels staan er soms *parameters* tussen `@` die worden vervangen door een waarde die bij de `tool` bekend is.

Een voorbeeld van een `template` vind je in de `CaissaTools.jar` (sectie 2.1).

2.3.2 Toolparameters

Per `tool` is er een bestand met hierin de *parameters* die de `tool` gebruikt. De naam is `toolnaam.json`. Er kan voor iedere taal een aparte versie gemaakt worden door achter de `toolnaam` de taal (de *ISO2* code) te zetten. Voor *Engels* wordt dat dan `toolnaam_en.json`. Niet alle waardes zijn te vertalen. Enkel `banner`, `help`, `kort` en `lang` komen in aanmerking. Vertaal je een ander dan wordt de vertaling genegeerd.

Pas op als je kort en/of lang verandert. De `tool` kan een fout geven als je de `tool` vanuit een script oproept. Niet iedere computer of gebruiker gebruikt dezelfde standaardtaal. Je kan dit voorkomen door de `tool` op de starten met parameter `-Duser.language=xx` voor `-jar` te zetten. Hierbij is `xx` de *ISO2* code van de taal die je wilt gebruiken.

Als het niet lukt dan kan je me altijd een e-mail sturen met de vraag voor hulp. Als je een taal toevoegt dan kan je me het betreffende `toolnaam.json` bestand toesturen. Ik kan het dan, met de naam van de vertaler erbij, toevoegen.

2.3.3 Teksten (I18N)

Het is mogelijk om de teksten en foutmeldingen in andere talen te krijgen. De *tools* maken gebruik van de *Java properties*. Dit zijn bestanden die per taal aan de `tool` kunnen worden toegevoegd. De standaardtaal (*Nederlands*) staat in het bestand `ApplicatieResources.properties`. Voor het *Engels* krijgt de naam als achtervoegsel `_en` en wordt dus `ApplicatieResources_en.properties`. Als je een taal wilt toevoegen dan kopieer je één van die twee bestanden en geeft hem de naam van de gewenste taal. Gebruik hiervoor de zogenaamde *ISO2* code voor ⁵.

Per regel staat er de code van de tekst, een = en de tekst. Verander enkel de tekst en laat de rest staan zoals het staat.

Als het niet lukt dan kan je me altijd een e-mail sturen met de vraag voor hulp. Als je een taal toevoegt dan kan je me het betreffende *properties* bestand toesturen. Ik kan het dan, met de naam van de vertaler erbij, toevoegen.

⁴Hiervoor is er echter een minimale kennis van \LaTeX nodig.

⁵Omdat de *tools* ook gebruik maken van andere *packages* kan het zijn dat sommige teksten niet in de *properties* van de *tools* zitten. Stuur mij een e-mail in ik stuur je de betreffende bestanden door zodat je mij de vertaalde versie terug kan sturen om in de *package* op te nemen.


```

{
  "event": "HH De Brug 22/23",
  "site": "Schaakvereniging 'De Brug'",
  "eventdate": "2022.09.27",
  "toernooitype": 2,
  "spelers": [
    {"naam": "Speler, Alice",
      "email": "alice@debooy.eu",
      "telefoon": "0123/45.67.89",
      "seq": 1},
    {"naam": "Speler, Bob",
      "email": "bob@debooy.eu",
      "telefoon": "0123/45.67.89",
      "seq": 2},
    {"naam": "Speler, Carol",
      "email": "carol@debooy.eu",
      "telefoon": "0123/45.67.89",
      "seq": 3},
    {"naam": "Speler, Dave",
      "email": "dave@debooy.eu",
      "telefoon": "0123/45.67.89",
      "seq": 4}
  ],
  "inhalen": [
    { "datum": "06/12/2022",
      "inhaalronde": 1,
      "ronde": 1,
      "wit": "Speler, Alice",
      "zwart": "Speler, Dave"}
    { "inhaalronde": 2,
      "ronde": 4,
      "wit": "Speler, Dave",
      "zwart": "Speler, Alice"}
  ],
  "kalender": [
    { "datum": "27/09/2022", "ronde": 1},
    { "datum": "04/10/2022", "ronde": 2},
    { "datum": "11/10/2022", "ronde": 3},
    { "datum": "18/10/2022", "inhaal": 1},
    { "datum": "25/10/2022", "ronde": 4},
    { "datum": "01/11/2022", "extra": "geen schaken"},
    { "datum": "08/11/2022", "ronde": 5},
    { "datum": "15/11/2022", "ronde": 6},
    { "datum": "22/11/2022", "inhaal": 2},
    { "datum": "29/11/2022", "inhaal": 3},
    { "datum": "06/12/2022", "extra": "FischerSchaak"},
  ]
}

```

Listing 1: Competitie.json

```

BEGIN:VCARD
VERSION:2.1
N:Alice;Speler;;;
FN:SPELER Alice
TEL;CELL:+32123456789
EMAIL;HOME:alice@debooy.eu
END:VCARD
BEGIN:VCARD
VERSION:2.1
N:Bob;Speler;;;
FN:SPELER Bob
TEL;CELL:+32123456789
EMAIL;HOME:bob@debooy.eu
END:VCARD

```

Listing 2: Competitie.vcf

```

{
  "_jar": "CaissaTools.jar",
  "_prefixlengte": 18,
  "applicatie": "PgnToHtml",
  "help": "Zet een PGN bestand met partijen uit een toernooi om in 4 HTML bestanden.
    ↔ Een bestand met de stand, de uitslagen matrix, de uitslagen en de kalender.",
  "banner": "PGN to HTML",
  "parameters": [
    {
      "parameter": "aktief",
      "kort": "a",
      "lang": "aktief",
      "help": "Enkel de spelers die al gespeeld hebben.",
      "type": "boolean"
    },
    {
      "parameter": "bestand",
      "extensie": "pgn",
      "kort": "b",
      "lang": "bestand",
      "help": "Het bestand met de partijen in PGN formaat. Kan ook een lijst met
        ↔ bestanden zijn (gescheiden door een ;).",
      "type": "bestand",
      "verplicht": true
    }
  ]
}

