

İçindekiler

GENEL AYARLAR	2
GENEL AYARLAR	2
RENK AYARLARI	3
YEDEK OYUNCU	3
OYUNCU VERİ TABANI	4
YENİ	4
DÜZENLE	4
LEHMAN DÖNEMLERİ	4
YENİ	4
DÜZENLE	6
SİL	6
YENİDEN HESAPLA	6
DÖNEM LEHMANI	6
LEHMAN TURNUVALARI	6
YENİ	6
DÜZENLE	7
SİL	7
AÇ	7
BRİDGEMATE İLE AÇ	7
TURNUVA GİRİŞ EKRANI	7
OTURMA PLANI	7
SKOR GİRİŞİ	10
SONUÇ	11
LEHMAN HESAPLAMA YÖNTEMİ	12

GENEL AYARLAR

GENEL AYARLAR » Aşağıdaki ayarlar yapılır.

Maksimum Masa Sayısı : Kulüpte bulunan toplam masa sayısı girilir. Her turnuva için buraya girilen sayı kadar masa açılır. Sonradan gelen oyuncularını turnuvaya dahil etmek için yeniden düzenleme yapılmaz. **Masaların tamamında oyuncu bulunması gerekmez, boş kalan masalar hesaba dahil edilmez.** Bridgemate kullanılıyorsa masa sayısı kadar bridgemate aktif hale gelir ve turnuva başladıktan sonra da gelenler turnuvaya dahil edilebilir.

Hesaplama Yöntemi : Lehman programında 2 çeşit hesaplama yöntemi kullanılmıştır.

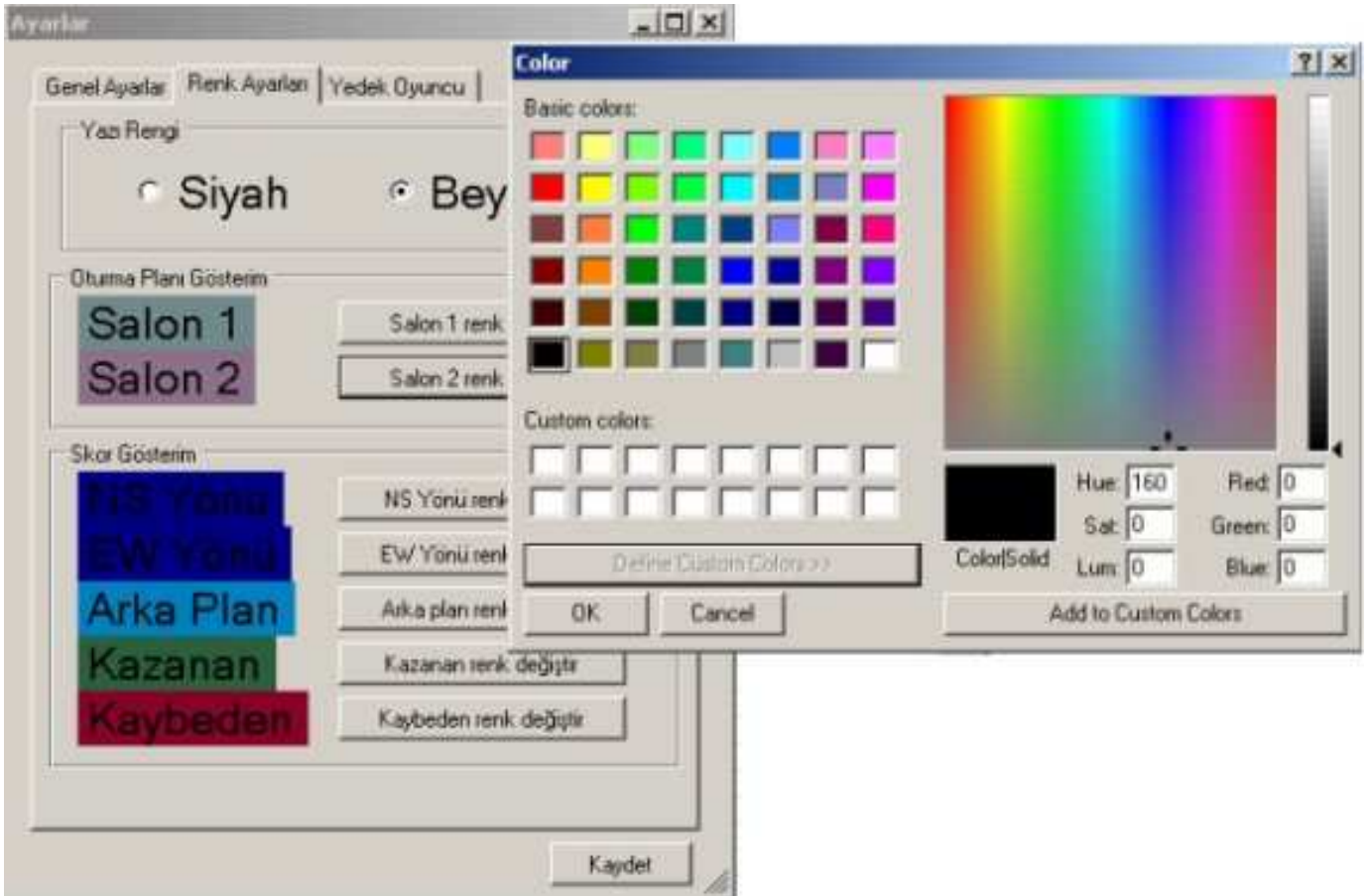
- **Across the IMP's** : Bu yöntemde alınan skor, diğer tüm masalarla karşılaştırılır çıkan IMP'lerin ortalaması alınır. Örneğin : Skorumuz +200 diğer masalardaki skorlarda 300, -100 ve -50 olsun. 300 için -3 IMP, -100 için 7 IMP, -50 için 6 IMP alırız. Bu borddan alacağımız $IMP = \frac{-3+7+6}{3} = 3,33$ olacaktır.
- **Atmalı Yöntem** : Bu yöntemde bir bord için tüm skorlar en yüksekten en düşüğe doğru sıralanır, "Atılacak Skor %" kısmına girilen oran kadar skor, alttan ve üstten atılarak kalan skorların ortalaması hesaplanır. Bu ortalama kendi skorunuzla karşılaştırılarak alınan IMP hesaplanır. Örneğin bir bord için 100, 110, -140, -200, 150, 90 şeklinde 6 skor olsun ve Atılacak Skor % si de 30 olsun. $6 * 0,30 = 1,8$ olur ve aşağı yuvarlanarak birer skor (150, -200) atılır. Kalan skorlar toplanarak $(100+110-140+90=160)$ ortalaması $(160/4=40)$ hesaplanır. Bu ortalama her masa ile karşılaştırılarak IMP'ler

