



# RUNDSCHREIBEN ZUR SAISON 2014/2015



## ANLEITUNGEN ZUR PARTIENERFASSUNG UND ZUM -HOCHLADEN

Herausgegeben von:

**Christian Ostermeier**

1. Bundesspielleiter des Bayerischen Schachbunds

Änderungen zum Vorjahresrundschreiben:

- Anleitung zur Partierfassung und zum Hochladen in Anhang ausgelagert (eigenes Dokument erstellt)

**Stand: 02. Mai 2014**

*Da selbst nach sorgfältigem Prüfen der Daten Fehler nicht auszuschließen sind, bitte ich Sie, die Daten in diesem Dokument selbst zu kontrollieren und mir etwaige schwerwiegende inhaltliche Fehler zu melden, damit diese schnellstmöglich korrigiert werden können!*



## INHALTSVERZEICHNIS

17.	ANLEITUNG ZUR PARTIEERFASSUNG	A43
17.1	Wichtiges zum Partiehochladen	A43
17.2	Herunterladen/Downloaden der Partierohlinge	A44
17.3	Beispiel zur Partieerfassung mit Chessbase 11	A46
17.4	Beispiel zur Partieerfassung mit Fritz 12	A49
17.5	Hochladen der Partien zum Ligamanager	A53
17.6	Überprüfen der hochgeladenen Partien	A55
17.7	Problemlösungsvorschläge / FAQ	A56
17.7.1	Betrachten der PGN-Datei	A56
17.7.2	Erläutern der PGN-Datei	A58
17.7.3	Problemlösungen	A58
17.7.4	Weitere Hinweise	A59
18.	NOTIZEN ZUR PARTIEERFASSUNG	A60



## 17. ANLEITUNG ZUR PARTIEERFASSUNG

Nicht jedem ist bekannt, wie die Partien nach jeder Runde elektronisch zu erfassen und auf den Ligamanager hochgeladen werden können. Um hierbei Hilfestellung zu geben und den Mannschaften ein wenig Frust zu ersparen, folgt eine „kurze“ Anleitung zur Erfassung der Partien.

### Vorwort:

Die nachfolgend zu sehenden Abbildungen können je nach verwendetem Browser (z. B. Internet Explorer, Firefox, Chrome, etc.), sowie deren jeweiligen Versionen und möglicherweise je nach verwendetem Betriebssystem abweichen. In dieser Anleitung wird als Beispiel die Begegnung SGem Pang/Rosenheim 1 - SK Passau 1 aus der zweiten Runde der Oberligasaison 2012/2013 verwendet.

Diese Anleitung umfasst die Programme Chessbase 11 und Fritz 12. Mit den beiden Programmen dürften die gängigsten Wege zum erfassen von Partien abgedeckt sein. Ich bitte um Verständnis, dass keine Anleitung für jedes erhältliche Programm erstellt wird.

### 17.1 Wichtiges zum Partiehochladen

Beim Hochladen der Partiidatenbank müssen einige Punkte beachtet werden, da ansonsten die Dateiübertragung scheitert oder fehlerhaft ist:

- die PGN-Datei muss durch den Ligamanager erstellt worden sein („Partierohling erstellen“)
- am Kopf der PGN-Datei (Namen der Spieler, Vereinsnamen, ...) dürfen keinerlei Änderungen vorgenommen worden sein
- die PGN-Datei darf nur die Paarungen einer Begegnung enthalten (also nicht mehrere Runden)
- die PGN-Datei muss alle Paarungen einer Begegnung enthalten
- der Dateiname des heruntergeladenen Partierohlings darf nicht geändert werden
- es darf keine Analyse-Engine (z. B. Fritz 12) mitlaufen (gehören bei jeder Partie wieder von neuem abgeschaltet!)
- es dürfen keinerlei Analyseinformationen wie Stellungsbewertungen in der Partie enthalten sein
- es dürfen keinerlei Kommentare in der Partie enthalten sein
- es dürfen keinerlei Zeitinformationen (Bedenkzeit etc.) in der Partie enthalten sein
- die Reihenfolge der Bretter/Partien darf nicht geändert werden (die Reihenfolge der in der PGN-Datei hinterlegten Partien muss also von Brett 1 zu Brett 8 gehen)

Häufig hängen Fehler beim Hochladen der Datenbank mit den oben stehenden Punkten zusammen und können bereits beim Erfassen der Partien vermieden werden.

Hinweise zur Lösung einiger Fehler die beim Hochladen der Datenbank auftreten können, werden im Kapitel 13.7 beschrieben.

An dieser Stelle bereits vorab der Hinweis:

Bei Problemen mit dem Erfassen der Partien oder dem Hochladen hilft der Ligadienst gerne weiter!

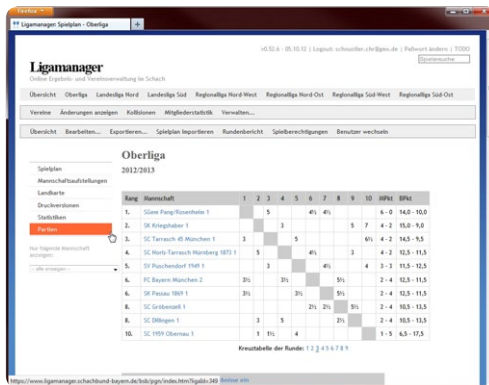
#### Oberliga und Landesligen

Hier hilft Herr Josef Kufner unter [ligadienst.ol.ll.1415@schachbund-bayern.de](mailto:ligadienst.ol.ll.1415@schachbund-bayern.de)

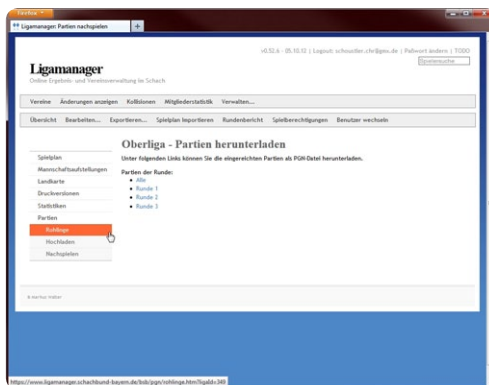
#### Regionalligen

Hier hilft Jan Trinkwalter unter [ligadienst.rl.1415@schachbund-bayern.de](mailto:ligadienst.rl.1415@schachbund-bayern.de)

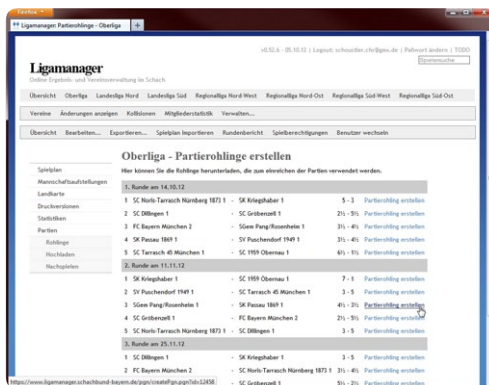
## 17.2 Herunterladen/Downloaden der Partierohlinge



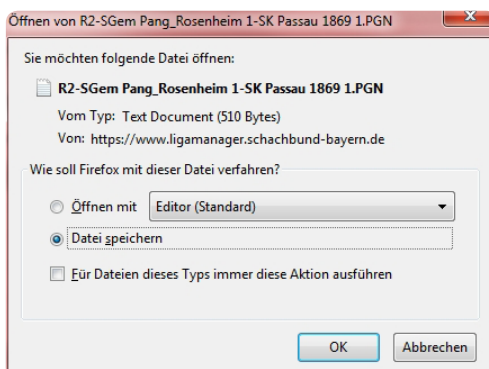
[Abbildung 1: Oberfläche Ligamanager]



[Abbildung 2: Partierohlinge]



[Abbildung 3: Partierohlinge erstellen]



[Abbildung 4: Speichern-Dialog Firefox]

Um Partien zum Ligamanager übertragen zu können, muss ein vom Ligamanager zur Verfügung gestellter Partierohling verwendet werden. In diesem sind die Paarungsdaten bereits ausgefüllt.