```

Listing 3: tool.json

3 Tools

3.1 ChessTheatre

```
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |
|  | \_ _  *  _ _ / |   ChessTheatre
|  /  . \ *** / .  \ |
|  | ( _ \ * / _ ) |   |
+--|   \_ ) ( _ /   |---+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |
| /_____\  /_____\  |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|           [_____] | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

Zet een bestand met PGN partijen om naar invoer voor ChessTheatre.

Gebruik:
java -jar CaissaTools.jar ChessTheatre -b BESTAND [--charsetin CHARSETIN]
      [--charsetuit CHARSETUIT] [--maxBestanden MAXBESTANDEN] [--minPartijen
      MINPARTIJEN] [--zip ZIP]

Beschikbare parameters:
-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--charsetin      De characterset van de invoer als deze niet UTF-8 is.
--charsetuit     De characterset van de uitvoer als deze niet UTF-8 is.
--maxBestanden   Maximum aantal bestanden voor de partijen. Standaard waarde
                 is 50.
--minPartijen    Minimum aantal partijen per bestand. Standaard waarde is
                 totaal aantal partijen gedeeld door <maxBestanden>.
--zip            Naam (met eventuele directory) van de zip file. Dit zip
                 bestand wordt niet door dit programma gemaakt.
```

Listing 4: ChessTheatre help

Voordat ik, met behulp van Nico Vanwonterghem, de *PGN Viewer* maakte, gebruikte ik *ChessTheatre* van *DGT*. Toen *DGT* stopte met het onderhoud ben ik de *PGN Viewer* gaan maken.

Met deze *tool* maak je, met behulp van een *partijen.pgn* (sectie 2.2.3) bestand, de bestanden voor *ChessTheatre* aan. De partijen worden, met behulp van de parameters *maxBestanden* en *minPartijen*, verdeeld over een aantal XML bestanden.

Net als *ChessTheatre* wordt deze *tool* niet meer verder ontwikkeld.

In listing 4 staan de te gebruiken parameters.

3.2 Clubstatistiek

Deze *tool* zet, met behulp van een *partijen.pgn* (sectie 2.2.3), de resultaten van iedere speler in het statistiek bestand. Als dit bestand reeds bestaat dan worden de gegevens voor het bestand toegevoegd. Bestaan de gegevens al dan worden deze vervangen. In listing 6 staat een voorbeeld.

Voor het geval je een *competitie* hebt met een *voorrunde* en *finaleronde* is er de parameter *voorrunde*. Je kan nu zowel bij de parameter *bestand* als bij *voorrunde* meerdere *partijen.pgn* meegeven die gescheiden zijn door een `;`. Voor de parameter *bestand* is het belangrijk dat de volgorde van de *partijen.pgn* die is van 'hoogste' groep tot 'laagste' groep. De reden hiervan ligt bij de parameter *doorlopend*. Als deze is meegegeven dan loopt de nummering van de positie in de eindstand door van de eerste tot de laatste groep. Als in de hoogste groep 4 spelers meespeelden dan is de eerste van de volgende groep 5^e. De *partijen*, *punten* en *SB punten* uit de *voorrunde* worden opgeteld bij die van de *finaleronde*.

Als je het totaal aantal partijen per speler optelt dan kan dit verschillen van het aantal gespeelde partijen die de *ELO* rating bepalen. Normaal gezien zet je alleen de beëindigde toernooien in de *statistieken*. Het heeft weinig waarde om een toernooi dat nog niet beëindigd is op te nemen. Voor de *ELO* rating gebeurt dat wel. Soms wordt er een *forfait-score* gegeven. Die partij telt niet mee voor de *ELO* rating, wel voor de *statistieken*. Als laatste heb je ook spelers die tijdens de heen- of terugronde stoppen. Partijen uit een onvolledige ronde tellen wel mee voor de *ELO* rating maar niet voor de *statistieken*.

In listing 5 staan de te gebruiken parameters.

3.3 ELOBerekenaar

Met deze *tool* worden, met behulp van een *partijen.pgn* (sectie 2.2.3), de *ELO* waardes berekend. Dit gebeurt volgens de *FIDE* regels.

De *ELO* rating is alom aanwezig in het schaken. Het geeft binnen een de groep de sterkte van een speler aan. Meestal zal die overeenkomen met de positie in de stand van een toernooi. Voor de speler kan het ook een indicatie zijn of hij 'verbetert' of 'verslechtert'.

Je gebruikt een *partijen.pgn* bestand als *toernooiBestand*. De *ELO* ratings van de spelers worden in het *spelerBestand* gezet. In het *geschiedenisBestand* kan je de veranderingen per partij zien en zo de evolutie van de *ELO* ratings van de spelers.

Bedenk wel dat deze *ELO* rating enkel van waarde is voor de partijen die tussen de spelers uit deze 'groep' is gespeeld.

In listing 7 staan de te gebruiken parameters.

3.4 PgnCleaner

Soms heb je een *partijen.pgn* met hierin partijen die (nog) niet gespeeld zijn. Als je die eruit wil halen dan kan dat soms lastig zijn. Deze *tool* doet dat eenvoudig.

Soms ontvang je een *partijen.pgn* met hierin veel commentaar en/of varianten. Met de parameter *enkelzetten* kan je deze verwijderen uit de partijen.

In listing 8 staan de te gebruiken parameters.

3.5 PgnToHtml

Deze *tool* maakt, met behulp van een *Competitie.json* (sectie 2.2.1) en de bijbehorende *partijen.pgn* (sectie 2.2.3), een aantal HTML bestanden. Deze bestanden zijn niet meteen te gebruiken voor de website. Het

bevat alleen de tabellen die nodig zijn om de informatie weer te geven op de website. Ze moeten nog wel in een 'echte' webpagina gekopieerd worden.

