

Guida all'utilizzo della cartella Score a Squadre

Versione: 1.2

Sommario

1. Descrizione	1
2. Contenuti della cartella Excel	1
3. Manuale utente.....	2
3.1. Standard cromatici.....	2
3.2. Compilazione del foglio "Parametri".....	2
3.3. Compilazione del foglio "U12_score"	3

1. Descrizione

La cartella può essere utilizzata da società sportive ed arbitri nella gestione operativa di campionati e/o tornei a squadre con **gironi all'italiana**. Gestisce gironi di sola andata da 12 squadre.

Le funzionalità automatizzate sono

- 1) Conversione automatica del risultato da IMP a VP su due diverse scale (2-0 e 25-0), parametrizzata sul numero di mani giocate.
- 2) Gestione del numero dispari di squadre (bye) con riposo.
- 3) Produzione automatica del "Cross Reference" con evidenza per ogni squadra dei risultati ottenuti (in orizzontale) e subiti (in verticale).
- 4) Produzione automatica della Classifica, compreso ordinamento, con evidenza dei risultati per ogni turno e gestione della classifica avulsa in caso di ex-aequo; il criterio adottato per la classifica avulsa è
 - ⇒ Numero di incontri totali giocato
 - ⇒ VP nei confronti diretti
 - ⇒ Differenza IMP nei confronti diretti
 - ⇒ Differenza generale IMP
 - ⇒ Ordine di codice.

Sono impostati tre fogli elettronici ("Score" per i risultati, "Cross" per il "Cross Reference" e "Rank" per la Classifica) già formattati e pronti per la stampa.

2. Contenuti della cartella Excel

La cartella è composta da 6 **fogli**.

- 1) "Parametri", dove si impostano
 - a) i nomi delle squadre,
 - b) eventuali penalità assegnate (in VP e/o IMP) che non rettificano direttamente il risultato di un turno,
 - c) alcuni parametri di configurazione.

- 2) “*Tab_IMP_VP*”, a supporto della conversione da IMP a VP.
- 3) “*Tab_TP_IMP*”, per la conversione da Total Point a IMP, non utilizzato.
- 4) “*UI2_score*”: consente di
 - a) registrare i turni di gioco (calendario degli incontri); nel modello c'è un calendario predefinito che è possibile modificare secondo le proprie specifiche esigenze,
 - b) registrare i risultati ottenuti in IMP,
 - c) produrre automaticamente la conversione in VP, tale conversione può essere manipolata nel caso di assegnazione di penalità che alterano direttamente il risultato di un incontro;
- 5) “*UI2_cross*”: produce automaticamente il “Cross Reference”;
- 6) “*UI2_rank*”: produce automaticamente la Classifica.

Gli unici fogli manipolabili dall'utente sono “*Parametri*” e “*UI2_Score*”; tutti gli altri sono prodotti in automatico e protetti.

3. Manuale utente

3.1. Standard cromatici

Il colore dello sfondo delle celle identifica il loro utilizzo.

- Colore **giallo**: identifica le celle che l'utente deve impostare (in alcuni casi l'impostazione è facoltativa).
- Colore **verde**: identifica le celle che contengono formule che è **vietato** manipolare.
- Colore **verde chiaro**: identifica celle che contengono formule che l'utente può eccezionalmente modificare; si applica:
 - ⇒ al calcolo dei VP se l'arbitro deve registrare una rettifica per penalità al risultato sul campo;
 - ⇒ al numero di tavolo, predeterminato in base ad un parametro che fissa il primo numero di tavolo utilizzato nel girone, ma che può essere variato per specifiche esigenze;
- Colore **bianco**: descrizioni guida;
- Colore **celeste**: Legende.

3.2. Compilazione del foglio “*Parametri*”

L'arbitro trova il foglio già impostato.

- 1) Immettere i nomi delle squadre (usualmente la concatenazione di società e capitano).
- 2) Valorizzare i parametri finalizzati all'intestazione dei prospetti:
 - ⇒ Competizione, in base alla Legenda Competizioni riportata nello stesso foglio; se la cartella è utilizzata per un torneo utilizzare il codice **21** e personalizzare in corrispondenza di tale codice il nome del torneo;
 - ⇒ Sede di Gara, se trattasi di competizione in sede unica;
 - ⇒ Serie, se significativa (è esclusa la Coppa Italia);
 - ⇒ Girone e Fase: facoltativi;
 - ⇒ Anno;
 - ⇒ Primo tavolo del girone: il numero di tavolo più basso del girone (per competizioni in sede unica), per automatizzare la stampa del foglio “*_score*”.

- 3) Valorizzare i parametri che guidano le formule di calcolo:
- ⇒ Tabella VP - 1 = tabella 25-0; 2 = tabella 2-0 (societario);
 - ⇒ Squadra BYE: valorizzare su **due cifre** (compreso lo zero iniziale) se ad uno dei codici corrisponde la squadra fantasma;
 - ⇒ VP per riposo (p.e.: 1 per societario; 18 per scala 25 = 0);
 - ⇒ Smazzate per incontro.

3.3. Compilazione del foglio “U12_score”

L'arbitro trova il “calendario” già impostato.

- 1) Se occorre, l'arbitro personalizza i numeri di tavolo che risultano preimpostati in base al parametro “Primo numero di tavolo”.
- 2) Per la compilazione dei singoli turni, l'arbitro valorizza le colonne IMP, ottenendo la valorizzazione automatica delle colonne VP; **in caso di “bye”**, per far scattare i VP maturati con il riposo, l'arbitro deve valorizzare il risultato in IMP “0-0”.
- 3) Solo nel caso debba rettificare il punteggio in VP per una **penalità**, egli manipola la formula della colonna VP sottraendo i VP di penalità; qualora invece la penalità sia attribuita al di fuori di uno specifico incontro, egli la imposta nel foglio “Parametri” accanto al nome della squadra.
- 4) L'arbitro può stampare risultati e classifica (ed occorrendo il “cross reference”) accedendo ai rispettivi fogli.