Hierzu öffnen wir den Ligamanager und gehen in die Liga in der Partien erfasst werden sollen.

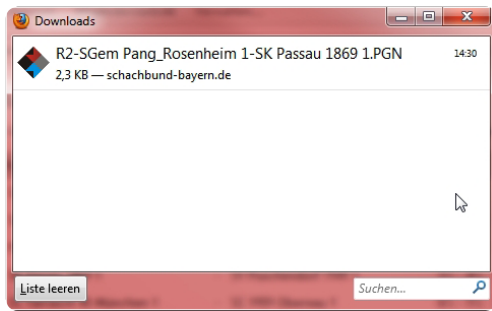
In diesem Beispiel die Oberliga und klicken dann im linken Navigationsmenü auf „Partien“ (orange hinterlegt), siehe Abbildung 1.

Nun öffnen sich weitere Auswahlmöglichkeiten in Bezug auf die Partien. Das erwünschte Ziel stellen die Partierohlinge dar und somit folgt ein Klick auf „Rohlinge“ (orange hinterlegt), siehe Abbildung 2.

Auf Abbildung 3 zu sehen ist der Ligamanager nach einem Klick auf „Rohlinge“. Es ist eine Übersicht aller Paarungen der Liga zu erkennen und hinter jeder Paarung steht „Partierohling erstellen“. Durch einen Klick auf „Partierohling erstellen“ öffnet sich ein Dialog, der je nach verwendetem Browser unterschiedlich aussehen kann, in dem der Partierohling gespeichert werden kann - siehe Abbildung 4.

Beim Dialog zum Speichern des Partierohlings darauf achten, dass dieser gespeichert und nicht sofort geöffnet wird. Andernfalls wird die PGN-Datei in einem temporären Verzeichnis abgelegt und ist dadurch schwerer aufzufinden.

Auf Abbildung 4 zu sehen ist der Speichern-Dialog nach einem Klick auf „Partierohling erstellen“, wie er z. B. beim Firefox-Browser aussieht.



[Abbildung 5: Download-Fenster des Firefox-Browsers]

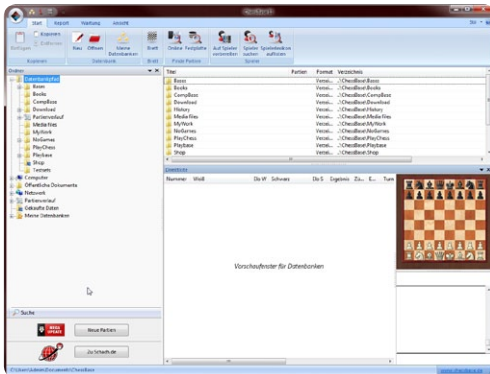
Beim Firefox-Browser öffnet sich in der Standard-Konfiguration ein Fenster mit dem Status des Dateitransfers. Auf Abbildung 5 ist dieses Fenster abgebildet.

Standard-Speicherort von Downloads mit dem Firefox-Browser ist `c:\Benutzer\%Benutzername%\Downloads`. Dieser Pfad wird benötigt um die PGN-Datei mit einem Schachprogramm zu öffnen.

An diesem Punkt ist der Partierohling heruntergeladen. Im nächsten Schritt wird anhand des Schach-Datenbankprogramms Chessbase 11 gezeigt, wie die Partien erfasst und gespeichert werden.



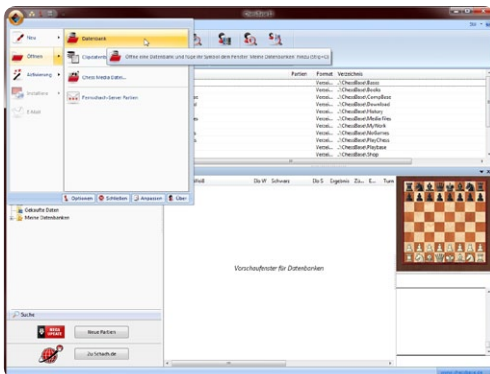
### 17.3 Beispiel zur Partieerfassung mit Chessbase 11



[Abbildung 6: Oberfläche von Chessbase 11]

Nachdem Chessbase geöffnet worden ist, hat man in etwa die auf Abbildung 6 zu sehende Oberfläche vor sich.

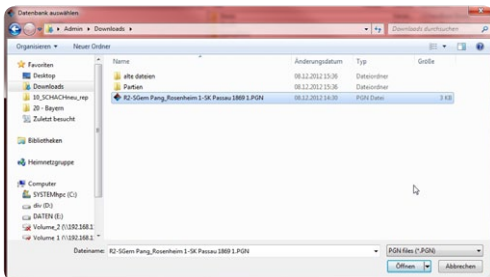
Um die Partien zu erfassen ist es ein einfacher Weg, bereits bei der Erfassung den soeben heruntergeladenen Partienrohling zu verwenden. Hierzu öffnen wir den Partienrohling, siehe Abbildung 7.



[Abbildung 7: Datenbank öffnen]

Hierzu klicken wir in Chessbase 11 in der linken oberen Ecke auf das runde „Chessbase-Symbol“, wählen „Öffnen“ aus und klicken dann auf „Datenbank“. Siehe hierzu Abbildung 7.

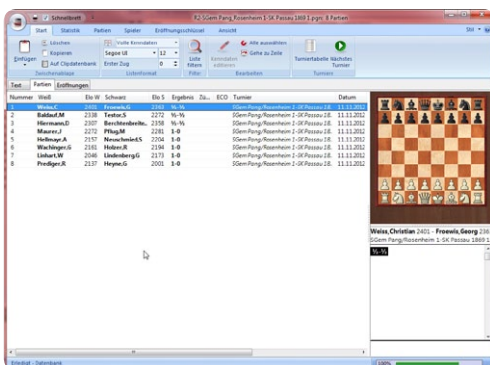
Nach einem Klick auf „Datenbank“ öffnet sich ein neues Fenster in dem die zu öffnende Datenbank-Datei ausgewählt und geöffnet werden kann.



[Abbildung 8: Datenbank öffnen-Dialog]

An dieser Stelle wird nun zu dem Speicherort navigiert, an dem der Partierohling im ersten Schritt gespeichert worden ist. In dem hier verwendeten Beispiel ist dies der „Download“-Ordner des Firefox-Browsers. Datenbank auswählen und auf „Öffnen“ klicken.

Je nach verwendetem Betriebssystem, kann sich dieses neue Fenster von dem auf Abbildung 8 zu sehenden unterscheiden. Darauf achten, dass in dem Feld über Öffnen „PGN files“ ausgewählt sind.



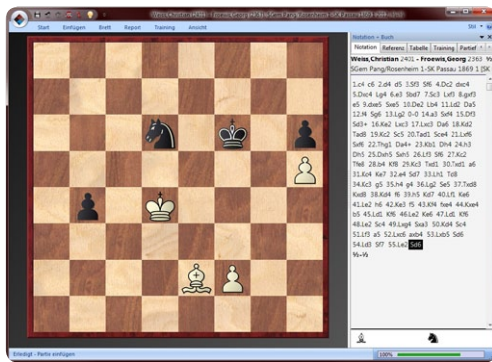
[Abbildung 9: Geöffnete Datenbank]

Nach einem Klick auf „Öffnen“ wird der Inhalt der zuvor heruntergeladenen PGN-Datei in einem neuen Fenster angezeigt.

Je nach Chessbase-Konfiguration kann die Oberfläche sich von der auf Abbildung 9 dargestellten unterscheiden.

Nun kann durch einen Doppelklick auf eine Paarung ein neues Brettfenster geöffnet werden in dem die Partie eingegeben wird.



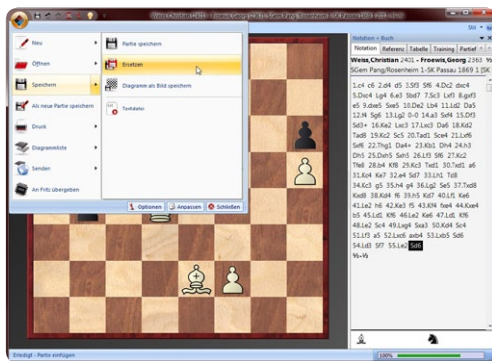


[Abbildung 10: Neues Brettfenster zur Partieneingabe]

Auf Abbildung 10 zu sehen ist das nach einem Doppelklick auf die Paarung von Abbildung 9 geöffnete neue Brettfenster.

