

~ Perfect Score ~

Το πλέγμα των εγγραφών

Στο Perfect Score (PS), αφού φορτώσουμε κάποια κίνηση, εμφανίζονται στο πλέγμα των εγγραφών κάποιες από τις εγγραφές που αναμέται να λάβουμε από το τουρνουά, προκειμένου να τις συμπληρώσουμε.

Αυτό που στην ουσία γίνεται είναι ότι το πρόγραμμα κρατά αποθηκευμένες στη μνήμη του όλες τις πιθανές εγγραφές, δηλαδή τους συνδυασμούς “Τομέας – Γύρος – Τραπέζι – Διανομή – Αντίπαλοι” και εμφανίζει κάθε φορά κάποιες από τις εγγραφές, ανάλογα με το “Φίλτρο” που έχουμε επιλέξει.

Για παράδειγμα όταν το Φίλτρο είναι “Ανά διανομή” και έχουμε επιλέξει τη “Διανομή 1”, τότε εμφανίζονται στην οθόνη μας όλες οι εγγραφές που σχετίζονται με την εν λόγω διανομή.

Αυτό σημαίνει ότι θα μπορούσαμε να φανταστούμε τις εγγραφές τους PS όπως αυτές ενός υπολογιστικού φύλλου:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Τομέας ▾	Γύρος ▾	Τραπέζι ▾	Διανομή ▾	B/N ▾	A/Δ ▾	Συμβ. ▾	Αντάμ ▾	Σκορ Β ▾	Σκορ Α ▾
2	A	1	1	1						
3	A	2	3	1						
4	A	3	2	1						

Σχήμα 1: Παράδειγμα φιλτραρισμένου υπολογιστικού φύλλου

Αν μπορούσαμε να αφαιρέσουμε τελείως το φίλτρο, το υπολογιστικό φύλλο θα έμοιαζε κάπως έτσι:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Τομέας ▾	Γύρος ▾	Τραπέζι ▾	Διανομή ▾	B/N ▾	A/Δ ▾	Συμβ. ▾	Αντάμ ▾	Σκορ Β ▾	Σκορ Α ▾
2	A	1	1	1						
3	A	2	3	1						
4	A	3	2	1						
5	A	1	1	2						
6	A	2	3	2						
7	A	3	2	2						
8	A	1	1	3						
9	A	2	3	3						
10	A	3	2	3						
11	A	1	2	4						
12	A	2	3	4						
13	A	3	1	4						
14	A	1	2	5						
15	A	2	3	5						
16	A	3	1	5						
17	A	1	2	6						
18	A	2	3	6						
19	A	3	1	6						
20	A	1	3	7						
21	A	2	2	7						
22	A	3	1	7						
23	A	1	3	8						
24	A	2	2	8						
25	A	3	1	8						
26	A	1	3	9						
27	A	2	2	9						
28	A	3	1	9						

Σχήμα 2: Παράδειγμα υπολογιστικού φύλλου χωρίς φίλτρο

Ο χειριστής θα πρέπει να έχει πάντα στο μυαλό του αυτή την εικόνα, προκειμένου να κατανοήσει τι ακριβώς

κάνει το Perfect Score σε ό,τι αφορά τις εγγραφές. Για παράδειγμα, κατά το φόρτωμα κίνησης, το πρόγραμμα “δημιουργεί” στη μνήμη του όσες γραμμές εγγραφών απαιτούνται, ανάλογα με την κίνηση που έχει επιλέξει ο χειριστής, και στη συνέχεια συμπληρώνει στις γραμμές αυτές τα πεδία Τομέας, Τραπέζι, Γύρος, Διανομή, Β/Ν, Α/Δ, ανάλογα με το είδος της κίνησης και τον αριθμό των διανομών ανά γύρο.

Ο χειριστής μπορεί να προσθέσει εγγραφές (**Shift** + **Ins**) ή να διαγράψει κάποιες από αυτές (Click αριστερά από την εγγραφή και **Del**) κατά βούληση. Αντίστοιχες λειτουργίες θα βρείτε στο μενού **Εργαλεία > Διανομές**.

