

Guida all'utilizzo dei modelli a Squadre

Versione: 2.0

Sommario

| | |
|---|---|
| 1. Premessa | 1 |
| 2. Descrizione modelli | 1 |
| 2.1. Modelli RR (girone all'italiana) | 1 |
| 2.2. Modelli "Score" | 2 |
| 3. Contenuti delle cartelle Excel | 2 |
| 3.1. Modelli predisposti | 3 |
| 3.2. Descrizione dei fogli | 3 |
| 4. Manuale utente | 4 |
| 4.1. Standard cromatici | 4 |
| 4.2. Operatività dei modelli RR | 5 |
| 4.3. Operatività dei modelli "Score" | 7 |

1. Premessa

I **modelli** possono essere utilizzati da comitati regionali, associazioni sportive ed arbitri nella gestione operativa di campionati e/o tornei a squadre.

2. Descrizione modelli

2.1. Modelli RR (girone all'italiana)

I modelli relativi a **gironi all'italiana** gestiscono gironi di sola andata da 4 a 12 squadre (tipici dei campionati d'autunno o di primavera o delle fasi regionali di Coppa Italia) e di andata e ritorno (tipici del societario) a 4 o 6 squadre.

Relativamente ai gironi con un numero dispari di squadre (5, 7, 9 ed 11) è disponibile sia lo schema tradizionale con la gestione del riposo (bye) ed assegnazione di punteggio arbitrato, che lo schema con combinazione di duplicato e triplicato, per evitare il riposo.

Le funzionalità automatizzate sono

- 1) Conversione 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) Gestione del numero dispari di squadre con combinazione di duplicato e triplicato, senza riposo.
- 4) Produzione del "Cross Reference", con evidenza per ogni squadra dei risultati ottenuti (in orizzontale) e subiti (in verticale).

- 5) Produzione della Classifica, compreso ordinamento, con evidenza dei risultati per ogni turno; nel caso di utilizzo del triplicato, l'esposizione è per avversario e non per turno, dato che in un singolo turno le squadre coinvolte nel triplicato effettuano due mezzi incontri.
- 6) Gestione della classifica avulsa in caso di ex-aequo; il criterio adottato per la classifica avulsa è
 - ⇒ Numero di incontri totali giocato (utile se ci sono dei rinvii come nel caso del societario)
 - ⇒ VP nei confronti diretti
 - ⇒ Differenza IMP nei confronti diretti
 - ⇒ Differenza generale IMP
 - ⇒ Ordine di codice.

Non sono previsti algoritmi basati sui Total Points, che non sono registrati.

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.

2.2. Modelli "Score"

I modelli di tipo "score" consentono di registrare elettronicamente gli score ottenuti in incontri a squadre; l'applicazione tipica è per incontri a **KO**, ma essi sono utilizzabili in tutte le tipologie di competizioni, quali il Campionato Societario, i **triplicati** ed anche nei gironi all'italiana.

Il modello consente di immettere lo score di sala chiusa e quello di sala aperta; l'unico dato **obbligatorio** è il **punteggio** ottenuto, tuttavia, a scopo documentativo e di archivio è possibile immettere anche il contratto, il dichiarante, l'attacco e la posizione dei giocatori nelle due sale (**score completo**).

Le funzionalità automatizzate sono

- 1) Determinazione dei Total Point.
- 2) Conversione del risultato da Total Point ad IMP.
- 3) Eventuale conversione, quando significativa (p.e.: triplicati) degli IMP in VP su tre diverse scale (2-0, 25-0 e KO), parametrizzata sul numero di mani giocate.
- 4) Gestione di un numero illimitato di tempi.
- 5) Esposizione automatica dello score di "sintesi" con evidenza del risultato totale; è prevista la colonna **carry-over** per rettificare il punteggio in base ad eventuali carry-over previsti dal Regolamento della manifestazione.

Sono impostati

- Un foglio di riepilogo (*Score_Riep*) che espone i risultati di tutti gli incontri.
- Un foglio di dettaglio, contenente gli score; ne esiste uno per ogni tempo giocato di ogni incontro; il nome del foglio deve essere composto da cinque caratteri nella forma *pp_tt*, dove
 - ⇒ *pp*, su due cifre, è il codice progressivo dell'incontro riportato nel foglio di riepilogo (*Score_Riep*),
 - ⇒ *tt*, su due cifre, è il codice del tempo giocato.