Hier können die in der Begegnung gemachten Züge eingegeben werden.

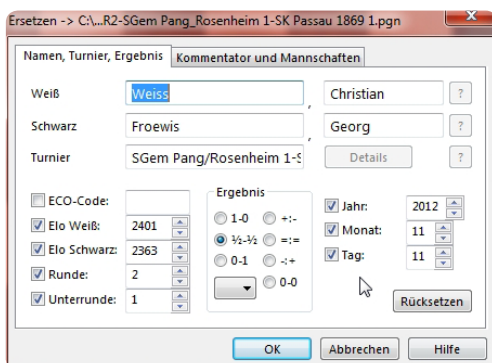
Es ist wichtig darauf zu achten, dass in der Partie keine Kommentare, keine Zeitinformationen oder sonstige Zusatzinformationen erfasst werden. Dies schließt Bewertungen seitens einer etwaigen mitlaufenden Schach-Engine (z. B. Fritz 12...) zur Analyse mit ein.



[Abbildung 11: Ersetzen der erfassten Partie]

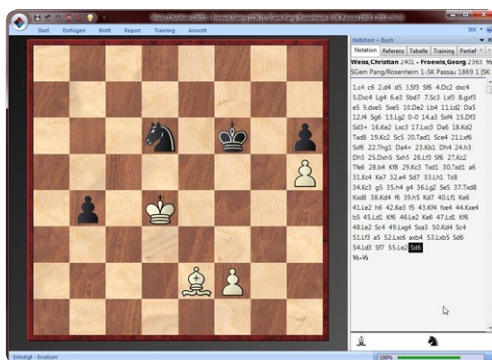
Nachdem die Partie erfasst worden ist, ist diese zu speichern. Wichtig hierbei ist, dass die gerade erfasste Partie nicht als neue Partie gespeichert wird, sondern die Partie ersetzt wird, die man geöffnet hat.

Um die Partie nun zu ersetzen, ist oben links auf das runde Chessbase-Symbol zu klicken. Nun mit der Maus über den Text „Speichern“ gehen und nicht klicken, sondern warten, bis sich ein Untermenü öffnet und dort auf „Ersetzen“ klicken. Siehe hierzu Abbildung 11.



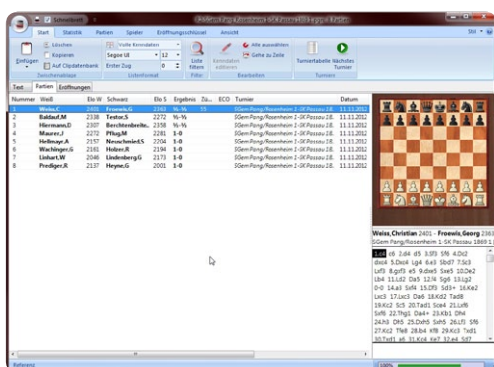
[Abbildung 12: Dialog - Partie ersetzen]

Nach dem Klick auf „Ersetzen“ öffnet sich ein Dialog (siehe Abbildung 12) zum Erfassen der Spielernamen und weiterer die Partie betreffenden Informationen. Hier muss im Normalfall nichts mehr geändert werden. Sollte das Ergebnis fehlen, muss dieses noch ergänzt werden.



[Abbildung 13: Brettfenster wird nochmals angezeigt]

Durch einen Klick auf „OK“ wird die Partie ersetzt und das Brettfenster wird wieder angezeigt. Dieses kann nun durch einen Klick auf das rote „X“ oben rechts geschlossen werden.



[Abbildung 14: Datenbank nach dem Ersetzen der Partie]

Nachdem das Brettfenster geschlossen worden ist, wird das Fenster der geöffneten Datenbank von Abbildung 9 wieder angezeigt. Bei der gerade erfassten Partie stehen nun die Anzahl der gespielten Züge hinter dem Ergebnis. In diesem Beispiel ist die Zahl „55“. Dies ist auf Abbildung 14 blau hinterlegt.

Bleibt das Feld mit der Anzahl erfasster Züge leer, dann hat etwas beim Ersetzen der Partie nicht funktioniert.

Die Arbeitsschritte von Abbildung 9 bis Abbildung 14 sind nun für jede Partie zu wiederholen. Sollte beim Erfassen einer Partie im Nachhinein ein Fehler in der Partie (z. B. falsche Zugfolge) festgestellt werden, so kann die Partie wie auf Abbildung 9 nochmals geöffnet und korrigiert werden. Es ist also nicht notwendig, die Partie vollständig neu zu erfassen. Das Hochladen der Partien zum Ligamanager wird unter 13.5 gezeigt.



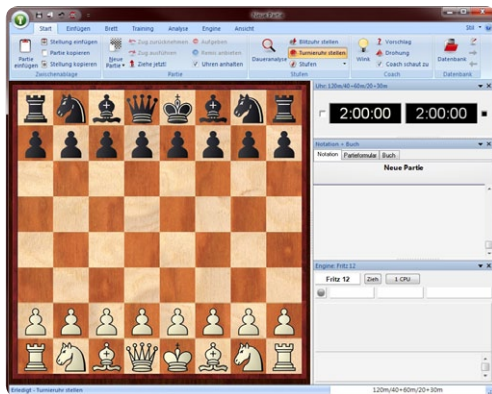
## 17.4 Beispiel zur Partieerfassung mit Fritz 12



[Abbildung 15: Fritz 12 Start]

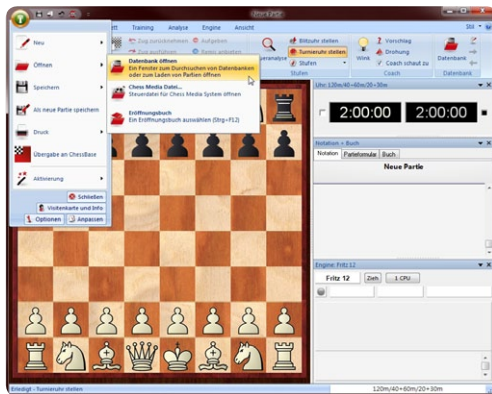
Nach dem Start der Schach-Software Fritz 12 gelangt man zum Auswahlménú ob das Schachprogramm oder der Online-Zugang zu Schach.de geöffnet werden soll.

Zum Erfassen der Partien wird Fritz 12 selbst geöffnet.



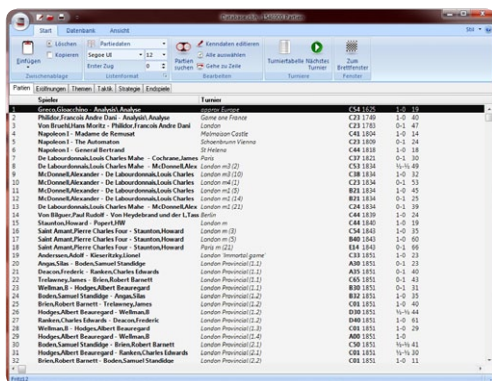
[Abbildung 16: Fritz 12 - Oberfläche]

Hat sich Fritz 12 vollständig geladen, sieht es in etwa so aus wie auf Abbildung 16. Um nun Partien zu erfassen und zu speichern, öffnen wir die zuvor heruntergeladene Datenbank - also den Partienrohling.