- `index.html` De stand in de competitie.
- `inhalen.html` De inhaalpartijen.
- `kalender.html` De speelkalender.
- `matrix.html` De uitslagenmatrix.
- `uitslagen.html` Het speelschema van de competitie met de uitslagen van de gespeelde partijen.

Zonder de parameter `aktief` komen de spelers die nog niet gespeeld hebben niet voor in de HTML bestanden. Dit is handig om spelers die pas in de terugronde gaan meespelen. Omdat ze geen partijen gespeeld hebben komen zij in de rangschikking boven de spelers met 0 punten te staan. Maar als spelers de eerste ronde(s) niet kunnen spelen dan kun je die met deze parameter toch weergeven in de HTML bestanden.

In listing 9 staan de te gebruiken parameters.

3.6 PgnToJson

Deze *tool* zet een `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) om in een JSON bestand. Als dit bestand is aangemaakt met de parameter `pgnviewer` dan kan het gebruikt worden in de *PGN Viewer*.

Deze *tool* kan op dit moment meer doen dan nodig is voor de *PGN Viewer*. De parameters `trajecten` en `nico` zijn enkel nog voor testdoeleinden.

3.7 PgnToLatex

Deze *tool* zet een `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) om in een \LaTeX bestand. Dit bestand kan gebruikt worden om met het programma `pdflatex` om te zetten in een *PDF-bestand*.

Met de parameter `template` kan je een eigen versie van het bestand `Caissa.tex`, uit de `caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar` (sectie 2.1) gebruiken om een andere layout te maken. Kijk in sectie 2.3.1 voor meer uitleg over het gebruik van \LaTeX bestanden.

In listing 11 staan de te gebruiken parameters.

3.8 SpelerStatistiek

Deze *tool* maakt met behulp van een `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) een statistiek voor de gevraagde speler⁶. Deze komen in een \LaTeX bestand met dezelfde naam als het PGN bestand. Dit bestand kan gebruikt worden om met het programma `pdflatex` om te zetten in een *PDF-bestand*.

De *statistieken* worden gegroepeerd volgens de tag parameter. Wordt deze niet meegegeven dan worden de *statistieken* op de *tegenstander* gegroepeerd. Als de tag parameter `date` is dan worden de *statistieken* per *kalenderjaar* gegroepeerd.

⁶Partijen die een *forfait-score* hebben worden niet meegenomen.

Met de parameter `template` kan je een eigen versie van het bestand `SpelerStatistiek.tex`, uit de `caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar` (sectie 2.1) gebruiken om een andere layout te maken. Kijk in sectie 2.3.1 voor meer uitleg over het gebruik van \LaTeX bestanden.

In listing 12 staan de te gebruiken parameters.

3.9 StartCorrespondentie

Met deze *tool* kan je, met behulp van een `Competitie.json` (sectie 2.2.1), een *Correspondentietoernooi* opzetten.

Naast het aanmaken `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) bestand kan de *tool* ook de individuele start e-mail versturen naar alle spelers. Je kunt kiezen om per speler een *e-mail* te sturen of per partij die gespeeld moet worden (parameter `perpartij`). Hierin staan alle gegevens voor de speler. De *e-mails* worden enkel verzonden als de parameters `smtpppoort`, `smtpserver` en `tsemail` zijn opgegeven.

De tekst van die *e-mail* wordt meegegeven door de parameter `bericht`. Om het bericht te maken kan je de regels van *HTML* volgen. Regels die met een `#` en een spatie beginnen worden als commentaar behandeld en niet in de *e-mail* gezet.

Er zijn wel enkel dingen die door de *tool* in de tekst kunnen worden toegevoegd. Je kan enkele *variabelen* gebruiken. Het zijn getallen van 0 tot en met 12 die tussen `{` en `}` staan. De betekenis van deze *variabelen* is:

0. Naam van het Correspondentietoernooi (De *PGN Event* tag)
1. De naam van de organisatie (De *PGN Site* tag)
2. Startdatum van het Correspondentietoernooi (De *PGN EventDate* tag)
3. Voornaam van de speler
4. Naam van de speler
5. Alias van de speler
6. E-mail adres van de speler
7. Voornaam van de tegenstander
8. Naam van de tegenstander
9. Alias van de tegenstander
10. E-mail adres van de tegenstander
11. Lijst met nieuwe spelers
12. Aantal partijen waarvan de speler de uitdager is

Naast deze *variabelen* kan je ook regels in de *e-mail* opnemen aan de hand van een *tag* die op de eerste positie begint met een `#` en worden afgesloten met een `#`. De verschillende *tags*:

- `geennieuwespelers` Als er geen nieuwe spelers zijn
- `metzwart` Als de speler met zwart speelt
- `nieuwespelers` Als er nieuwe spelers zijn

Daarnaast is er ook nog de mogelijkheid om dingen te herhalen. Deze staan tussen 2 `@` tekens. De *naam* van de herhaling wordt gevolgd door een `_` dat dan weer gevolgd wordt door de tekst, met *variabele(n)*. Deze *namen* zijn:

- `metwit` Voor een lijst van alle partijen waarin de speler met wit speelt
- `metzwart` Voor een lijst van alle partijen waarin de speler met zwart speelt
- `partijen` Alle partijen die de speler moet spelen

- spelers Voor een lijst met alle spelers

Een voorbeeld van zo een bericht staat in listing 17.

Voor extra uitleg bij de parameter `template` kan je kijken in sectie 2.3.1.

In listing 13 staan de te gebruiken parameters.

3.10 StartPgn

Deze *tool* maakt een `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) met behulp van een `Competitie.json` (sectie 2.2.1). Het genereert de `partijen.pgn` aan de hand van het speelschema voor het toernooi. Het bestand kan je dan in je favoriete schaakdatabase importeren die je dan kan gebruiken om de `partijen.pgn` up-to-date te houden voor de andere *tools*.