Εισαγωγή συμβολαίου και αντάμ

Για να εισάγετε το συμβόλαιο αντί του σκορ, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε μία σειρά από αριθμούς και σύμβολα με την εξής σειρά:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ	
Λεβέ	1 ... 7 ή 0 (Pass)
Είδος	1=C 5=NT
[Κοντρέ/Συρκοντρέ]	* / **
[[Αποτέλεσμα ±]	+6 ... -13
Εκτελεστής	0=B, 1=N, 2=A, 3=Δ

Σχήμα 3: Εισαγωγή συμβολαίου στο Perfect Score

- Αριθμός λεβέ που δηλώθηκαν (από 1 έως 7) ή 0 για Πάσο.
- Είδος συμβολαίου (1 για σπαθιά, 2 για καρά, 3 για κούπες, 4 για πίκες, 5 για ΧΑ).
- [προαιρετικό] Κοντρέ ή συρκοντρέ (με ένα ή δύο ***** αντίστοιχα).
- [προαιρετικό] Από +1 έως +6 για τις άνω ή από -1 έως -13 για τις μέσα λεβέ. Εφόσον το συμβόλαιο βγήκε ακριβώς, παραλείπετε αυτό το στάδιο.
- Εκτελεστής (0 για Βορρά, 1 για Νότο, 2 για Ανατολή ή 3 για Δύση)

Έχοντας πληκτρολογήσει τα παραπάνω, το Perfect Score υπολογίζει, ανάλογα με το τι έγραψε ο χειριστής και τη μανς της συγκεκριμένης διανομής, υπολογίζει αυτόματα το σκορ.

Σημείωση: Αν το πρόγραμμα δεν δέχεται το σύνολο των χαρακτήρων που πληκτρολογήσατε, αυτό σημαίνει ότι η τιμή που δώσατε δεν είναι έγκυρη. Το πιο συχνό λάθος είναι η παράλειψη του εκτελεστή.

Για την αντάμ ακολουθείτε αντίστοιχη λογική:

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ANTAM	
Χρώμα	1=C 4=S
Φύλλο	2 ... 9
	1 10 11 12 13
	ή
	A T K Q J

Σχήμα 4: Εισαγωγή αντάμ στο Perfect Score

- Χρώμα (1 για σπαθιά, 2 για καρά, 3 για κούπες, 4 για πίκες)
- Φύλλο (1 ή A για Άσσο, 2 ... 9, 10 ή T για 10, 11 ή J για βαλέ, 12 ή Q για Ντάμα, 13 ή K για Ρήγα).

Ημερίδες Swiss Ζευγών

Για αγώνες Swiss ζευγών, ο χειριστής πρέπει να ξεκινήσει νέα ημερίδα ζευγών. Στα ειδικά στοιχεία θα πρέπει να τσεκαριστεί η ένδειξη “Βαρόμετρο” και ο χειριστής θα πρέπει να δημιουργήσει έναν ακριβώς τομέα με προσαρμοσμένη κίνηση, όπου θα υπάρχει ένα γκρουπ συμμετεχόντων. Στη συνέχεια θα συμπληρώσει τον αριθμό των ζευγών που κυκλοφορούν και θα πατήσει **Εντάξει**.

Πλήθος	1ος αρ. ομίλου	Αρ. Bye
20	1	

Σχήμα 5: Swiss ζευγών με 20 ζεύγη

Σημειώστε ότι στην προσαρμοσμένη κίνηση, ο αριθμός τραπέζιων και το πλήθος γύρων αγνοείτε από το Perfect Score. Το μόνο που ενδιαφέρει είναι το πλήθος (και οι αριθμοί) των συμμετεχόντων.

Για τον ορισμό των αρχικών συναντήσεων δε θα πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο **Φόρτωμα κίνησης**, (αφού το πρόγραμμα δεν γνωρίζει πως θα κινηθούν τα ζεύγη, μιας και επιλέξαμε “προσαρμοσμένη κίνηση”). Αντ' αυτού θα πρέπει να πάτε στο μενού **Εργαλεία > Κίνηση Swiss > Εισαγωγή αρχικών συναντήσεων**. Με αυτή την εντολή το Perfect Score θα δημιουργήσει νέες εγγραφές, ανάλογα με τον αριθμό των διανομών ανά γύρο και το πλήθος των ζευγών. Στο παραπάνω παράδειγμα και υποθέτοντας ότι παίζουμε γύρους των 4 διανομών, θα δημιουργηθούν 40 εγγραφές: Οι αντίπαλοι θα είναι: 1 x 2, 3 x 4 κ.ο.κ. μέχρι το 19 x 20 (10 εγγραφές) για τέσσερις διανομές (από 1 έως 4).

