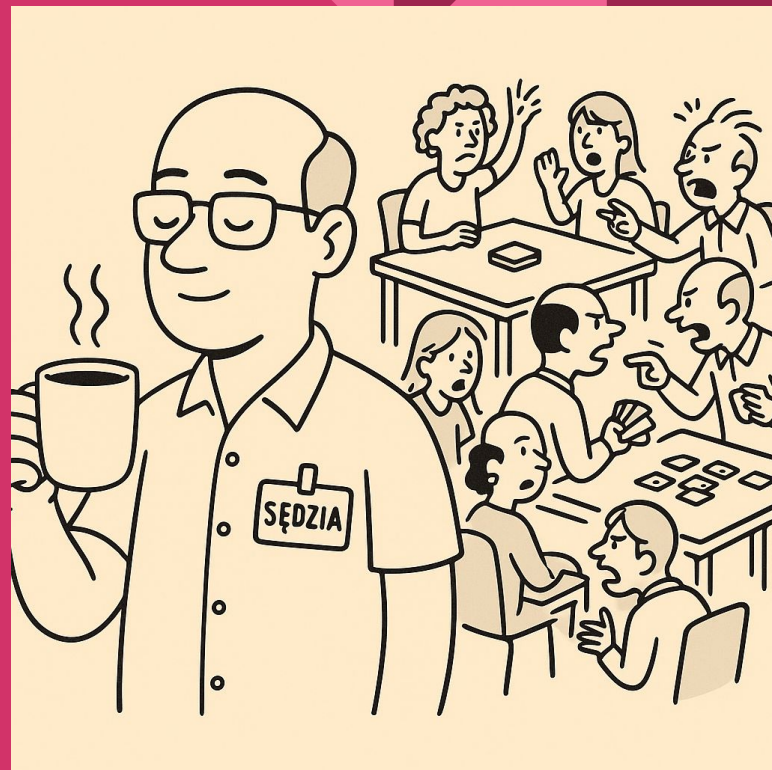


Techniki organizacji zawodów

czyli jak nie zwariować, gdy dochodzą (lub uciekają) pary

Jak rozpoznać
doświadczzonego
sędziego? Po tym, że
nie panikuje, gdy w
połowie turnieju ktoś
mówi: 'my jednak nie
gramy dalej'.

– ChatGPT



Przypomnienie schematów

Podstawowe:

- Mitchell
 - Zwykły
 - Share-and-relay (karuzela)
 - Web mitchell
- Appendix
 - Zwykły
 - Odwrotny
- Howell
 - Zwykły
 - Barometrowy
- Sektor na dochodzenie

Modyfikacje:

- Zjazd
 - Pojedynczy i podwójny
- Stół sprzężony
- Para skacząca
- Ruchomy vacat
- Barometr



Dodawanie par



Kluczowa zasada (1)

Jeśli potrafisz dodać 2 pary do rotacji,
to potrafisz dodać dowolną liczbę.

Po prostu dodajesz je parami.

Kluczowa zasada (2)

W obrębie jednej sesji, wystarczy
myśleć o pojedynczym sektorze.



Dodawanie par - jedna sesja

Trochę teorii - kiedy nowy schemat będzie działać?

Zmiany w pierwszej rundzie:

- Nie potrzeba wiele - zgodność rozłożenia kompletów w pierwszej rundzie wystarcza! (co to oznacza?)

Zmiany w kolejnych rundach:

- Większy problem!
- Zgodność kompletów we wszystkich rozegranych rundach
- Przejścia, które nie spowodują powtórzeń (w praktyce przejścia które są ~takie same)

Mitchell (zwykły)

Pierwsza runda:

- Większy Mitchell (może z przeskokiem)
- Appendix zwykły ($6N \pm 1$)
- Appendix odwrotny/para skacząca ($6N \pm 1$)
- Ruchomy vacat

Kolejne rundy:

- Appendix odwrotny/para skacząca ($6N \pm 1$)
- Ruchomy vacat

Mitchell share-and-relay (karuzela)

