

# Guida rapida all'utilizzo delle cartelle a Squadre

Versione: 1.4

## Sommario

1. Descrizione .....	1
2. Contenuti della cartella predisposta .....	2
3. Manuale utente.....	2
3.1. Standard cromatici.....	2
3.2. Compilazione del foglio “_score” .....	2

## 1. Descrizione

I **modelli** possono essere utilizzati da società sportive ed arbitri nella gestione operativa di campionati e/o tornei a squadre con **gironi all'italiana**.

Nelle diverse versioni, essi 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) e assegnazione di punteggio arbitrale, sia quello che prevede la combinazione di duplicato e triplicato, per evitare il riposo.

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) Gestione del numero dispari di squadre con combinazione di duplicato e triplicato, senza riposo.
- 4) Produzione automatica del “Cross Reference” con evidenza per ogni squadra dei risultati ottenuti (in orizzontale) e subiti (in verticale).
- 5) Produzione automatica della Classifica, compreso ordinamento, con evidenza dei risultati per ogni turno (nel caso di triplicato è evidenziato il risultato per ogni avversario) e 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 c'è la possibilità di mettere algoritmi basati sui “total points” visto 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. Contenuti della cartella predisposta

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

- 1) “*Parametri*”, dove si impostano eventuali penalità assegnate (in VP e/o IMP) che non rettificano direttamente il risultato di un turno; i nomi delle squadre e i parametri di configurazione sono già impostati;
- 2) “*Tab\_IMP\_VP*”, a supporto della conversione da IMP a VP;
- 3) 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;
- 4) suffisso “*\_cross*”: produce automaticamente il “Cross Reference”;
- 5) suffisso “*\_rank*”: produce automaticamente la Classifica.

Gli unici fogli manipolabili dall'utente sono “*Parametri*” e “*\_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 “*\_score*”

- 1) L'arbitro trova il “calendario tipo” già impostato.
- 2) Un caso particolare riguarda i gironi giocati con **criterio Barometer**. Quando, in base alla classifica, l'arbitro determina il prossimo turno da giocare può 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
	5	03	04	Squadra 3	Squadra 4		0,0
	6	05	06	Squadra 5	Squadra 6		0,0
03	4	03	01	Squadra 3	Squadra 1		0,0
	5	02	05	Squadra 2	Squadra 5		0,0
	6	06	04	Squadra 6	Squadra 4		0,0
02	4	01	05	Squadra 1	Squadra 5		0,0
	5	06	03	Squadra 6	Squadra 3		0,0
	6	04	02	Squadra 4	Squadra 2		0,0
04	4	06	01	Squadra 6	Squadra 1		0,0
	5	04	05	Squadra 4	Squadra 5		0,0
	6	02	03	Squadra 2	Squadra 3		0,0
05	4	01	04	Squadra 1	Squadra 4		0,0
	5	02	06	Squadra 2	Squadra 6		0,0
	6	03	05	Squadra 3	Squadra 5		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.