PUNTEGGI

Programma per il calcolo delle classifiche nei tornei di Bridge

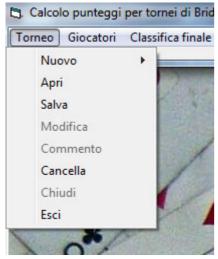
Manuale d'uso.

Menu.

1. All'apertura del programma compare il menù principale.

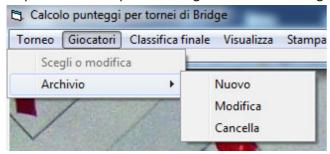


La prima voce, "Torneo", permette di creare un nuovo torneo o di gestire tornei precedentemente salvati.

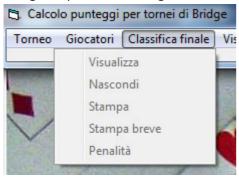


La seconda voce, "Giocatori", permette di inserire o modificare i giocatori di un torneo sia prima dell'inserimento dei risultati che durante e dopo (Opzione Scegli o modifica)

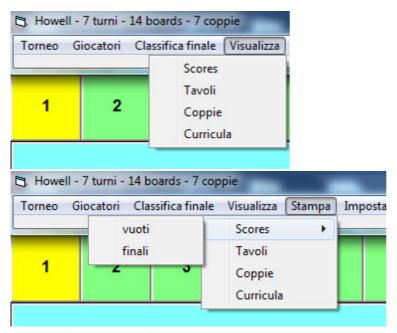
L'opzione Archivio permette di gestire l'archivio dei giocatori.



La voce "Classifica finale" permette di visualizzare e stampare la classifica finale ed, eventualmente di assegnare penalità ai vari giocatori.

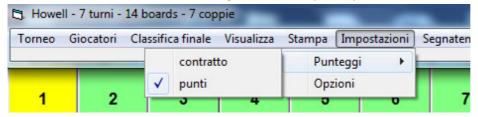


Le voci "Visualizza" e "Stampa" permette di visualizzare a schermo o di stampare gli scores, i movimenti dei giocatori, i centrotavola, i curricula dei vari giocatori.



La voce "Impostazioni" consente di scegliere se i risultati negli scores saranno inseriti come punteggi oppure come contratti. Per attivare una modifica dell'opzione Punteggi occorre chiudere il programma e farlo ripartire. Se un torneo è stato salvato in modalità punti, naturalmente non potrà essere riaperto in modalità contratto.

La stessa voce consente anche di scegliere alcune opzioni per la visualizzazione e la stampa.

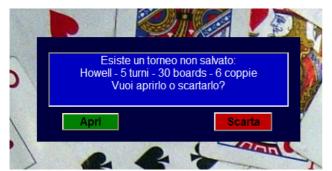


La voce segnatempo trasforma lo schermo del computer in un segnatempo.

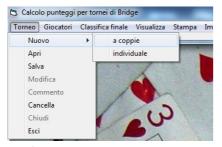


2. Iniziare un torneo.

All'apertura del programma può comparire questo messaggio. Il programma genera un file temporaneo al



momento in cui un torneo è stato impostato che viene aggiornato ad ogni inserimento o modifica dei risultati; in questo modo il programma può essere interrotto in qualunque momento (o il computer può essere spento) senza che si abbia perdita di dati: alla ripartenza del programma questo file può essere caricato (opzione Apri) e si può proseguire con l'inserimento dei dati. Il file temporaneo viene cancellato quando il torneo viene salvato (Menù Torneo – Salva).



Per iniziare un nuovo torneo: Menù **Torneo – Nuovo – a** coppie/individuale

Nell'ordine si seleziona:

- 1. Il numero delle coppie
- 2. Il tipo di torneo



Appena selezionato il tipo di torneo compare una schematica descrizione di esso.

I board da giocare



Si può inserire un commento personale (la data e l'orario del torneo vengono salvati automaticamente)

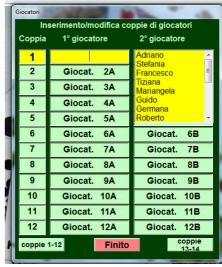
3.