Όταν ολοκληρωθεί ο γύρος και εφόσον εισαχθούν τα αποτελέσματα, για να προχωρήσουμε στον επόμενο γύρο χρησιμοποιούμε το μενού **Εργαλεία > Κίνηση Swiss > Υπολογισμός**. Στην οθόνη εμφανίζεται μία νέα φόρμα όπου μπορούμε να επιλέξουμε αν ο επόμενος γύρος θα είναι τύπου Swiss ή Danish. Στην ίδια οθόνη έχουμε τις εξής επιλογές:

- Εναλλαγή αντιπάλων στα ζυγά τραπέζια: Αντιμεταθέτει τους αντιπάλους στα ζυγά τραπέζια (δλδ αντί για 1 x 2 γίνεται 2 x 1)
- Να δοθεί πριμ σε όσους έχουν bye: Δίνει πριμ (θετική ποινή) στο ζεύγος που έχει bye στο νέο γύρο.
- Επιτρέπονται τα πολλαπλά bye: Αγνοείται το ποιος είχε bye μέχρι εκείνο το γύρο. Τα ζεύγη ταξινομούνται με βάση τις προηγούμενες συναντήσεις τους και την τρέχουσα κατάταξη. Μπορεί κάποιο ζεύγος να κάνει περισσότερα του ενός bye.

Με αυτό τον τρόπο πορεύεται ο χειριστής μέχρι το τέλος της ημερίδας.

Πολυήμερα Swiss Ζευγών

Στην περίπτωση πολυήμερου θα πρέπει να διοργανώσετε τρεις ανεξάρτητες ημερίδες. Για να γνωρίζει, όμως, το Perfect Score, το ποια ζεύγη συναντήθηκαν στις προηγούμενες ημερίδες, καθώς επίσης και ποια είναι η τρέχουσα κατάταξη, θα πρέπει από τη δεύτερη ημερίδα και μετά να χρησιμοποιείτε την εντολή **Εργαλεία ► Εισαγωγή στοιχείων από ημερίδα**, σαν να επρόκειτο για πρωτάθλημα (όπου σκοπεύαμε να κάνουμε αντιγραφή κίνησης).

Στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται, επιλέγουμε κάθε φορά την αμέσως προηγούμενη ημερίδα (δηλαδή: για τη δεύτερη ημερίδα επιλέγουμε την πρώτη, για την τρίτη ημερίδα επιλέγουμε τη δεύτερη κ.ο.κ.) και στη συνέχεια τσεκάρουμε τις επιλογές:

- **Συμμετέχοντες:**
 - Αντικατάσταση
- **Συναντήσεις και κατάταξη** (για αγώνες Swiss)
 - Αντικατάσταση

Με αυτό τον τρόπο το πρόγραμμα φορτώνει αυτόματα στην τρέχουσα ημερίδα τους συμμετέχοντες (οπότε δε χρειάζεστε να πληκτρολογήσετε εκ νέου τα ονόματά τους), καθώς επίσης και τις συναντήσεις που έγιναν.

Σημείωση: Όταν κάνουμε εισαγωγή των συναντήσεων και της κατάταξης από τη δεύτερη ημερίδα, αυτή περιλαμβάνει τις συναντήσεις και την κατάταξη και της πρώτης ημερίδας.

Πολυήμερα Swiss ομάδων

Για τη διεξαγωγή πολυήμερου αγώνα ομάδων με κίνηση Swiss (συμπεριλαμβανομένου και του Knockout), ακολουθούμε αρχικά την ίδια διαδικασία με αυτή των ζευγών. Η διαφορά είναι ότι δε δημιουργούμε τομέα για τις ομάδες – απλά ορίζουμε τον αριθμό τους στα ειδικά στοιχεία, καθώς και το αν έχουμε bye ή τριολέ στην περίπτωση του μονού αριθμού ομάδων.

Ο υπολογισμός του επόμενου γύρου γίνεται ακριβώς όπως και στα ζεύγη. Παράλληλα όμως, ο χειριστής έχει τη δυνατότητα να “εξαιρέσει” κάποιες ομάδες από τον υπολογισμό της κίνησης Swiss, κάτι που είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν παράλληλα με το Swiss κάποιες από τις ομάδες (συνήθως οι πρώτες τις κατάταξης) παίζουν μεταξύ τους σε αγώνα knockout.

Πριν επιλέξει, συνεπώς, ο χειριστής, το είδος της κίνησης του επόμενου γύρου (Swiss ή Danish), μπορεί να ορίσει ποιες από τις ομάδες παίζουν knockout, πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο στην οθόνη.

Αφού καταγράψει το γύρο, τον αριθμό του τραπέζιού και τους αντιπάλους, επιστρέφει στην προηγούμενη οθόνη και τώρα επιλέγει το είδος κίνησης. Όσες ομάδες δε συμμετέχουν στα knockout θα ληφθούν υπόψη προκειμένου να υπολογιστεί η νέα κίνηση Swiss.

Σημείωση: Στο πολυήμερο ομάδων δεν τίθεται θέμα εισαγωγής στοιχείων από ημερίδα, καθότι για όλο το πολυήμερο θα χρησιμοποιήσετε το ίδιο αρχείο.