

## Turnaj Švajčiar

Po zvolení názvu turnaja a jeho vygenerovaní, zaregistrujeme hráčov na turnaj s ich nasadením. Keď sú všetci hráči zaregistrovaní a skontrolovaní, zvolíme počet kôl turnaja, s tým, že program podľa pravidiel ponúkne koľko kôl má minimálne byť.

Prvé kolo je vygenerované podľa nasadenia 1. s 2. .... 3. so 4. atď  
po skončení kola je vyhodnotená tabuľka:

---

### Hlavné rozhodovacie kritérium:

Hodnota BH-C1 (Buchholz Cut 1) je jedným z najpoužívanejších medzinárodných kritérií vo Švajčiarskom systéme pre rozsúdenie hráčov, ktorí majú po dohraní turnaja (alebo kola) zhodný počet hlavných bodov. Systém sa v takom prípade musí rozhodnúť, kto z nich mal "ťažšiu cestu" turnajom a umiestni ho celkovo vyššie. Tu je presný postup, akým program krok za krokom počíta podľa zdrojového kódu (súbor swissEngine.js):

### 1. Zber bodov súperov (Základný Buchholz)

Program sa pozrie na celú históriu daného hráča. Vezme všetkých súperov, s ktorými tento hráč v doterajšom priebehu turnaja reálne hral aspoň jeden zápas a stiahne si ich aktuálny celkový počet bodov (napríklad oponent hral výborne a má 4 výhry = 4 body ... iný hral zle a má na konte len 1 bod atď.).

### 2. Ošetrenie Voľného žrebu (Byes)

Ak hráč z dôvodu nepárneho počtu účastníkov v nejakom kole nehral a dostal "Voľný žreb / Bye", systém mu namiesto skutočného oponenta podsunie tzv. virtuálneho súpera. Body tohto virtuálneho oponenta vypočíta férovo matematicky: Počet bodov, ktoré mal hráč predtým, než mal voľný žreb, plus pripočítanie 0.5 bodu fixne za každé zostávajúce kolo v turnaji.

### 3. Vyškrtnutie najslabšieho člena (Odtiaľ prívlastok "Cut 1")

Keď má program po kope vypísaný zoznam bodov všetkých takýchto súperov daného hráča, systém nájde bodovú hodnotu absolútne najslabšieho súpera, proti ktorému hral, a toto jedno číslo úplne vyškrtnie / odoberie z rovnice. To sa robí preto, lebo v prvých kolách často narazíte na papierovo veľmi slabého outsidera a bolo by nespravodlivé, aby vám tento náhodný ľahký žreb kazil priemer po zvyšok turnaja.

### 4. Finálny súčet

Všetky body, ktoré po vyškrtnutí jedného najvyvlúčenejšieho zostanú na zozname, sa celkovo spočítajú. Ich súčet je výsledná hodnota BH-C1.

---

Praktický príklad: Predstavte si, že máte dvoch rovnocenných pretekárov, p. Nováka a p. Majského, – obaja dosiahli 4 hlavné body.

- Súperi pána Nováka vo vrecku získali 2, 3, 4, 3 a 0 bodov. Najslabší súper je ten nulový. Systém 0 vyškrtnie. Zostane  $(2+3+4+3) = \text{BH-C1}$  pre Nováka je 12.
- Súperi pána Majského získali 4, 5, 3, 3 a 2 body. Najslabší súper je ten dvojbodový. Systém mu vyškrtnie číslo 2. Zostane  $(4+5+3+3) = \text{BH-C1}$  pre Majského je 15.

Pretože pán Majský čelil náročnejším protivníkom (spolu mu nasporili pri cutovaní viac bodov), obsadí medailové miesto on.

**Ak by mali náhodou zhodu aj v tomto, aplikácia je naprogramovaná prejsť na ďalšie ITTF ping-pongové kritéria na: Pomer setov (Set Ratio) a následne Pomer bodových loptičiek (Point Ratio).**

---

## Turnaj Švajčiar

Keď sú odohraté všetky zápasy v kole a skontrolované výsledky, tak sa stlačí tlačidlo **"Zatvoriť kolo" (Všetky výsledky zadané)**

Môžeme stlačiť **Aktuálne poradie** a vytlačiť si priebežnú tabuľku.

potom stlačiť tlačidlo **"Pripraviť ďalšie kolo"**

tu sú zoskupení hráči do dvojíc pre ďalšie kolo "systém dáva pozor na to, aby nehrali spolu hráči ktorí už spolu hrali".

Dajú sa dvojice drag and drop presúvať ale je to pripravené presne podľa pravidiel takže stačí stlačiť tlačidlo **"Tlačiť scorecards"** - papieriky na stoly

Potom stlačiť tlačidlo **"Schváliť kolo"** a môžu sa zadávať výsledky ďalšieho kola.

Po odohratí posledného kola, zadať všetky výsledky, skontrolovať ich a stlačiť tlačidlo **"Zatvoriť kolo" (Všetky výsledky zadané)**

**Stlačiť tlačidlo "Aktuálne poradie" a vytlačiť výslednú tabuľku.**

---

Databáza sa vytvára na počítači, tablete mobile každom prehliadači samostatne. Keď stránku otvoríte stránku v Edge nemáte tam tie turnaje ktoré ste urobili v Chrome.

Turnaje sú tam dovtedy kým nedáte vymazať dočasné súbory prehliadača. V prehliadači môžete mať otvorené aj dva turnaje súčasne a prepínať sa medzi nimi.

---

**Výsledky môžete zadávať formou 7 (pre 11:7) alebo -9 (pre 9:11)**