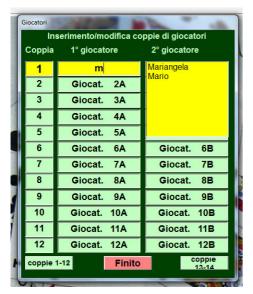




Una volta definito il tipo di torneo e le mani da giocare compare la schermata per l'inserimento dei nomi dei giocatori

Il programma gestisce un archivio di giocatori. Quando si clicca su una casella (es. Giocat. 1A) compare un menù a discesa con i nomi di tutti i giocatori contenuti nell'archivio (vedi più avantiome gestire questo archivio), il giocatore viene selezionato facendo doppio click sul nome.





Inserendo le prime lettere del nome il menù a discesa viene filtrato e compaiono solo i nomi che iniziano con le lettere inserite. E' possibile inserire completamente il nome di un giocatore non presente nell'archivio premendo il tasto invio alla fine.

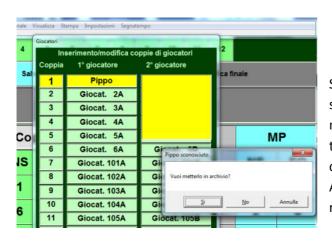
Per cancellare il nome di un giocatore, selezionare la casella e premere il tasto **Canc**

Quando tutti i nomi dei giocatori sono stati inseriti premere **Finito.** Se i nomi di uno o più giocatori non vengono inseriti questi saranno memorizzati come "Giocat-1A, Giocat 1B, etc.

In alternativa una volta selezionato un nome dal menù a discesa con il mouse o con i tasti su e giù il nome può essere inserito con il tasto INVIO.

Un nome può essere inserito completamente da tastiera premendo alla fine INVIO.

Il programma accetta nomi di almeno 3 caratteri.





Se il nome non compare nell'archivio, viene richiesto se aggiungerlo. Rispondendo NO il nome rimane ma non sarà salvato nell'archivio e nemmeno nel file del torneo, così, se il torneo viene salvato il nome non comparirà se quel torneo viene riaperto. Rispondendo ANNULLA il nome viene cancellato e deve essere reinserito.

E' possibile modificare i nomi dei giocatori successivamente, anche dopo l'inserimento dei punteggi utilizzado il menù a discesa Giocatori/Scegli o modifica.

Quando il torneo è stato impostato compare la schermata per l'inserimento dei risultati. A questo punto è possibile stampare (o visualizzare):

- 1. Scores. Gli scores vuoti per segnare i punteggi
- 2. Tavoli. I centrotavoli con i movimenti
- 3. Coppie. I movimenti ai tavoli delle coppie
- 4. Curricula vuoti. Come i movimenti delle coppie con qualche dettaglio in più.



3. Inserimento dei risultati (risultati numerici)



L'inserimento dei risultati avviene tramite tastiera: si inseriscono i punteggi senza lo zero finale, con il segno meno se sono punteggi di Est/Ovest (il segno meno non necessariamente deve essere inserito all'inizio).

I punteggi si confermano con il tasto Invio.

Premendo il tasto Invio una seconda volta si inserisce lo stesso punteggio nella riga successiva

Nel caso "tutti passano" si deve inserire 0 (zero), il programma provvederà a mostrare "T.P."

Una volta completato lo score è necessario premere ancora Invio per passare allo score seguente.

I pulsanti in alto corrispondono ai vari scores: quelli in **verde** corrispondono agli scores completati, quelli in **rosso** agli scores da completare e quello in **giallo** è lo score visualizzato.

Cliccando su uno di questi pulsanti si viene spostati nello score corrispondente.

Per passare da uno score all'altro si possono anche usare i pulsani Pagina su e Pagina giù.

Per spostarsi tra le righe di una score si possono usare i tasti Freccia su e Freccia giù.

Per correggere i dati inseriti usare il tasto **Backspace** [←] (non il tasto **Canc**).

Il programma controlla se il punteggio è verosimile (anche tenendo conto della zona)



E' possibile inserire punteggi arbitrali premendo come primo carattere la lettera A, compare un menù a discesa nel quale è possibile scegliere il punteggio artificiale da assegnare.



I match point sono assegnati usando la formula di Neuberg.



Nel caso di penalità queste verranno assegnate alla fine dal Menù Classifica finale.