[Abbildung 17: Datenbank öffnen]

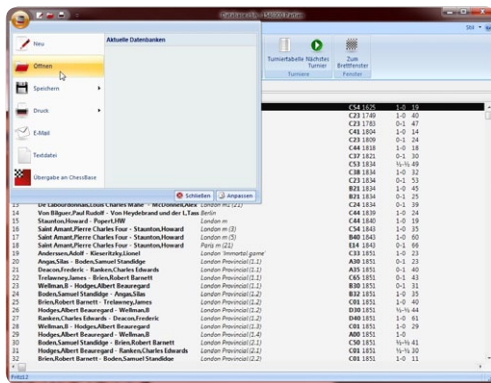
Hierzu klicken wir auf das runde Fritz 12-Symbol in der linken oberen Ecke und gehen mit dem Mauszeiger über „Öffnen“ woraufhin sich ein Untermenü öffnet und durch einen Klick auf „Datenbank öffnen“ (siehe Abbildung 17) ein neues Fenster aufgeht in dem Datenbanken betrachtet werden können (siehe Abbildung 18).



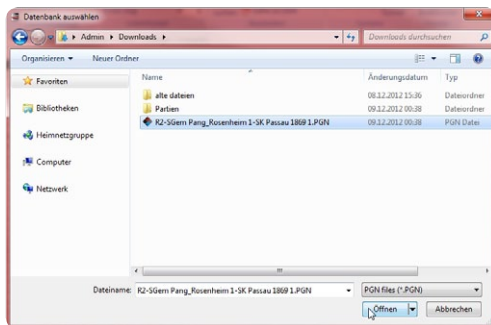
[Abbildung 18: geöffnetes Datenbankfenster]

Durch den Klick auf „Datenbank öffnen“ öffnet sich ein Fenster ähnlich dem auf Abbildung 18 zu sehenden. Dort wird standardmäßig die zuletzt geöffnete Datenbank angezeigt, sodass dieses Fenster nicht mit dem der Abbildung identisch sein wird.

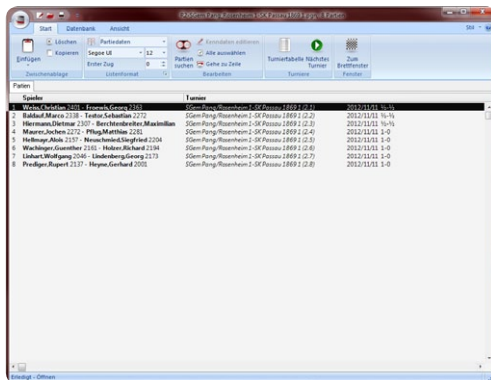
Weiter geht es mit dem Öffnen des Partierohlings.



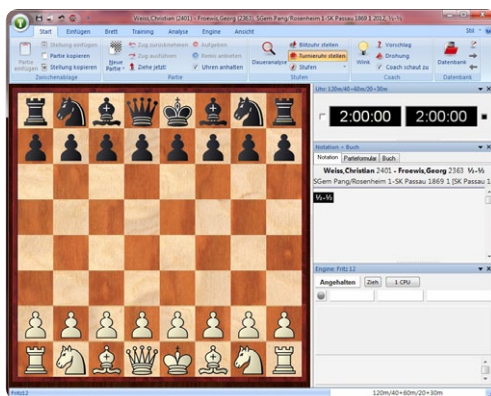
[Abbildung 19: Datenbank öffnen]



[Abbildung 20: Datenbank öffnen-Dialog]



[Abbildung 21: Geöffnete Datenbank in Fritz 12]



[Abbildung 22: Partie an Fritz 12 übergeben]

Erneut ist auf das runde Symbol in der linken oberen Ecke zu klicken um das Menü zu öffnen.

Nach einem Klick auf „Öffnen“ (siehe Abbildung 19) öffnet sich ein neues Fenster in dem die zu öffnende Datenbank-Datei ausgewählt und geöffnet werden kann (siehe Abbildung 20).

An dieser Stelle wird nun zu dem Speicherort navigiert, an dem der Partierohling im ersten Schritt gespeichert worden ist. In dem hier verwendeten Beispiel ist dies der „Download“-Ordner des Firefox-Browsers. Die zu öffnende Datenbank auswählen und auf „Öffnen“ klicken. Darauf achten, dass in dem Feld über dem Button „Öffnen“ „PGN files“ ausgewählt sind. Je nach verwendetem Betriebssystem, kann sich dieses neue Fenster von dem auf Abbildung 20 unterscheiden.

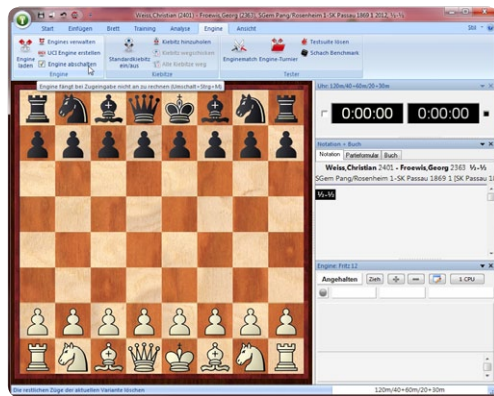
Nach einem Klick auf „Öffnen“ wird der Inhalt der Datenbank, also des Partierohlings, geöffnet und angezeigt.

Je nach Konfiguration von Fritz 12 kann sich die Oberfläche von der auf Abbildung 21 dargestellten unterscheiden.

Durch einen Doppelklick auf eine Paarung, wird die Partie an Fritz 12 übergeben und steht dort zum Bearbeiten zur Verfügung. Es ist nicht notwendig die Partien der Reihe nach zu erfassen.

Auf Abbildung 21 ist das erste Brett des Mannschaftskampfes ausgewählt und nach einem Doppelklick darauf wird die Partie an Fritz 12 übergeben und es wird wieder die reguläre Fritz 12-Oberfläche angezeigt - siehe Abbildung 22.

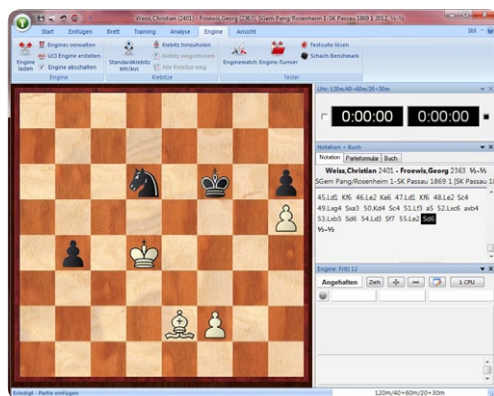
Bevor die Partie erfasst werden kann, muss zur Fehlervermeidung der nächste Schritt beachtet werden!



[Abbildung 23: Engine abschalten!]

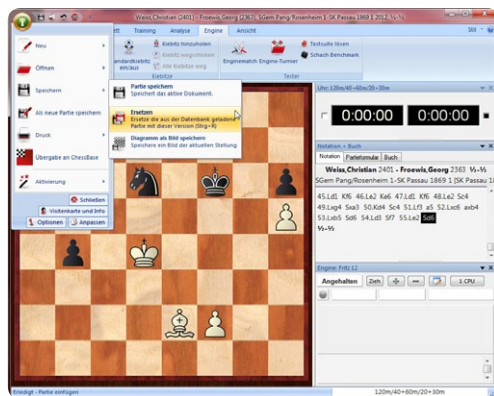
Da beim Speichern der Partie keinerlei Kommentare oder Bewertungen eine Analyse-Engine (z. B. Fritz 12) enthalten sein dürfen, ist es ratsam diese gleich zu Beginn der Partieerfassung zu deaktivieren.

Dazu wird im Menü (Start - Einfügen - Brett - Training - Analyse - Engine - Ansicht) auf den Eintrag „Engine“ geklickt und im Menüband ein Häkchen bei „Engine abschalten“ gesetzt. Dies ist auf Abbildung 23 abgebildet.



[Abbildung 24: eingeben der Partie]

Nachdem die Engine abgeschaltet worden ist, kann die Partie erfasst werden, ohne dass die Engine Bewertungsinformationen in der Partie ergänzt. (Abbildung 24)

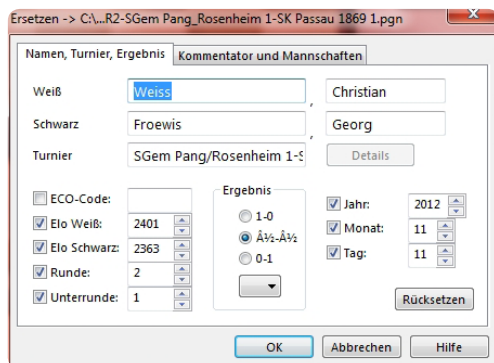


[Abbildung 25: Ersetzen der erfassten Partie]

Die fertig eingegebene Partie kann nun gespeichert werden.