3. Contenuti delle cartelle Excel

Vengono di seguito elencati i modelli predisposti; per ogni foglio, è poi data una descrizione dei contenuti.

3.1. Modelli predisposti

Ai modelli elencati si aggiunge il Modello_Squadre_Presenze, adottato dalla FIGB per il "line up".

3.1.1. Modelli RR

- 1) Modello_Squadre_RR04.xls, Modello_Squadre_RR06.xls, Modello_Squadre_RR08.xls, Modello_Squadre_RR10.xls, Modello_Squadre_RR12.xls, per la gestione di Round Robin (sola andata) da 4 a 12 squadre; nel caso di numero dispari di squadre è gestito il riposo.
- 2) Modello_Squadre_RR05Tri.xls, Modello_Squadre_RR07Tri.xls, Modello_Squadre_RR09Tri.xls, Modello_Squadre_RR11Tri.xls, per la gestione di Round Robin (sola andata) rispettivamente a 5, 7, 9 ed 11 squadre senza riposo (con triplicato).
- 3) Modello_Squadre_Societario_04.xls e Modello_Squadre_Societario_06.xls, per la gestione di gironi di andata e ritorno da 3 a 6 squadre, con gestione del riposo nel caso di numero dispari di squadre.

3.1.2. Modelli "Score"

I modelli predisposti sono un campione ampio ma non esaustivo di quelli che è possibile utilizzare; altri modelli possono essere predisposti a partire da quelli forniti.

- 1) Modello_Score_1_2T.xls, Modello_Score_1_3T.xls, Modello_Score_1_4T.xls, Modello_Score_1_5T.xls, Modello_Score_1_6T.xls, per score di un solo incontro rispettivamente da 2 a 6 tempi
- 2) Modello_Score_2_2T.xls, Modello_Score_2_3T.xls, per score di due incontri rispettivamente da 2 e 3 tempi
- 3) Modello_Score_Societario.xls, preimpostato per un incontro di societario in base alle attuali caratteristiche (3 tempi da 12, con conversione del pareggio nel range 0-6 IMP)
- 4) Modello_Score_Turbillon.xls, per schemi KO a 8 squadre con eliminazione dopo due sconfitte, su 5 turni o su 4 con triplicato.

3.2. Descrizione dei fogli

I fogli sono protetti per evitare l'alterazione involontaria delle formule da parte dell'utente.

L'utente "esperto" che intenda effettuare delle modifiche può togliere la protezione dei fogli (non è richiesta password). Tale operatività è **fortemente sconsigliata**.

3.2.1. Modelli RR

Ogni **modello** è composto da 5 **fogli**.

- 1) Due **uguali** per tutti i modelli
 - ⇒ "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;
 - ⇒ "Tab_IMP_VP", a supporto della conversione da IMP a VP.

2) Tre **specifici** di ogni modello, cui si è già fatto riferimento; il nome dei fogli in oggetto ha **suffisso**

⇒ “_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;

⇒ “_cross”: produce automaticamente il “Cross Reference”;

⇒ “_rank”: produce automaticamente la Classifica;

il **prefisso** dei nomi di tali fogli è “parlante”: AR04 ed AR06 per le tipologie di andata e ritorno; U04, U06, U08, U10 e U12 per le tipologie ad incontro unico (round robin).

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

3.2.2. Modelli “Score”

Ogni **modello** è composto da $4 + I \times T$ **fogli**, dove I è il numero di incontri e T il numero di tempi. Il numero di tempi può essere variabile per i diversi incontri (p.e.: turni preliminari su 3 tempi; finale su 5 tempi).