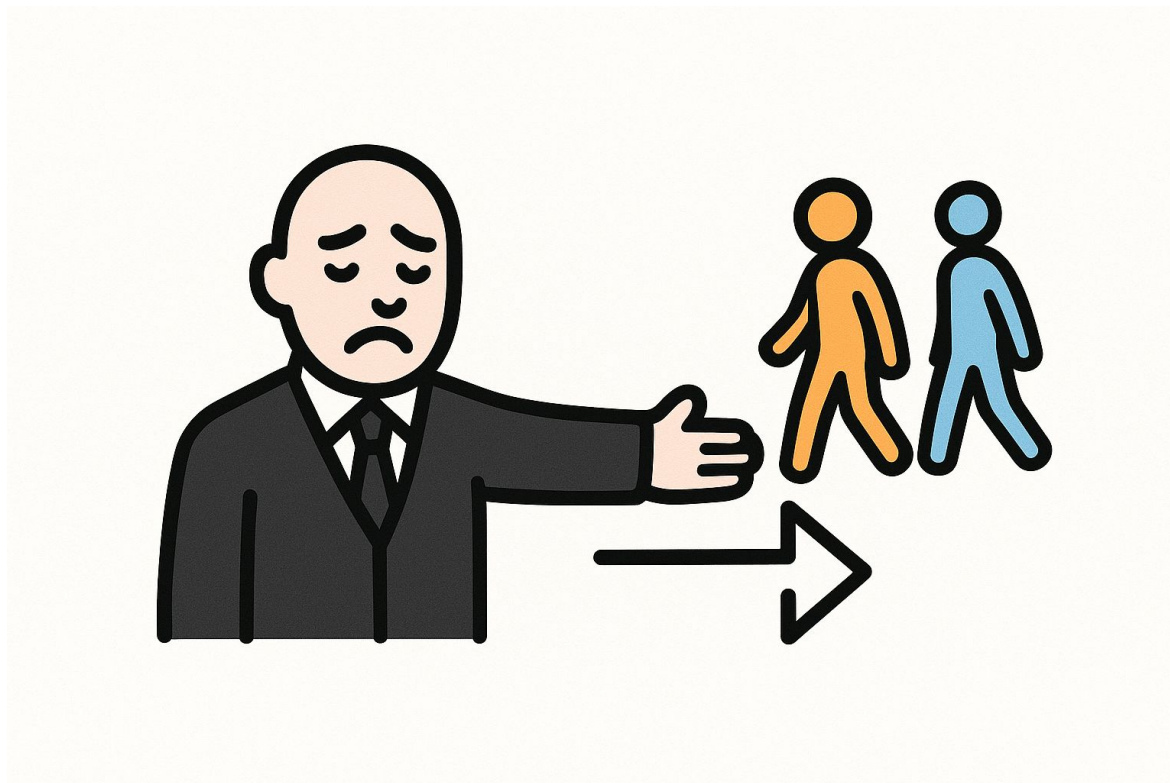
Pierwsza runda:

- Ruchomy vacat

Kolejne rundy:

- Ruchomy vacat

Web Mitchell



Appendix zwykły

Pierwsza runda:

- Appendix zwykły (o jeden większy)
- Mitchell x2 ze zjazdem (jeśli prawie 2 pełne sektory)
- Mitchell x2 (jeśli prawie 2 pełne sektory)

Kolejne rundy:

- Stół sprzężony (zawsze istnieje stół z dwoma parami ruchomymi)

Appendix odwrotny

Pierwsza runda:

- Appendix odwrotny (o jeden większy)
- Mitchell x2 ze zjazdem (jeśli prawie 2 pełne sektory)
 - Trzeba trochę pozmieniac stoły jeśli pierwsza runda
- Mitchell x2 (jeśli prawie 2 pełne sektory)

Kolejne rundy:

- Appendix odwrotny (o jeden większy)

Howell

Pierwsza runda:

- Większy Howell
- Większy Howell (ale też więcej kompletów)
- Stół sprzężony

Kolejne rundy:

- Stół sprzężony

Zjazd (pojedynczy i wielokrotny)

Pierwsza runda:

- Rozjazd!

Kolejne rundy:

- Rozjazd!