Wichtig hierbei ist, dass die gerade erfasste Partie nicht als neue Partie gespeichert wird, sondern die partie ersetzt wird, die man geöffnet hat.

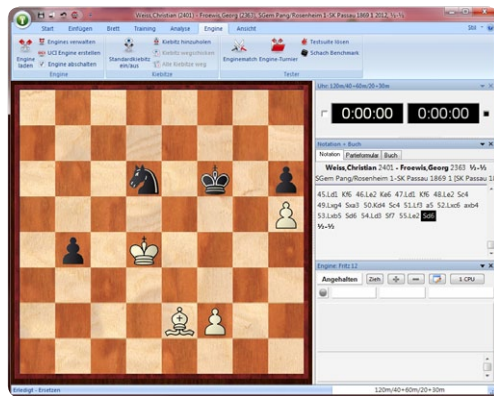
Um die Partie zu ersetzen, ist oben links auf das runde Fritz 12-Symbol zu klicken. Nun mit der Maus über „Speichern“ gehen und nicht klicken, sondern warten, bis sich ein Untermenü öffnet und dort auf „Ersetzen“ klicken. Dies ist auf Abbildung 25 veranschaulicht.



[Abbildung 26: Dialog - Partie ersetzen]

Nach dem Klick auf „Ersetzen“ öffnet sich ein Dialog (siehe Abbildung 26) zum Erfassen der Spielernamen und weiterer die Partie betreffenden Informationen. Hier muss im Normalfall nichts mehr geändert werden. Sollte das Ergebnis fehlen, muss dieses noch ergänzt werden.

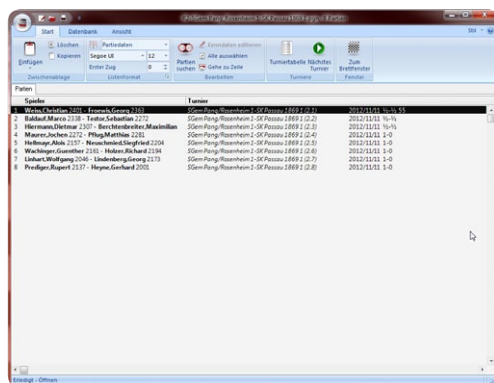




[Abbildung 27: Fritz 12 nach „Ersetzen“-Dialog]

Die Partie in der Datenbank ist nun durch die gerade eingegebene Partie ersetzt worden und das Fritz 12-Fenster wird wieder angezeigt (siehe Abbildung 27).

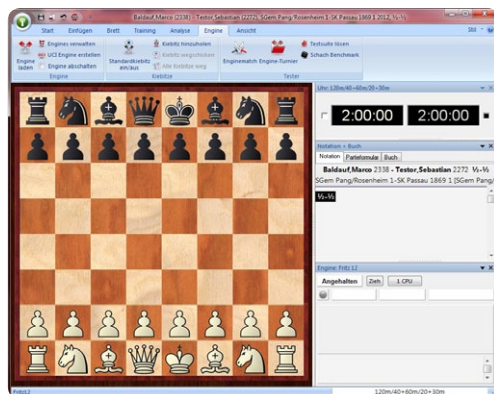
Dieses Fenster nun nicht schließen sondern erneut die Datenbank mit den Partienrohlingen öffnen. Das Datenbankfenster hat sich nur in den Hintergrund geschoben und kann erneut geöffnet werden.



[Abbildung 28: Datenbank nach dem Ersetzen der Partie]

Im Datenbankfenster ist nun hinter dem Partieergebnis die Anzahl der gespielten Züge der gerade gespeicherten Partie zu sehen. In diesem Beispiel ist dies die „55“ in der dunkel hinterlegten Zeile auf Abbildung 28.

Bleibt das Feld hinter dem Ergebnis, in dem die Anzahl gespielter Züge stehen sollte leer, so hat etwas beim Ersetzen der Partie nicht funktioniert.



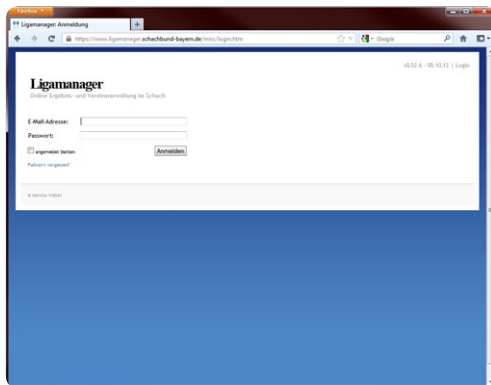
[Abbildung 29: Erfassen weiterer Partien]

Auf Abbildung 28 kann bereits ein Doppelklick auf die nächste zu erfassende Partie gemacht und diese erfasst werden.

Wichtig ist, dass die Engine beim Erfassen jeder Partie erneut abgeschaltet werden muss!

Die Arbeitsschritte von Abbildung 22 bis 28 werden nun solange wiederholt, bis alle Partien erfasst sind. Sollte beim Erfassen einer Partie im Nachhinein ein Fehler in der Partie (z. B. falsche Zugfolge) festgestellt werden, so kann die Partie wie auf Abbildung 9 nochmals geöffnet und korrigiert werden. Es ist also nicht notwendig, die Partie vollständig neu zu erfassen. Das Hochladen der Partien zum Ligamanager wird unter Kapitel 13.4 gezeigt.

## 17.5 Hochladen der Partien zum Ligamanager

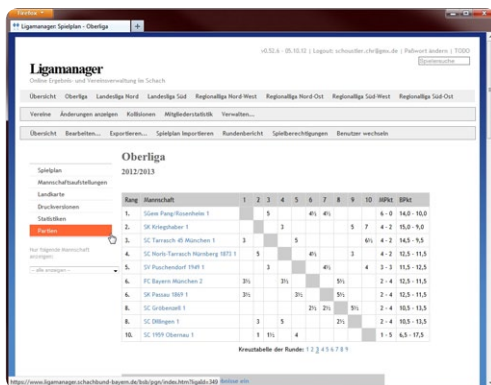


[Abbildung 30: Ligamanager - Login]

Nachdem die Partien allesamt erfasst sind, ist die PGN-Datei an den Ligamanager zu senden. Dies wird durch das Hochladen der PGN-Datei erreicht.

Dazu muss der die PGN-Datei hochladende am Ligamanager angemeldet sein. Am Ligamanager einloggen kann man sich über die folgende BSB-Homepage (siehe Abbildung 30):

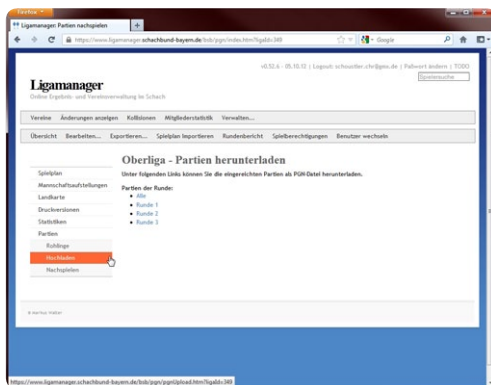
<https://www.ligamanager.schachbund-bayern.de/misc/login.htm>



[Abbildung 31: Klick auf „Partien“]

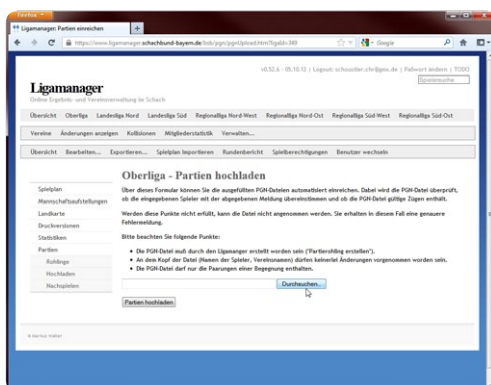
In diesem Beispiel werden Partien der Oberliga hochgeladen. Nach erfolgreichem Login muss deshalb die Oberliga ausgewählt werden.