1) I quattro fogli di base comuni a tutti i modelli sono

- ⇒ “Parametri”, dove si impostano i nomi delle squadre ed alcuni parametri di configurazione;
- ⇒ “Tab_TP_IMP”, a supporto della conversione da Total Point a IMP;
- ⇒ “Tab_IMP_VP”, a supporto della conversione da IMP a VP;
- ⇒ “Score_Riep”, dove sono riepilogati i singoli incontri; per ogni incontro sono esposti
 - A) l'eventuale carry-over in IMP,
 - B) il risultato di ogni tempo in IMP ed in Total Point,
 - C) il risultato finale in IMP ed in Total Point e la sua conversione in VP (in base alla scala adottata).

2) Ai fogli base si aggiunge un foglio specifico per ogni tempo che consente di

- ⇒ registrare i nominativi dei giocatori (facoltativo),
- ⇒ registrare gli score di sala aperta e sala chiusa – contratto, dichiarante ed attacco (facoltativi) – risultato in punti (obbligatorio),
- ⇒ esporre per ogni smazzata i Total Point e gli IMP realizzati,
- ⇒ esporre i totali del tempo (Total Point ed IMP).

4. Manuale utente

4.1. Standard cromatici

Il colore dello sfondo delle celle identifica il loro utilizzo.

- Colore **giallo**: identifica le celle che l'utente deve impostare (obbligatorie).
- Colore **giallo chiaro**: identifica le celle che l'utente ha facoltà di impostare (facoltative).

- 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 (modelli RR), se l'arbitro deve registrare una rettifica per penalità al risultato sul campo;
 - ⇒ al calcolo degli IMP (modelli KO), analogamente al caso precedente;
 - ⇒ al numero di tavolo, predeterminato in base ad un parametro che fissa il primo numero di tavolo utilizzato nel girone, ma modificabile per specifiche esigenze.
- Colore **verde scuro**: identifica celle protette come il verde; è utilizzato nei calcoli dei Total Point per evidenziare una situazione di **anomalia**; per una specifica smazzata non sono stati immessi correttamente un risultato per la sala aperta ed uno per la sala chiusa.
- Colore **celeste**: Legende.
- Colore **bianco**: descrizioni guida.
- Colori **rosso** e **blu**: equivalenti al bianco (descrizioni guida); sono utilizzati negli score, per evidenziare i dati relativi alla prima squadra (blu) rispetto a quelli della seconda squadra (rosso).

4.2. Operatività dei modelli RR

4.2.1. Predisposizione Campionato/Torneo

L'utente duplica il modello appropriato dandogli un nome significativo per le successive ricerche (p.e.: 2008_Societario_Open_B7.xls).

4.2.2. Compilazione del foglio "*Parametri*"

- 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 Duplicato: il numero di tavolo più basso del girone (per competizioni in sede unica), per automatizzare la stampa del foglio "*_score*";
 - ⇒ Primo tavolo Triplicato: il numero di tavolo più basso del triplicato del girone, per le sole competizioni che prevedono il triplicato.
- 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.

4.2.3. Compilazione del foglio “_score”

- 1) L'arbitro trova un “calendario tipo” già impostato. Se ha esigenza di utilizzare un diverso calendario deve valorizzare le colonne relative ai codici squadra (colonne intestate 1^ e 2^). E' **importante** che il calendario impostato abbia una sua **coerenza** (ogni squadra deve incontrare tutte le altre) altrimenti nei fogli “_Cross” e “_Rank” compare un errore di tipo “#N/D”; l'esempio seguente mostra un caso in cui non è stato registrato in calendario l'incontro tra le squadre 2 e 5. **Attenzione** al fatto che i codici di squadra sono “alfanumerici” su due cifre e devono, pertanto, essere valorizzati con uno zero davanti (p.e. 03 e non 3).