Stół sprężony

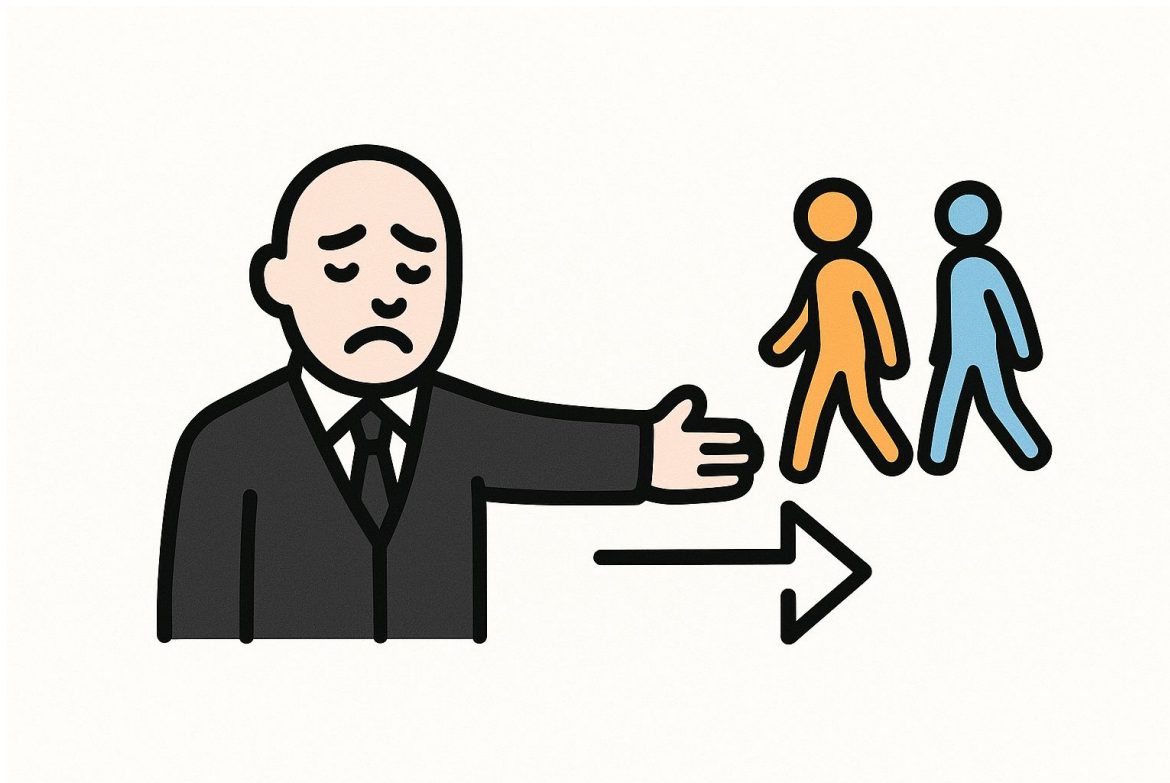
Pierwsza runda:

- Kolejny stół sprężony
- Mitchell (ale tylko w bardzo szczególnych przypadkach)

Kolejne rundy:

- Kolejny stół sprężony

Ruchomy vacat



The background is a solid dark blue. In the top right corner, there is a decorative pattern of overlapping triangles in various shades of blue, including a lighter sky blue and a darker navy blue.

DEMO



Dodawanie par - wiele sesji

Takie same sesje?

Tak!

- Można spróbować znaleźć sektory które są takie same w każdej sesji
- Możliwe, że modyfikacja wspólna dla wszystkich sesji zadziała
- Obecna sesja inna niż pozostałe
- Bonus - dlatego TC próbuje nie powtarzać linii w ostatnim sektorze przy rozstawianiu

Nie :-(

- Brak prostego rozwiązania - trzeba sprawdzić co nie spowoduje powtórzeń
- Bardzo dużo możliwości

The background is a solid dark blue. In the top right corner, there is a decorative pattern of overlapping triangles in various shades of blue, including a lighter sky blue and a darker navy blue.

DEMO

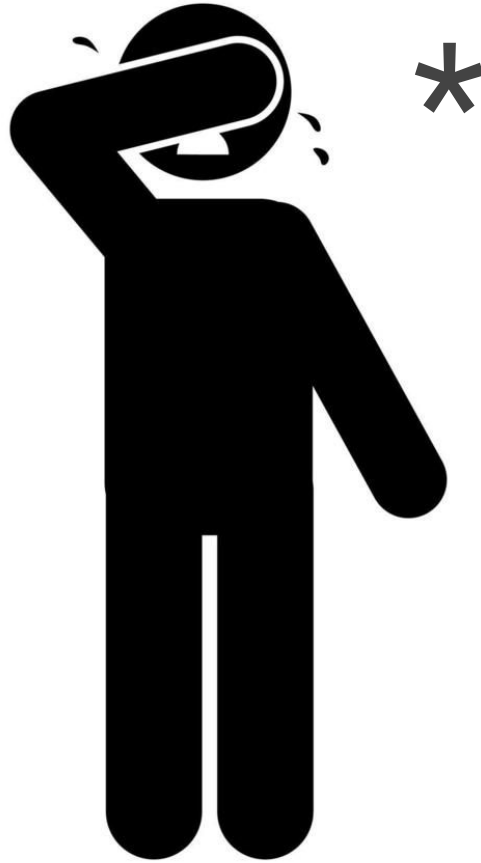


Usuwanie par





Usuwanie par - jedna sesja



* = Zjazd



Usuwanie par - wiele sesji



Skomplikowane - ale czasem możliwe!

- Uprośćmy problem - tylko “regularne” turnieje, na przykład na piątkach
- Dosyć skomplikowany algorytm, ale można próbować robić coś ręcznie
 - Dobrze usuwać końcówki (zwłaszcza Appendix), można przenieść pary na miejsce dziur
 - Poza tym próbujemy robić zjazdy
 - To może wymagać pewnych zmian
- TC często sobie poradzi - ale dla max ~7% par
 - Jeśli z Twojego turnieju chce się wycofać więcej niż 7% par masz... większe problemy?





DEMO

Dziękuję za
uwagę!

Pytania?