Im Ligamanager klicken wir sodann im linken Navigationsmenü auf „Partien“ (auf Abbildung 31 orange hinterlegt).



[Abbildung 32: Klick auf „Hochladen“]

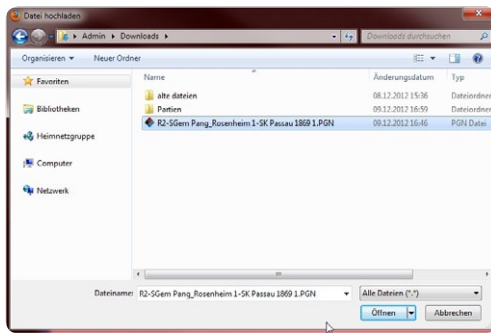
Nun öffnen sich weitere Auswahlmöglichkeiten in Bezug auf die Partien. Das erwünschte Ziel stellt das Hochladen der Partierohlinge dar und somit folgt ein Klick auf „Hochladen“ (auf Abbildung 32 orange hinterlegt).



[Abbildung 33: Datenbank auswählen]

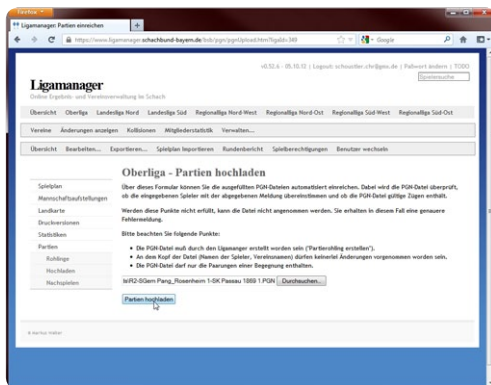
Nach dem Klick auf „Hochladen“ werden wichtige Hinweise zum PGN-Upload angezeigt. Um Fehler zu vermeiden, ist es empfehlenswert, sich diese Hinweise durchzulesen.

Durch einen Klick auf „Durchsuchen“ (siehe Abbildung 33) öffnet sich ein Dialog-Fenster, in dem die hochzuladende PGN-Datei ausgewählt werden kann (siehe Abbildung 34).



[Abbildung 34: Datei auswählen-Dialog]

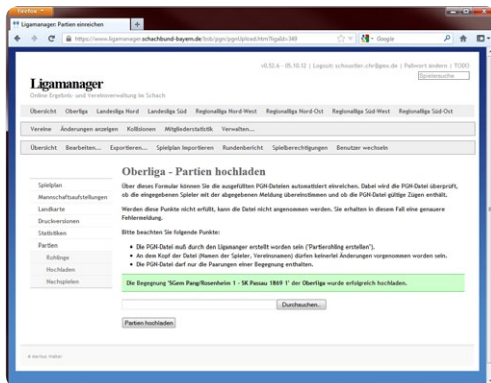
In dem sich nach einem Klick auf „Durchsuchen“ geöffneten Fenster, muss zu dem Speicherort navigiert werden, an dem die hochzuladende Datenbank/PGN-Datei gespeichert ist. Bei diesem Beispiel ist dies der Download-Ordner des Firefox-Browsers. Je nach verwendetem Betriebssystem, kann sich dieses neue Fenster von dem auf Abbildung 34 zu sehenden unterscheiden.



[Abbildung 35: Partie hochladen]

Die PGN-Datei ist ausgewählt und der Speicherpfad wird in der Zeile links neben „Durchsuchen“ als Text wiedergegeben.

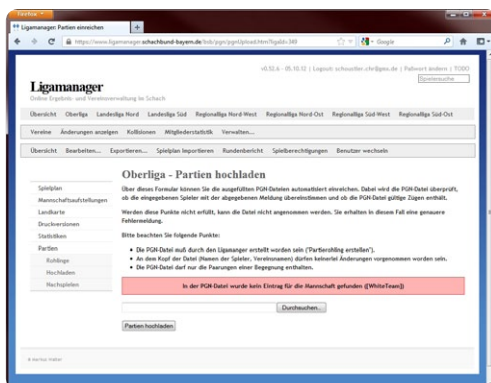
Um den Datei-Upload zu starten, wird auf „Partien hochladen“ geklickt (siehe Abbildung 35).



[Abbildung 36: Erfolgreicher Upload]

Insofern beim Hochladen der PGN-Datei kein Fehler auftritt, wird „Die Begegnung ‚Verein - Verein‘ der Oberliga wurde erfolgreich hochgeladen.“ vor grünem Hintergrund ausgegeben (siehe Abbildung 36).

Wenn es beim Hochladen der PGN-Datei zu Fehlern kommt, wird eine kurze Fehlermeldung vor rotem Hintergrund ausgegeben (siehe Abbildung 37).



[Abbildung 37: nicht erfolgreicher Upload]

Auf Abbildung 37 ist ein Beispiel für einen gescheiterten Upload der PGN zu sehen. In diesem sind die Mannschaftsnamen geändert worden und stimmen somit nicht mehr mit dem Wortlaut bzw. der Schreibweise der Mannschaftsbezeichnungen im Ligamanager überein.

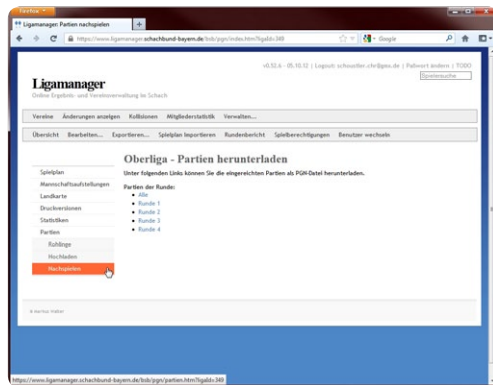
Hinweise zur Lösung häufig auftretender Fehler werden im nächsten Kapitel 13.7 besprochen.





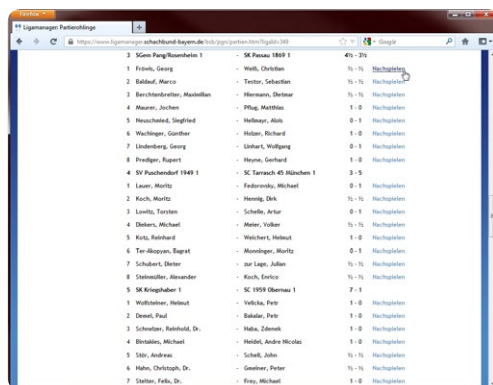
## 17.6 Überprüfen der hochgeladenen Partien

Um selbst zu überprüfen, ob die Partien richtig hochgeladen worden und auch alle nachspielbar sind, können diese direkt im Internet nachgespielt werden. Es schadet nicht, gleich nach dem Hochladen der Partien zu überprüfen ob diese auch im Internet funktionstüchtig sind. Sollten beim Nachspielen Fehler auftreten und ein Nachspielen der Partie deshalb nicht möglich sein, bitte die hochgeladene PGN-Datei auf Fehler überprüfen.



[Abbildung 38: Partien Nachspielen]

Hierzu anstatt wie auf Abbildung 32 zu sehen, auf „Partien hochladen“ zu klicken, auf „Nachspielen“ klicken (siehe Abbildung 38).



[Abbildung 39: Partie auswählen]

Es wird eine Liste mit allen Paarungen der Oberliga angezeigt, wobei hinter jeder einzelnen Paarung „Nachspielen“ steht (siehe Abbildung 39). Durch einen Klick auf „Nachspielen“ öffnet sich ein neues Fenster mit einem kleinen Schachbrett und den gespielten Zügen.



[Abbildung 40: Partie fenster geöffnet]

Auf Abbildung 40 ist das neue Fenster mit der nachzuspielenden Partie zu sehen. Unter dem Schachbrett befinden sich einzelne Buttons mit denen man entweder Halbzug um Halbzug in der Partie vor oder zurück gehen kann oder aber gleich zum Anfang oder Ende der Partie zu springen.