| Posizione | Avversari -----> | | Squadra 1 | Squadra 2 | Squadra 3 | Squadra 4 | Squadra 5 | Squadra 6 | Totale | | | | | |
|-----------|------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|----|----|----|------|------|
| | | | | | | | | | Squadre | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
| 7 | 01 | Squadra 1 | IMP | | | | | | | | | | | #N/D |
| | | | VP | | | | | | | | | | | |
| 7 | 02 | Squadra 2 | IMP | | | | #N/D | | #N/D | | | | #N/D | #N/D |
| | | | VP | | | | #N/D | | #N/D | | | | #N/D | #N/D |
| 7 | 03 | Squadra 3 | IMP | | | | | | | | | | | #N/D |
| | | | VP | | | | | | | | | | | |
| 7 | 04 | Squadra 4 | IMP | | | | | | | | | | | #N/D |
| | | | VP | | | | | | | | | | | |
| 7 | 05 | Squadra 5 | IMP | | #N/D | | | | #N/D | | | | #N/D | #N/D |
| | | | VP | | #N/D | | | | #N/D | | | | #N/D | #N/D |
| 7 | 06 | Squadra 6 | IMP | | | | | | | | | | | #N/D |
| | | | VP | | | | | | | | | | | |
| | | Totale (passivi) | IMP | | #N/D | | | #N/D | | | | | | |
| | | | VP | | #N/D | | | #N/D | | | | | | |

- 2) Un caso particolare riguarda i gironi giocati con **critério Barometer**. Quando, in base alla classifica, l'arbitro determina il prossimo turno da giocare può, in alternativa alla ricompilazione del calendario invertire i codici turno (colonna Turno), come nell'esempio seguente tra Turno 2 e Turno 3. Alternativamente l'arbitro può ignorare la codifica del turno: il sistema funziona ugualmente.

| Turno | Tavolo | 1^ | 2^ | SQUADRA A | SQUADRA B | IMP | VP |
|-------|--------|----|----|-----------|-----------|-----|---------|
| 01 | 4 | 01 | 02 | Squadra 1 | Squadra 2 | | 0,0 0,0 |
| | 5 | 03 | 04 | Squadra 3 | Squadra 4 | | 0,0 0,0 |
| | 6 | 05 | 06 | Squadra 5 | Squadra 6 | | 0,0 0,0 |
| 03 | 4 | 03 | 01 | Squadra 3 | Squadra 1 | | 0,0 0,0 |
| | 5 | 02 | 05 | Squadra 2 | Squadra 5 | | 0,0 0,0 |
| | 6 | 06 | 04 | Squadra 6 | Squadra 4 | | 0,0 0,0 |
| 02 | 4 | 01 | 05 | Squadra 1 | Squadra 5 | | 0,0 0,0 |
| | 5 | 06 | 03 | Squadra 6 | Squadra 3 | | 0,0 0,0 |
| | 6 | 04 | 02 | Squadra 4 | Squadra 2 | | 0,0 0,0 |
| 04 | 4 | 06 | 01 | Squadra 6 | Squadra 1 | | 0,0 0,0 |
| | 5 | 04 | 05 | Squadra 4 | Squadra 5 | | 0,0 0,0 |
| | 6 | 02 | 03 | Squadra 2 | Squadra 3 | | 0,0 0,0 |
| 05 | 4 | 01 | 04 | Squadra 1 | Squadra 4 | | 0,0 0,0 |
| | 5 | 02 | 06 | Squadra 2 | Squadra 6 | | 0,0 0,0 |
| | 6 | 03 | 05 | Squadra 3 | Squadra 5 | | 0,0 0,0 |

Attenzione al fatto che i codici di turno sono “alfanumerici” su due cifre e devono, pertanto, essere valorizzati con uno zero davanti (p.e. 03 e non 3).

- 3) Se occorre, l'arbitro personalizza i numeri di tavolo che risultano preimpostati in base al parametro "Primo numero di tavolo" (nell'esempio 4).
- 4) Infine 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".
- 5) 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.
- 6) Nel caso di utilizzo della formula con **triplicato**, alla fine di un turno potrebbe essere stato svolto solo mezzo incontro. Per ottenere una classifica più significativa, ancorché provvisoria, l'arbitro può registrare il risultato parziale mettendo una X (o qualsiasi altro carattere) nella colonna "**P.**" (Risultato **P**arziale); in tal modo, il conteggio in VP si dimezza e si ha una percezione più reale della classifica "tendenziale". Ovviamente, quando viene disputata la seconda metà dell'incontro, l'arbitro aggiorna il risultato in IMP e cancella il carattere nella colonna "**P.**" per far scattare la conversione "piena" in VP.
- 7) L'arbitro può stampare risultati e classifica (ed occorrendo il "cross reference") accedendo ai rispettivi fogli.