Als je tijdens een *toernooi* een speler de competitie niet kan afmaken of er een nieuwe speler bijkomt dan kan je met de parameter `extra` de 'vorige' `partijen.pgn` meegeven. De reeds gespeelde partijen worden dan vanuit dit bestand op de juist plaats in het nieuwe bestand gezet. Op deze manier verlies je geen informatie van de reeds gespeelde partijen.

In listing 16 staan de te gebruiken parameters.

3.11 Toernooioverzicht

Deze *tool* maakt een overzicht van het toernooi dat beschreven is in het `Competitie.json` (sectie 2.2.1) bestand en de partijen uit het `partijen.pgn` (sectie 2.2.3). De uitvoer is een \LaTeX bestand dat met behulp van `pdflatex` kan worden omgezet in een PDF bestand. Dit bestand kan dan worden gebruikt om op te hangen in de speelzaal⁷. De PDF kan ook verstuurd worden aan de spelers zodat zij, ook zonder toegang tot de website, de voortgang van het toernooi kunnen volgen.

Deze tool maakt ook het bestand `Competitie.vcf` (sectie 2.2.2) aan.

Met de parameter `template` kan je een eigen versie van het bestand `Overzicht.tex`, uit de `caissatools-X.Y.Z-jar-with-dependencies.jar` (sectie 2.1) gebruiken om een andere layout te maken. Kijk in sectie 2.3.1 voor meer uitleg over het gebruik van \LaTeX bestanden.

In listing 15 staan de te gebruiken parameters.

3.12 VertaalPgn

Soms krijg je een partij opgestuurd in *PGN* notatie maar voor de stukken is niet de juiste taal gebruikt. Met deze *tool* kan je de taal van de stukken veranderen. De invoer kan een *PGN bestand* zijn of enkel de zetten. Zet die zetten wel tussen " om ervoor te zorgen dat alle zetten als één parameter worden beschouwd.

⁷Voor de privacy is het beter om de bladen met de contactgegevens niet op te hangen.

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |
|  | \_  *  _/ | Clubstatistieken
|  /  .\ *** /  \  |
|  | ( _ \ * / _ ) |
+--|  \_) ( _/  |-----+-----+-----+-----+
|  |           |           |
|  /_____\  /_____\  |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
| [_____]           | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                     v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Maakt een statistiek van de prestaties van de spelers toe aan het statistiek bestand.

Gebruik:

```

java -jar CaissaTools.jar Clubstatistiek -b BESTAND [--doorlopend] [--event
EVENT] [--site SITE] --statistiek STATISTIEK [--toernooitype TOERNOOITYPE]
[-v VOORRONDE]

```

Beschikbare parameters:

```

-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat. Bij een seizoen
                  met een <voorronde> bevat deze parameter de lijst met de
                  bestanden, per groep, met de partijen van de finaleronde. De
                  bestanden moeten gescheiden zijn door een ;. De bestanden
                  moeten in de juiste volgorde staan, van hoogste groep tot
                  laagste groep.
--doorlopend     Nummering van de positie in de eindstand loopt door van
                  hoogste groep naar laagste.
--event          De naam van de competitie. Dit is enkel nodig als er in
                  meerdere groepen gespeeld wordt. Indien niet meegegeven dan
                  wordt de informatie uit de eerste partij gehaald, de event
                  tag.
--site           De plaats waar de competitie plaats vindt. Dit is enkel nodig
                  als er in meerdere groepen gespeeld wordt. Indien niet
                  meegegeven dan wordt de informatie uit de eerste partij
                  gehaald, de site tag.
--statistiek     JSON bestand met de statistische informatie.
--toernooitype  Het toernooitype (1=enkelrondig, 2=dubbelrondig). De
                  standaardwaarde is 2.
-v --voorronde  Deze parameter wordt gebruikt bij een seizoen met meerdere
                  groepen. Deze parameter bevat de bestanden, per groep, met de
                  partijen van de groepen uit de voorronde in PGN formaat,
                  gescheiden door een ;. De volgorde maakt niet uit.

```

Listing 5: Clubstatistiek help

```

{
  "Site": "Schaakvereniging 'De Brug'",
  "spelers": {
    "Speler, Alice": {
      "2022.09.27": {
        "partijen": 20,
        "plaats": 9,
        "punten": 5.5,
        "event": "HH De Brug 22/23",
        "eventdate": "2022.09.27",
        "SB": 36.5}
      }
    }
  }
}

```

Listing 6: clubstatistiek.json


```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |          |          |
|  | \_  *  _/ |  ELO Berekenaar |
|  /  \ *** /  \ |
|  | ( _ \ * / _ ) |
+--|  \_ ) ( _/  |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |  |  |  |  |
|  /_____\  /_____\  |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
| [_____] | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Berekent de ELO rating van de spelers in het PGN bestand.

Gebruik:

```

java -jar CaissaTools.jar ELOBerekenaar [--eindDatum EINDDATUM] [--extraInfo]
  [--geschiedenisBestand GESCHIEDENISBESTAND] [--maxVerschil MAXVERSCHIL]
  --spelerBestand SPELERBESTAND [--startDatum STARTDATUM] [--startElo
  STARTELO] --toernooiBestand TOERNOOIBESTAND [--vasteKfactor VASTEKFACTOR]

```

Beschikbare parameters:

```

--eindDatum      Na deze datum worden de partijen niet meer meegerekend
                  (yyyy.mm.dd).
--extraInfo      Extra informatie (tegenstander en toernooi) in het
                  <geschiedenisBestand>.
--geschiedenisBestand
                  Het bestand (met .csv extensie) met de evolutie van de
                  ratings. Indien niet opgegeven dan wordt de naam gelijk aan
                  het <spelerBestand> (zonder .csv extensie) + "H" (met .csv
                  extensie).
--maxVerschil    Het maximale verschil tussen de ratings van de spelers
                  (standaard 400). Enkel toegestaan samen met <vasteKfactor>.
--spelerBestand  Een CSV bestand (met .csv extensie) met de recentste rating
                  van de spelers. Dit bestand wordt bijgewerkt of aangemaakt.
--startDatum      De datum (deze meegeteld) vanaf wanneer de partijen mogen
                  meetellen (yyyy.mm.dd). De partij zal ook niet meetellen als
                  die voor de laatst gespeelde partij van één van de spelers is
                  gespeeld.
--startElo        De start ELO punten voor 'unrated' spelers. De standaard
                  waarde is 1.600.
--toernooiBestand
                  Het bestand met de partijen uit een toernooi in PGN formaat.
--vasteKfactor    Een vaste K-Factor.

```

Listing 7: ELOBerekenaar help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |
|  | \_  *  _/ | | Schoonmaken van een PGN bestand
|  /  .\ *** /. \ |
|  | ( _ \ * / _ ) | |
+---|   \_) (_/   |---+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  |   |   |   | |
|  /_____\ /_____\ |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|   [_____]   | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Kopieert de partijen met zetten naar een nieuw bestand. Het kan ook gebruikt worden om commentaar en varianten te verwijderen.

Gebruik:

```
java -jar CaissaTools.jar PgnCleaner -b BESTAND [-e] -u UITVOER
```

Beschikbare parameters:

```
-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
-e --enkelzetten Enkel de zetten behouden. Hiermee verwijder je de commentaren
                  en varianten.
-u --uitvoer      De naam van het uitvoerbestand.
```

Listing 8: PgnCleaner help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |
|  | \_  *  _/ | | PGN to HTML
|  /  .\ *** /. \ |
|  | ( _ \ * / _ ) | |
+---|   \_) (_/   |---+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|  |   |   |   | |
|  /_____\ /_____\ |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|   [_____]   | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Zet een PGN bestand met partijen uit een toernooi om in 4 HTML bestanden. Een bestand met de stand, de uitslagen matrix, de uitslagen en de kalender.

Gebruik:

```
java -jar CaissaTools.jar PgnToHtml [-a] -b BESTAND [-o] [--metInhaaldatum]
    [-s SCHEMA] [--uitvoermap UITVOERMAP]
```

Beschikbare parameters:

```
-a --aktief      Enkel de spelers die al gespeeld hebben.
-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
-o --opstand      Matrix gesorteerd op de stand.
--metInhaaldatum Geeft de inhaaldatum (dag/maand), indien de partij nog
                  gespeeld moet worden, weer bij uitslag.
-s --schema      JSON bestand met informatie over de competitie (info, spelers
                  en kalender). Standaard gelijk aan de naam van <bestand>.
--uitvoermap     Map waar het uitvoer bestand moet staan. Enkel als deze
                  anders is dan de huidige map.
```

Listing 9: PgnToHtml help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |          |          |
|  | \_  *  _/ | PGN to JSON
|  /  \ *** /  \ |
|  | ( _ \ * / _ ) | |
+---| \_ ) ( _/ |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |  |  |  |  |
|  /_____\  /_____\ |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
| [_____] | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Maakt een overzicht van het toernooi in het PGN bestand.

Gebruik:

```

java -jar CaissaTools.jar PgnToJson -b BESTAND [--eco ECO] [--metlege] [--json
JSON] [--metFEN] [--pgnviewer] [--trajecten] [--naartaal NAARTAAL]
[--vantaal VANTAAL] [--nico]

```

Beschikbare parameters:

```

-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--eco             ECO code als die niet in de PGN staat.
--metlege        Kopieer partijen zonder zetten.
--json           Het bestand met de partijen in JSON formaat. Standaard gelijk
aan de naam van <bestand>.
--metFEN         Zetten bevatten ook de FEN code van de stelling.
--pgnviewer      Informatie voor de PGNViewer toevoegen.
--trajecten     De partij bevat ook de trajecten die de stukken doen. Nodig
voor de PGNViewer.
--naartaal       De taal van de uitvoer als die anders is dan: nl. Gebruik
'UTF8' voor 'figuurtjes'.
--vantaal        De taal van de invoer als die anders is dan: nl.
--nico           Voor de PGNViewer van Nico.

```

Als <vanTaal> en <naarTaal> gelijk zijn wordt er geen vertaling gedaan.

Listing 10: PgnToJson help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |          |          |          |          |
|  | \_ _  *  _ _ / |  PGN to LaTeX  |          |          |          |          |
|  /  . \  *** / .  \  |          |          |          |          |
|  | ( _ \ * / _ ) |          |          |          |          |
+--|      \_ ) ( _ /      |-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |          |          |          |
|  /_ _ _ _ \  /_ _ _ _ \  |          |          |          |          |
|  [ _ _ _ _ _ ] [ _ _ _ _ _ ] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|          [ _ _ _ _ _ ]      | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Zet een PGN bestand met partijen uit een toernooi om in een .tex bestand.

Gebruik:

```

java -jar CaissaTools.jar PgnToLatex [-a] [--auteur AUTEUR] -b BESTAND
  [--datum DATUM] [--invoermap INVOERMAP] [--keywords KEYWORDS] [-l LOGO]
  [--matrix] [--matrixeerst] [-o] [-s SCHEMA] [--template TEMPLATE] [--titel
TITEL] [--uitvoermap UITVOERMAP]

```

Beschikbare parameters:

```

-a --aktief      Enkel de spelers die al gespeeld hebben.
--auteur        De auteur of club die de partijen publiceert.
-b --bestand    Het bestand met de partijen in PGN formaat. Kan ook een lijst
met bestanden zijn (gescheiden door een ;).
--datum        Datum van aanmaak (dd/mm/yyyy). Als de parameter niet is
opgegeven dan is het de datum waarop de PDF wordt gemaakt.
--invoermap    Map waar de invoerbestanden moeten staan.
--keywords     Lijst van keywords (gescheiden door een ;).
-l --logo      Logo als watermark op de pagina's.
--matrix       Met uitslagen matrix.
--matrixeerst  De matrix moet eerst staan. Bij afwezigheid van deze parameter
staan de punten eerst.
-o --opstand   Matrix gesorteerd op de stand.
-s --schema    JSON bestand met informatie over de competitie (info, spelers
en kalender). Kan ook een lijst met bestanden zijn (gescheiden
door een ;). In dat geval moet het aantal schema's gelijk zijn
aan het aantal bestanden. Standaard gelijk aan <bestand>.
--template     Een template voor het uitvoer TEX bestand.
--titel       De titel van het document.
--uitvoermap  Map waar het uitvoerbestand moet staan. Enkel als deze anders
is dan de <invoermap>.

```

Listing 11: PgnToLatex help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |
|  | \_  *  _/ | Speler Statistieken |           |           |
|  /  \ *** /  \ |           |           |
|  | ( _ \ * / _ ) |           |           |
+--|   \_) ( _/   |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |   |   |   |   |           |           |
|  /_____\ /_____\ |           |           |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu |
|           [_____] | Website: https://www.debooy.eu |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

Maakt een statistiek van alle partijen van de opgegeven speler.

Gebruik:
java -jar CaissaTools.jar SpelerStatistiek -b BESTAND [--kleur KLEUR] [-l
    LOGO] -s SPELER [-t TAG] [--tekstkleur TEKSTKLEUR] [--template TEMPLATE]

Beschikbare parameters:
-b --bestand Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--kleur      De kleur voor de heading in RGB. De standaardkleur is 004488.
-l --logo    Het logo voor op de titel pagina.
-s --speler  De speler voor de statistieken.
-t --tag     De PGN tag waarop de statistieken gebaseerd zijn. Zonder deze
            parameter zijn het de tegenstanders. Bij de tag "date" wordt het
            het jaar.
--tekstkleur De kleur voor de tekst in de heading in RGB. De standaardkleur is
            FFFFFFFF.
--template   Een template voor het uitvoer TEX bestand.

```

Listing 12: SpelerStatistiek help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |           |
|  | \_  *  _/ | | Start Correspondentietoernooi |
|  /  \  *** /  \ |
|  | ( _ \ * / _ ) | |
+---|  \_ ) ( _/ |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |  |  |  |  | |
|  /-----\  /-----\ |
| [-----]_[-----] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
| [-----] | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Maakt een PGN bestand aan voor een correspondentietoernooi met alle partijen die tussen de opgegeven spelers gespeeld (moeten) worden. Het kan de start e-mails versturen.

```

Gebruik:
java -jar CaissaTools.jar StartCorrespondentie [--bericht BERICHT] -b BESTAND
      [--nieuwspelers NIEUWESPELERS] [--perpartij] [--schema SCHEMA]
      [--smtppoort SMTPPOORT] [--smtpserver SMTPSERVER] [--tsemail TSEMAIL]

```

```

Beschikbare parameters:
--bericht      Het bestand met de inhoud van de start e-mail. De eerste
               regel is het onderwerp.
-b --bestand   Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--nieuwspelers Lijst met spelers (gescheiden door een ;) die nog geen start
               e-mail hebben ontvangen.
--perpartij    E-mail per partij.
--schema       JSON bestand met informatie over de competitie (info, spelers
               en kalender). Standaard gelijk aan de naam van <bestand>.
--smtppoort    De poort van de SMTP server. De standaard waarde is 25.
--smtpserver    De SMTP server die gebruikt wordt om, indien opgegeven, de
               e-mails te versturen.
--tsemail      Het e-mail adres van de toernooileider.

```

Listing 13: StartCorrespondentie help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|          |          |          |          |          |          |          |
|  | \_  *  _/ |  Start PGN  |          |          |          |          |
|  /  \ *** /  \ |          |          |          |          |
|  | ( _ \ * / _ ) |          |          |          |          |
+--|  \_) ( _/  |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |  |  |  |  |          |          |          |          |
|  /____\  /____\ |          |          |          |          |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|      [_____]   | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

Maakt een PGN bestand aan met alle partijen die tussen de opgegeven spelers
gespeeld (moeten) worden.

Gebruik:
java -jar CaissaTools.jar StartPgn -b BESTAND [-e EXTRA] [--metvolgorde] [-s
  SCHEMA]

Beschikbare parameters:
-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
-e --extra        Het bestand met extra informatie over partijen in PGN formaat.
--metvolgorde     Rondes in formaat <ronde>.<volgorde> in plaats van <ronde>.
-s --schema       JSON bestand met informatie over de competitie (info, spelers
  en kalender). Standaard gelijk aan de naam van <bestand>.

```

Listing 14: StartPgn help

```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |
|  | \ _ _  *  _ _ / | | Toernooioverzicht
|  /  \ . \ *** / .  \ |
|  | ( _ \ * / _ ) | |
+--|  \ _ ) ( _ /   |--+-----+-----+-----+-----+-----+
|  |           |           |           |           |           |
|  / _ _ _ \   / _ _ _ \ |
| [ _ _ _ _ ] [ _ _ _ _ ] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|           [ _ _ _ _ ]   | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

```

Maakt een overzicht van het toernooi in het PGN bestand.

Gebruik:

```

java -jar CaissaTools.jar Toernooioverzicht [-a] -b BESTAND [--compact]
  [--kleur KLEUR] [-l LOGO] [--matrix] [--matrizeerst] [--opstand]
  [--metInhaaldatum] [--metQrCode] [-s SCHEMA] [--subtitel SUBTITEL]
  [--tekstkleur TEKSTKLEUR] [--template TEMPLATE] [--titel TITEL] [--uitvoer
  UITVOER]

```

Beschikbare parameters:

```

-a --aktief      Enkel de spelers die al gespeeld hebben.
-b --bestand     Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--compact       Drukt de matrix, gespeelde kleuren, uitslagentabel en
                inhaalpartijen op zo min mogelijk pagina's af.
--kleur         De kleur voor de heading in RGB. De standaardkleur is 004488.
-l --logo       Logo als watermark op de pagina's.
--matrix        Met uitslagen matrix.
--matrizeerst   De matrix moet eerst staan. Bij afwezigheid van deze
                parameter staan de punten eerst.
--opstand       Matrix gesorteerd op de stand.
--metInhaaldatum Geeft de inhaaldatum (dag/maand), indien de partij nog
                gespeeld moet worden, weer bij uitslag.
--metQrCode     Zet QR codes voor VCARD op deelnemerlijst.
-s --schema     JSON bestand met informatie over de competitie (info, spelers
                en kalender). Standaard gelijk aan de naam van <bestand>.
--subtitel      Subtitel van het overzicht.
--tekstkleur    De kleur voor de tekst in de heading in RGB. De
                standaardkleur is FFFFFFFF.
--template      Een template voor het uitvoer TEX bestand.
--titel         Titel van het overzicht.
--uitvoer       Het uitvoer bestand.

```

Listing 15: Toernooioverzicht help


```

+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
|           |           |           |           |           |           |           |
|  | \_  *  _/ |  Vertaal PGN  |           |           |           |           |
|  /  . \ *** / . \ |           |           |           |           |
|  | ( _ \ * / _ ) |           |           |           |           |
+--|      \_) ( _/      |-----+-----+-----+-----+-----+
|  |           |           |           |           |           |           |
|  /_____\  /_____\ |           |           |           |           |
| [_____]_[_____] | E-Mail : marco.development@debooy.eu
|           [_____] | Website: https://www.debooy.eu
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
                                                    v2.1.0 | 2024-08-27 13:35:43

Vertaal de stuk-codes van een PGN partij van een taal naar een andere taal.

Gebruik:
java -jar CaissaTools.jar VertaalPgn [-b BESTAND] [--naartaal NAARTAAL] [--pgn
PGN] [--vantaal VANTAAL]

Beschikbare parameters:
-b --bestand      Het bestand met de partijen in PGN formaat.
--naartaal       De taal van de uitvoer als die anders is dan: nl. Gebruik
                 'UTF8' voor 'figuurtjes'.
--pgn            De zetten die vertaald moeten worden. Plaats ze tussen ".
--vantaal       De taal van de invoer als die anders is dan: nl.

De invoer kan of een PGN <bestand> zijn of een invoer als parameter <pgn>. In
geval van een bestand wordt er een bestand aangemaakt met de <naartaal>
(voorafgegaan van een _) aan het eind van de bestandsnaam. In geval van een
<pgn> wordt de uitvoer op het scherm gegeven.

```

Listing 16: VertaalPgn help

4 Procedures

4.1 Partijen

Om de verschillende *tools* te kunnen gebruiken moet, naast de `Competitie.json` (sectie 2.2.1), de inhoud van `partijen.pgn` ook correct zijn. De beste manier is om hiervoor een *schaakdatabase*, zoals *SCID*, te gebruiken.

Het eenvoudigste is om met behulp van de *tool* `StartPgn` (sectie 3.10) het `partijen.pgn` aan te maken en die dan te importeren in de *schaakdatabase*. Je kan dan die *schaakdatabase* gebruiken om de uitslagen in te voeren en eventueel de zetten. Nadat de ronde verwerkt is kan je de *database* exporteren naar het *PGN bestand*. Je bent nu gereed voor de verwerking.

Voor speciale partijen moet je een extra *commentaar* aan de partij toevoegen. Dat zijn:

- Voor een partij met een *forfait score* moet je als commentaar `unrated` toevoegen. Hierdoor wordt de partij niet meegeteld voor de *ELO*.
- Als een speler zich halverwege een ronde van de competitie zich terugtrekt dan mogen de partijen niet meer voor de stand meetellen⁸. Gebruik hiervoor als *commentaar* `unranked`.

4.2 Competitie

Begin met het maken van een `Competitie.json` (sectie 2.2.1). Als alle *spelers* zijn ingevoerd en het juiste aantal *rondes* in de kalender staat dan kan je de *tool* `StartPgn` (sectie 3.10) uitvoeren. Deze *tool* maakt een `partijen.pgn` (sectie 2.2.3) aan. Je kan dit bestand in je *schaakdatabase* laden. Hier kan je dan gemakkelijker de uitslagen bijhouden of de datum waarop de partij is ingehaald veranderen. Daarna kan je vanuit de *database* de `partijen.pgn` weer exporteren.

Nadat de wedstrijdleader de uitslagen heeft verwerkt in de `partijen.pgn` (sectie 4.1) kan de wedstrijdleader met de volgende *tools* het werk laten doen:

- `PgnToHtml` (sectie 3.5) voor de website.
- `PgnToLatex` (sectie 3.7) om de gespeelde partijen met hun zetten in een \LaTeX bestand te zetten.
- `Toernooioverzicht` (sectie 3.11) om een pdf te kunnen genereren met de informatie over het toernooi.

4.3 Correspondentietoernooi

Tijdens Corona besloten we om een *correspondentietoernooi* te houden. Om het 'eenvoudig' te houden besloten we om het op *Lichess* te spelen. Voor het maken en versturen van de *start e-mails* maakten we gebruik van de *tool* `StartCorrespondentie` (Sectie 3.9).

Begin met het maken van een `Competitie.json` (sectie 2.2.1). Hierbij staan alle *spelers* met hun *e-mailadres* en *alias* (voorbeeld in listing 18). Er is geen *inhalen* of *kalender* nodig. Maak nu met `StartPgn` (sectie 3.10)

⁸De wedstrijdleader kan ook beslissen om voor de resterende partijen een *forfait score* te geven. De partijen blijven dan gewoon meetellen.

de partijen.pgn (sectie 2.2.3) aan. Je kan dit bestand in je schaakdatabase laden. Hier kan je dan gemakkelijker de uitslagen bijhouden of gegevens veranderen. Daarna kan je vanuit de database de partijen.pgn weer exporteren.

Daarnaast kan je een *template tekst* voor de *start e-mail* aanmaken. Voor de beschrijving hiervan zie sectie 3.9, een voorbeeld vind je in listing 17.

Als alles in orde is kan je de *start e-mail* versturen.

Komt er later nog een speler bij dan voeg je die gewoon toe aan de *Competitie.json*. Daarna kan je de partijen.pgn opnieuw maken met de tool *StartPgn* (sectie 3.10). Als er al partijen beëindigd zijn dan kan je de huidige partijen.pgn, die je een andere naam hebt gegeven, met de parameter *extra* gebruiken om deze informatie te behouden. Vergeet niet om de parameter *nieuwspelers* mee te geven als je de *start e-mails* verstuurt.

Nadat de wedstrijdleader de uitslagen heeft verwerkt in de partijen.pgn kan de wedstrijdleader met de volgende tools het werk laten doen:

- *PgnToHtml* (sectie 3.5) voor de website.
- *PgnToLatex* (sectie 3.7) om de gespeelde partijen met hun zetten in een \LaTeX bestand te zetten.
- *Toernooioverzicht* (sectie 3.11) om een pdf te kunnen genereren met de informatie over het toernooi.