[Abbildung 41: Partie zu Ende gespielt]

Durch einen Klick auf den letzten Zug der Partie, wird sofort die Endstellung angezeigt (siehe Abbildung 41).

Wenn der letzte Zug angeklickt und auf dem Miniaturbrett dargestellt wird und dies bei allen Partien der Begegnung möglich ist, dann ist die Datenbank vollständig und korrekt hochgeladen worden.



## 17.7 Problemlösungsvorschläge / FAQ

Beim Hochladen der Partien kann es immer wieder zu Fehlern kommen. Diese sind fast ausschließlich auf folgende Ursachen zurückzuführen:

- zusätzliche Kommentare in der Partie erfasst und gespeichert
- Bewertungen einer Engine sind in der Partie ergänzt worden
- Bezeichnungen der Mannschaften sind beim Speichern der Partie abgeändert worden
- eine Partie enthält einen ungültigen Zug (bedeutet häufig, dass Ergebnisse fehlen)
- die Reihenfolge der Bretter/Partien ist in der PGN-Datei geändert worden

Sollten alle Stricke reißen, hilft der Ligadienst bei Problemen mit dem Erfassen der Partien oder dem Hochladen gerne weiter!

### Oberliga und Landesligen

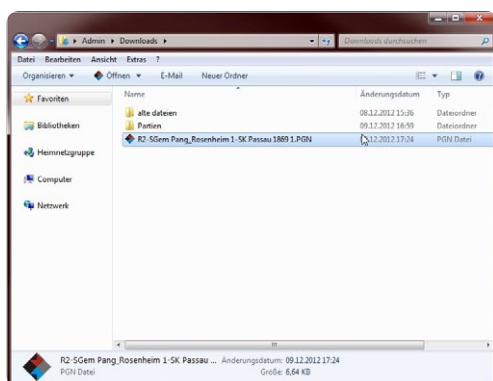
Hier hilft Herr Josef Kufner unter [ligadienst.ol.ll.1415@schachbund-bayern.de](mailto:ligadienst.ol.ll.1415@schachbund-bayern.de)

### Regionalligen

Hier hilft Jan Trinkwalter unter [ligadienst.rl.1415@schachbund-bayern.de](mailto:ligadienst.rl.1415@schachbund-bayern.de)

#### 17.7.1 Betrachten der PGN-Datei

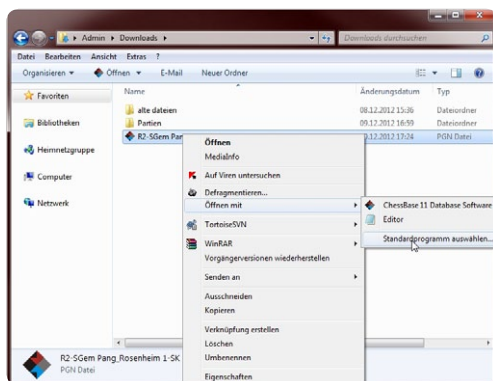
Ein einfacher Weg um schnell einen Überblick über mögliche Fehler zu erhalten ist, sich den Inhalt der PGN-Datei mit einem Text-Editor anzuschauen. Dies hört sich auf den ersten Blick kompliziert an, ist aber der schnellste und zuverlässigste Weg, der nur wenige Schritte benötigt.



[Abbildung 42: Partierohling auswählen]

Zunächst muss die PGN-Datei geöffnet werden. Dazu öffnen wir den Speicherort des Partierohlings und wählen die Datei aus (Abbildung 42).

Es folgt ein Rechts-Klick auf die Datei und im daraufhin erscheinenden Kontextmenü gehen wir mit der Maus über „Öffnen mit“ und wählen, falls schon vorhanden, den Eintrag „Editor“ aus (auch auf Abbildung 43 zu sehen). Ist der Eintrag „Editor“ vorhanden geht es bei Abbildung 46 weiter.

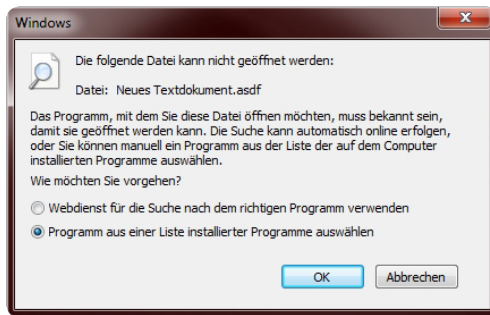


[Abbildung 43: Öffnen mit...]

Falls „Editor“ nicht zur Verfügung steht, dann die Option „Standardprogramm auswählen...“ anklicken (siehe Abbildung 43). Daraufhin wird ein neues Fenster angezeigt, siehe dazu Abbildung 45.

Falls wie auf Abbildung 43 zu sehen bereits ein „Editor“ angezeigt wird, kann auch direkt darauf geklickt und bei Abbildung 46 fortgefahren werden.

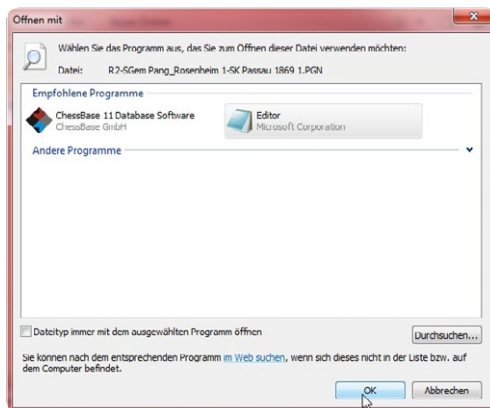
Sollte die Option „Öffnen mit“ nicht zur Verfügung stehen, dann direkt auf „Öffnen“ klicken. Es öffnet sich ein neues Fenster, siehe dazu Abbildung 44.



[Abbildung 44: direkt „Öffnen“]

Nur für den Fall, dass die Option „Öffnen mit“ nicht zur Verfügung steht, erscheint nach einem Klick auf „Öffnen“ das Fenster auf Abbildung 44.

Hier „Programm aus einer Liste installierter Programme auswählen“ anklicken und mit „OK“ bestätigen. Daraufhin erscheint ein neues Fenster, siehe Abbildung 45.

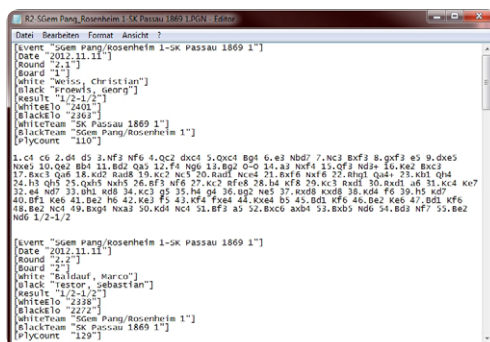


[Abbildung 45: Dialog - Öffnen mit...]

Nach einem Klick auf „OK“ von Abbildung 43 bzw. 44 erscheint das Fenster von Abbildung 45.

Hier wird eine Liste installierter Programme angezeigt, mit denen die PGN-Datei geöffnet werden könnte. Die Datei soll mit dem „Editor“ (manchmal auch „Notepad“ genannt) geöffnet werden.

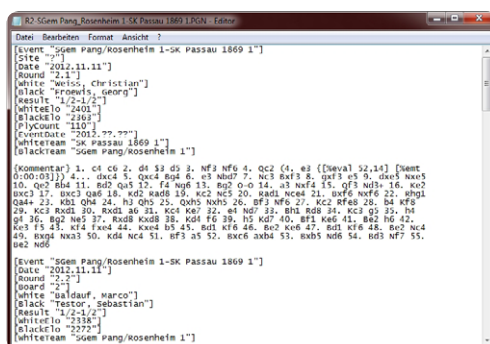
Darum klicken wir ein Mal auf „Editor“ und entfernen das Häkchen unten links bei „Dateityp immer mit dem ausgewählten...“ und bestätigen mit einem Klick auf „OK“.