4.3. Operatività dei modelli "Score"

4.3.1. Predisposizione Campionato/Torneo

L'utente duplica il modello appropriato dandogli un nome significativo per le successive ricerche (p.e.: 2008_Coppa_Mista_II_fase_KO.xls).

4.3.2. Compilazione del foglio "*Parametri*"

Si rimanda al paragrafo 4.2.2. Gli aspetti peculiari sono:

- 1) Parametri che guidano le formule di calcolo:
 - ⇒ Tabella VP – è previsto anche il valore 3 = KO (oltre ai valori - 1 = tabella 25-0; 2 = tabella 2-0 "societario");
- 2) Inversione di linea - Marcare con un qualsiasi carattere la cella relativa ad un tempo se in tale tempo la squadra prima nominata siede in Est-Ovest in sala aperta; il trattamento delle inversioni di linea effettuate deve essere uniforme in tutti gli incontri registrati.

4.3.3. Compilazione del foglio "*Score_Riep*"

E' necessario solo

- 1) immettere i codici delle squadre relative ad ogni singolo incontro,
- 2) registrare l'eventuale carry-over relativo all'incontro.

Attenzione al fatto che i codici delle squadre sono "alfanumerici" su due cifre e devono, pertanto, essere valorizzati con uno zero davanti (p.e. 03 e non 3).

Qualora l'utente debba aggiungere un incontro al modello può duplicare un incontro esistente; la tecnica corretta è

- selezionare tutte le righe dell'incontro da duplicare,

- selezionare la copia **“control C”**,
- posizionarsi nel punto nel quale si intende inserire il nuovo incontro,
- selezionare **“control +”**, per duplicare anche le formule,
- personalizzare il codice dell'incontro ed i codici delle squadre; **attenzione** al fatto che entrambi i codici sono “alfanumerici” su due cifre e devono, pertanto, essere valorizzati con uno zero davanti (p.e. 03 e non 3),
- personalizzare l'eventuale carry-over.

Qualora, invece l'utente debba aggiungere solo uno o più tempi ad un incontro, egli deve

- togliere la protezione al foglio,
- selezionare un numero di righe pari al numero di tempi da aggiungere,
- selezionare la copia **“control C”** e poi **“control +”**, per duplicare anche le formule,
- ricodificare il codice dei tempi; **attenzione** al fatto che i codici di tempo sono “alfanumerici” su due cifre e devono, pertanto, essere valorizzati con uno zero davanti (p.e. 03 e non 3),
- rimettere la protezione al foglio.

4.3.4. Compilazione dello score

La compilazione dello score è molto intuitiva e non necessita di istruzioni dettagliate.

Si evidenziano alcune particolarità:

- 1) Se per una specifica smazzata il risultato non è valorizzato correttamente (deve essere valorizzato un risultato per la sala chiusa ed uno per la sala aperta), le formule non determinano né i Total Point né gli IMP e lo sfondo della colonna “Total Point” resta “verde scuro”; se viceversa vengono valorizzati entrambi i risultati, avviene la conversione e lo sfondo delle colonne “Total Point” diventa verde “brillante”;
- 2) Se l'utente deve aggiungere delle smazzate (per esempio smazzate supplementari per una situazione di parità), deve togliere la protezione al foglio, duplicare le righe delle smazzate e rimettere la protezione al foglio; la tecnica corretta per la duplicazione è
 - ⇒ selezionare un numero di smazzate pari a quelle da aggiungere (p.e: 4),
 - ⇒ selezionare **“control C”**,
 - ⇒ posizionarsi sulla riga successiva a l'ultima smazzata,
 - ⇒ selezionare **“control +”**, per duplicare anche le formule.
- 3) Se l'utente ha creato un nuovo incontro e/o ha aggiunto ulteriori tempi ad incontri già codificati, deve creare i fogli duplicando uno o più fogli di score esistenti; per ottenere automaticamente il collegamento con il foglio “Score_Riep” deve rinominare i nuovi fogli secondo lo schema di nomenclatura descritto al paragrafo 2.2.