```

SV De Brug - Correspondentietoernooi {0}
<div style="width:800px;color:#004488";font-family:Helvetica;font-size:12px">

<p align="justify">Hallo {3},</p>
# Voor nieuwe spelers
#nieuwspelers#<p align="justify">{11} ook mee in het correspondentietoernooi <em>{0}</em>
  ↳ em>. Onderaan deze e-mail staat het volledige speelschema. Als je geen melding
  ↳ over uitdagen ziet staan dan hoef je zelf niet uit te dagen, de andere spelers
  ↳ doen dat dan.</p>
# Standaard start e-mail
#geennieuwspelers#<p align="justify">We gaan weer van start met een nieuw
  ↳ correspondentietoernooi, <em>{0}</em>. De 'officiële' startdag is {2} maar je
  ↳ bent vrij om vandaag al te beginnen. Als je geen melding over uitdagen ziet staan
  ↳ dan hoef je zelf niet uit te dagen, de andere spelers doen dat dan. Krijg je
  ↳ geen uitdaging van een andere speler, contacteer hem.</p>
#metzwart#<p align="justify">Je speelt de eerste partij met zwart tegen @metzwart_{7}
  ↳ (<em>{9}</em>@ die je als zwart moet uitdagen op <a href="https://www.lichess.
  ↳ org">Lichess</a>. Aan het einde van de partij spelen jullie nog een partij. Je
  ↳ tegenstander speelt dan met zwart en wordt dus de uitdager. Dit is de laatste
  ↳ partij tussen jullie. Stuur mij na elke partij de uitslag. Ik kan die dan in de
  ↳ stand verwerken en de website bijwerken.</p>
<p style="text-align:justify;font-style:italic">Indien de kleur niet klopt moet
  ↳ uitgedaagde de uitdaging niet aanvaarden en contact opnemen met de uitdager. De
  ↳ uitdaging moet dan opnieuw gedaan worden.</p>
<p align="justify">Hieronder vind je het complete speelschema, de zwartspelers zijn de
  ↳ uitdaggers:</p>
<table style="border-collapse:collapse;color:#004488">
<thead style="background-image:linear-gradient(to bottom,rgba(0,68,136,0.3),rgba
  ↳ (0,68,136,1));color:#fff">
<tr><th colspan="3" style="width:400px">1e partij</th><th colspan="3" style="border-
  ↳ left:1px solid #004488;width:400px">Na afloop 1e partij</th></tr>
<tr><th>wit</th><th></th><th>zwart</th><th style="border-left:1px solid #004488">wit</
  ↳ th><th></th><th>zwart</th></tr>
</thead>
<tbody>
@partijen_<tr style="border-bottom:1px solid #004488"><td>{8}</td><td>-</td><td><em
  ↳ >{4}</em></td><td style="border-left:1px solid #004488">{4}</td><td>-</td><td><em
  ↳ >{8}</em></td></tr>@
</tbody>
</table>
<br />
<table style="border-collapse:collapse;color:#004488;margin-left:auto;margin-right:auto
  ↳ ">
<thead style="background-image:linear-gradient(to bottom,rgba(0,68,136,0.3),rgba
  ↳ (0,68,136,1));color:#fff">
<tr><th colspan="2" style="width:400px">Spelers</th></tr>
</thead>
<tbody>
@spelers_<tr style="border-bottom:1px solid #004488"><td>{4}</td><td><em>{5}</em></td>
  ↳ ></tr>@
</tbody>
</table>
<p align="justify">Voor meer uitleg kan je kijken op onze site op <a href="https://www.
  ↳ debooy.eu/DeBrug/correspondentie/uitleg.html">deze pagina</a>. Op de pagina <a
  ↳ href="https://www.debooy.eu/DeBrug/correspondentie/index.html">Correspondentie</a>
  ↳ > kan je het verloop van het toernooi volgen.</p>
<p align="justify">Vriendelijke groeten,</p>
<p align="justify">Marco</p>
</div>

```

Listing 17: Start e-mail template

```
{
  "event": "DBC-0001",
  "site": "Schaakvereniging 'De Brug'",
  "eventdate": "2023.10.24",
  "toernooitype": 2,
  "spelers": [
    {"naam": "Speler, Alice",
      "email": "alice@debooy.eu",
      "alias": "ACooper"},
    {"naam": "Speler, Bob",
      "email": "bob@debooy.eu",
      "alias": "Bouwer"}
  ]
}
```

Listing 18: Correspondentietoernooi.json

Listings

1	Competitie.json	5
2	Competitie.vcf	6
3	tool.json	6
4	ChessTheatre help	7
5	Clubstatistiek help	12
6	clubstatistiek.json	12
7	ELOBerekenaar help	13
8	PgnCleaner help	14
9	PgnToHtml help	14
10	PgnToJson help	15
11	PgnToLatex help	16
12	SpelerStatistiek help	17
13	StartCorrespondentie help	18
14	StartPgn help	19
15	Toernooioverzicht help	20
16	VertaalPgn help	21
17	Start e-mail template	24
18	Correspondentietoernooi.json	25