[Abbildung 46: funktionstüchtige PGN-Datei]

Der Inhalt der PGN-Datei wird nun im Editor angezeigt. Wie man sieht besteht die PGN-Datei aus reinem Text den man gut lesen und verstehen kann.

Auf Abbildung 46 ist der Inhalt einer funktionierenden für das Hochladen zum Ligamanager geeigneten PGN-Datei zu sehen.



[Abbildung 47: nicht funktionstüchtige PGN-Datei]

Es folgt ein Gegenbeispiel, das beim Hochladen zum Ligamanager zu Fehlern führt und nicht hochgeladen werden kann.

Die Unterschiede sind auf den ersten Blick nicht zu sehen, stehen bei genauerer Betrachtung jedoch sofort ins Auge.

Im nächsten Kapitel wird der Inhalt der Datei erklärt und auf die Problemlösung eingegangen.

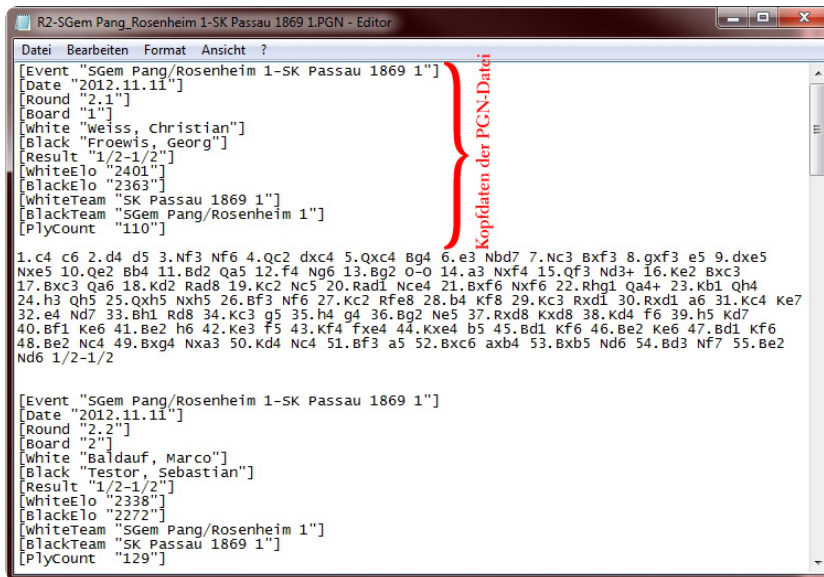


### 17.7.2 Erläutern der PGN-Datei

Nachdem die PGN-Datei nun geöffnet ist, möchte ich Ihnen kurz den Inhalt einer solchen Datei zeigen und kurz erklären, weshalb ein Hochladen zum Ligamanager manchmal scheitert.

Zuerst folgt die PGN-Datei die keinen Fehler enthält und beim Hochladen vom Ligamanager ohne Fehler akzeptiert wird.

Die Kopfdaten der PGN-Datei sind mit einer roten, geschweiften Klammer zur Identifikation markiert. Darunter befinden sich die Züge und am Ende der gespielten Züge steht das Ergebnis.

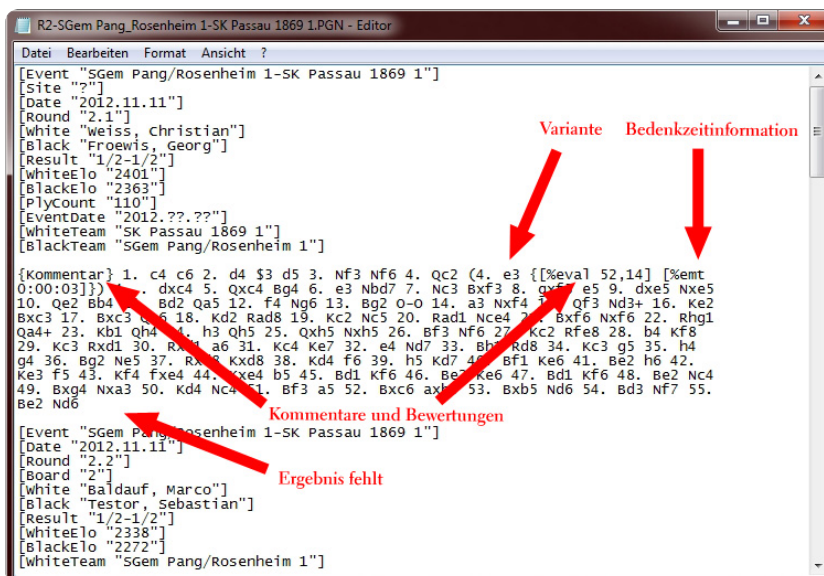


[Abbildung 48: funktionstüchtige PGN-Datei]

Wird in den Kopfdaten irgend etwas verändert, sodass es sich von dem links abgebildeten Musterbeispiel unterscheidet, kann es beim Hochladen zu Fehlern kommen. Ebenfalls wenn zusätzliche Informationen in der Partie gespeichert werden, wie Varianten, Bedenkzeiten, Bewertungen, Kommentare, usw. Darum müssen diese aus den Partien entfernt werden.

### 17.7.3 Problemlösungen

Auf dem nächsten Bild sind die häufigsten Fehler mit Pfeilen versehen. Wenn beim Öffnen der PGN-Datei einer oder mehrerer solcher markierter Punkte zu sehen ist, wird das Hochladen zum Ligamanager scheitern.



[Abbildung 49: nicht funktionstüchtige PGN-Datei]

Korrigieren lassen sich diese Fehler sehr schnell. Im Editor können die nicht erwünschten Text-Elemente einfach entfernt werden. Dazu den nicht erwünschten Text auswählen und entfernen (z. B. per „Entfernen“-Taste auf der Tastatur). Im Anschluss daran kann die Datei per Klick auf „Datei -> Speichern“ erneut gespeichert werden. Nun sollte auch der Upload zum Ligamanager funktionieren.

Auf diese Weise lassen sich fast alle Probleme die beim Hochladen der Datenbank entstehen bereits bereinigen. Der PGN-Viewer des Ligamanagers kann mit Texten in geschweiften Klammern wie „{Kommentar}“ oder Varianten „(4. e3 {[%....]})“ nicht umgehen und gibt beim Einlesen deshalb Fehler aus. Da z. B. Chessbase mit solchen Zusatzinformationen umgehen kann, funktioniert darin die Datenbank einwandfrei.



#### 17.7.4 Weitere Hinweise

**Eine Partie enthält ungültigen Zug.**

Wird der Fehler ausgegeben, dass eine Partie einen ungültigen Zug enthält, so fehlt meistens nur das Ergebnis nach der Partie. Dazu die PGN-Datei im Editor öffnen und am Ende der Partie überprüfen, ob nach den gespielten Zügen ein Ergebnis steht („1-0“, „0-1“, „1/2-1/2“, etc. jeweils ohne Anführungszeichen).

**Mannschaft nicht gefunden.**

Bei einem Fehler mit Inhalt, dass eine Mannschaft nicht gefunden werden konnte, so haben sich evtl. beim Speichern die Mannschaftsbezeichnungen in der Datei verändert. Diese müssen mit der Bezeichnung im Ligamanager exakt übereinstimmen.

**Fehlermeldung im Stile von „nicht erwarteter Spieler“**

Die Reihenfolge der Partien ist in der PGN-Datei geändert worden. Der Ligamanager überprüft die Reihenfolge der Spieler in der PGN-Datei anhand der Ergebnismeldung. Wird in der PGN-Datei nun Brett 4 mit 5 getauscht, erkennt der Ligamanager an vierter Stelle nicht den zu erwartenden Spieler, sondern einen anderen und gibt einen Fehler aus. Gelöst werden kann dieser Fehler in dem die PGN-Datei mit einem Text-Editor geöffnet wird und dort die Partien mit den Funktionen „ausschneiden“ und „einfügen“ in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

**Nochmals der Hinweis des Ligadienstes:**

Sollten alle Stricke reißen, hilft der Ligadienst bei Problemen mit dem Erfassen der Partien oder dem Hochladen gerne weiter!

[illegible]