Nel caso in cui la mano sia stata giocata a linee invertite è possibile scambiare NS con EO premendo il tasto "I", una nuova pressione del tasto "I" riporta alla situazione normale.



Se nel Menù Impostazioni era stato scelto di visualizzare la classifica parziale questa appare e viene aggiornata via via che i punteggi sono inseriti.



Se nel **Menù Impostazioni – Punteggi** (vedi) è stato scelta l'opzione contratto invece dei punteggi si inseriranno i contratti con l'esito degli stessi ed il giocante.



Per inserire i contratti si usano i tasti numerici, **F** per fiori, **Q** per quadri, **C** per cuori, **P** per picche, **S** per senza atout, **!** per contre **R** o **due volte !** per surcontre, **P** per tutti passano, - e + seguiti da un **numero** per indicare le mani in meno od in più, **A** per i punteggi arbitrali. Poi si preme il tasto **Invio**, si inserisce il giocatore usando i tasti **E** O N S e si preme di nuovo **Invio**.

L'inserimento dei contratti è controllato ed in ogni momento sono attivi solo i tasti pertinenti (ad esempio il primo carattere può essere solo una cifra da 1 a 7, la lettera P o la lettera A.

4. Menu Impostazioni.



Scegliendo dal Menù Impostazioni la voce Opzioni appare un sotto menù

Il sottomenù finestre permette di stabilire quale porzione dello schermo dovrà essere utilizzata dal programma.

Permette inoltre di stabilire se la classifica parziale dovrà essere mostrata durante l'introduzione dei risultati, in questo caso può essere scelta la percentuale di schermo a disposizione del programma (stabilita sopra) dovrà essere usata per la classifica.

Finestre Visualizza Stampa Altro

Visualizzazione dello sfondo

✓

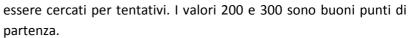
OK Cancella Applica

Opzioni di visualizzazione

Il programma utilizza varie finestre. Se si vuole che ci sia uno sfondo comune l'opzione deve essere spuntata, altrimenti lo sfondo sarà il desktop.



I valori da immettere per margine e area dipendono dalla stampante e dovranno



Se spuntiamo la prima opzione (nella figura non è spuntata) gli score saranno stampati con lo spazio per trascrivere le carte.

La classifica finale può essere stampata a colori in modo da vedere facilmente quali sono le coppie che hanno giocato allo stesso tavolo mano per mano.

5. Archivio Giocatori.



L'archivio dei giocatori permette di inserire velocemente i partecipanti ad un torneo, ma soprattutto permette di gestire anche un archivio di tornei giocati e di fare classifiche cumulative. Le informazioni relative ad un giocatore possono essere inserite nella maschera che compare: l'unica informazione necessaria è il nickname, un nome del giocatore di massimo 12 caratteri che sarà quello che poi compare nelle classifiche, le altre informazioni sono opzionali e non sono utilizzate dal programma, ma possono essere utili per comunicare con il giocatore.

Per modificare le informazioni o per cancellare un giocatore, si richiama la scheda tramite il nickname con il a discesa che può essere filtrato scrivendo le prime lettere.



menù

6. Segnatempo.

È disponibile un segnatempo per regolamentare i tempi di gioco. Il segnatempo si può attivare dopo che un torneo è stato impostato selezionando Segnatempo -> Start.



Il tempo indicato che andrà decrescendo è riferito ad un turno di gioco, comprende cioè i boards giocati prima del cambio. Il segnatempo si avvia cliccando su START, si interrompe momentaneamente cliccando su PAUSA, si interrompe definitivamente (riparte poi da capo) cliccando su STOP.

Cliccando su IMPOSTAZIONI si possono impostare tempi e grafica.



Il segnatempo viene programmato per tutto il torneo. Se viene impostato un tempo diverso da zero per il cambio il segnatempo andrà avanti fino alla fine del torneo mostrando il tempo che manca per la fine di ogni turno e di ogni cambio; se il tempo per il cambio è posto uguale a zero, alla fine di ogni turno il segnatempo va in pausa e dovrà essere fatto ripartire cliccando su START all'inizio di ogni turno.

È possibile anche selezionare la grafica dei caratteri mostrati scegliendo dal menù a discesa.