

Burraco Formula "ColnS"

Gestione Tornei di Burraco MISTI (Coppie, Individuale, Squadre)



Nuova Formula esclusiva per effettuare Tornei di Burraco molto interessanti che si svolgono giocando un certo numero di turni "a Coppie" Classici (tipicamente 3 o 4 con 3 o 4 smazzate) quindi un certo numero di Turni Individuale "Samoa" (tipicamente da 1 a 3 turni da 1 a 2 smazzate) e, in finale un certo numero di Turni "a Squadre".

Il numero dei turni delle varie fasi, come il numero delle smazzate, va stabilito tenendo presente i tempi di gioco del Torneo (se in una sola fase non deve superare le 3 ore di gioco).

Unica condizione è che il n° delle coppie NON SIA DISPARI in quanto non viene gestito il tavolo INCOMPLETO.

Occorre notare che il risultato finale sarà "a COPPIE".

Il Torneo si articola nelle seguenti fasi:

1) **FASE A COPPIE** : vengono giocati i turni stabiliti con il sistema "Mitchell" e, al termine, viene ordinato l'archivio Coppie e generata la fase Individuale col meccanismo che sarà illustrato in seguito.

2) **FASE INDIVIDUALE "SAMOA"** : Dopo aver generato i tavoli (v. Dopo) si giocheranno da 1 a tre turni di 1 o 2 smazzate; al termine di ogni smazzata (con un risultato acquisito) verrà fatto il seguente movimento: Nord resta FERMO mentre gli altri giocatori ruotano in senso Orario e precisamente: Est va in Sud; Sud va in Ovest e Ovest va in Est. Si giocano, quindi 3 Round (di 1 o 2 smazzate) per ogni Turno. Se i turni sono maggiori di 1, ad ogni cambio (come indicato nei cartellini centro-tavolo) i Giocatori effettueranno il "Movimento NAVA" e precisamente:

- Il Giocatore in NORD resta FERMO
- Il Giocatore in SUD Scende di 1 tavolo (dall'ultimo va al primo)
- Il Giocatore in EST sale di 2 Tavoli (dal penultimo va al tavolo 1 e dall'ultimo va al tavolo 2)
- Il Giocatore in OVEST Scende di 2 tavoli (dal tav. 1 va al penultimo, dal Tav. 2 va all'ultimo)

Ovviamente, il tutto è gestito nella maniera più completa dal programma con la stampa degli scores già intestati, i cartellini giocatori, la stampa accoppiamenti ecc.

PROCEDURA DI GENERAZIONE DEL 1° TURNO "SAMOA"

Se il n° totale dei tavoli è un multiplo di 4 si procede normalmente come indicato successivamente, altrimenti il tavolo in eccedenza non parteciperà alla suddivisione e farà, poi, a generazione tavoli ultimata, a un "cambio fittizio" e precisamente: il giocatore in Nord scambierà il posto con il NORD del tavolo successivo (il successivo dell'ultimo è il primo); il giocatore in SUD scambierà il posto con il Sud del tavolo precedente (il precedente del primo è l'ultimo); il giocatore in EST fa lo stesso con Tav + 2 e quello in Ovest scambia con Tav-2. DON'T WORRY!! Fa tutto il computer ☺
Come detto, per i tavoli multipli di 4 si procede nel seguente modo:

Il primo blocco di Ntav DIV 4 genera i NORD dei vari tavoli: i primi giocatori della coppia siederanno in Nord nei tavoli DISPARI mentre i secondi componenti delle varie coppie siederanno in Nord nei Tavoli PARI

Il secondo blocco di Ntav DIV 4 genera i SUD dei vari tavoli con lo stesso meccanismo.

Il terzo blocco di Ntav DIV 4 genera gli EST dei vari tavoli sempre con lo stesso meccanismo.

Il Quarto Blocco di Ntav DIV 4 genera gli OVEST dei vari tavoli sempre con lo stesso meccanismo

3) **FASE A SQUADRE** : Terminato il turno o i Turni di tipo individuale, e trasferiti i punteggi di ogni Coppia (il programma somma per ogni coppia i risultati ottenuti dai due giocatori nei vari rounds) nell'archivio coppie principale, viene effettuato un ordinamento delle coppie stesse e si procederà a GENERARE LE VARIE SQUADRE con il seguente criterio:

- La prima squadra verrà costituita dalla Coppia prima classificata e dall'ultima. La seconda squadra con la seconda coppia e la penultima e così via.
- Una volta completate le squadre, che prenderanno la somma dei punteggi delle due coppie componenti, verrà fatto l'ordinamento dell'archivio Squadre e si procederà ad un accoppiamento delle stesse di "Tipo Danese".
- Alla fine di ogni turno, il punteggio ottenuto dalla squadra verrà assegnato ad ogni coppia e sommato a quello ottenuto dalla coppia nelle fasi precedenti quindi si farà nuovamente l'ordinamento delle squadre e si procederà al turno Danese successivo.

Tutte queste operazioni sono state illustrate a scopo "didattico" ma, in realtà sono completamente trasparenti all'operatore in quanto è sempre il programma che provvede a tutto: basta inserire i parametri, le coppie e gli scores dei vari turni!

Uno strumento estremamente potente grazie al quale potrete far divertire i vostri Soci!

THAT'S ALL FOLKS !