hesaplanır. 1.masa (100-40=60) 2 IMP, 2.masa (110-40=70) 2 IMP, 3.masa (-140-40=-180) -5 IMP, 4.masa (-200-40=-240) -6 IMP, 5.masa (150-40=110) 3 IMP, 6.masa (90-40=50) 2 IMP olur. Atılacak skor adedi hesaplamasında çarpım sonucu çıkan sayı daima aşağıya yuvarlanır. Örneğin: Atılacak Skor % si kısmına 25 girilmişse; karşılaştırılacak 7 skor varsa $7*0,25=1,75$ aşağı yuvarlanarak alttan ve üstten birer skor atılır, 11 skor varsa $13*0,25=3,25$ aşağı yuvarlanarak alttan ve üstten üçer skor atılır.

Bridgemate Pro : Bridgemate kullanılıyorsa bridgemate programının kurulu olduğu yolu gösterir. Varsayılan yol Bridgemate kurulumunda kullanılan yoldur.

Salon Ayrımı Var : Kulüpte 2 salon varsa bu kısmı işaretlenerek, salon isimleri (Alt ve Üst Salon, Sigaralı ve Sigarasız Salon gibi) yazılır ve salonlardaki masalar belirtilir. Salon ayrımı yapılmışsa “Oturma Planı” ekranında masaların hangi salonda bulunduğu anlaşılması için iki farklı renk kullanılmıştır. Yansıtma ekranındaki salon renkleri “Renk Ayarları” kısmından değiştirilebilir. Oyuncuların tercih ettikleri salon varsa “Oyuncu Veri Tabanı” ndaki “Salon” kısmında belirtilir.

RENK AYARLARI » Ekranı yansıtılan “Oturma Planı” ve “IMP Gösterimi” için yazı, salon, yön, arka plan, kazanan ve kaybeden kısımlarının renk ayarları yapılır.

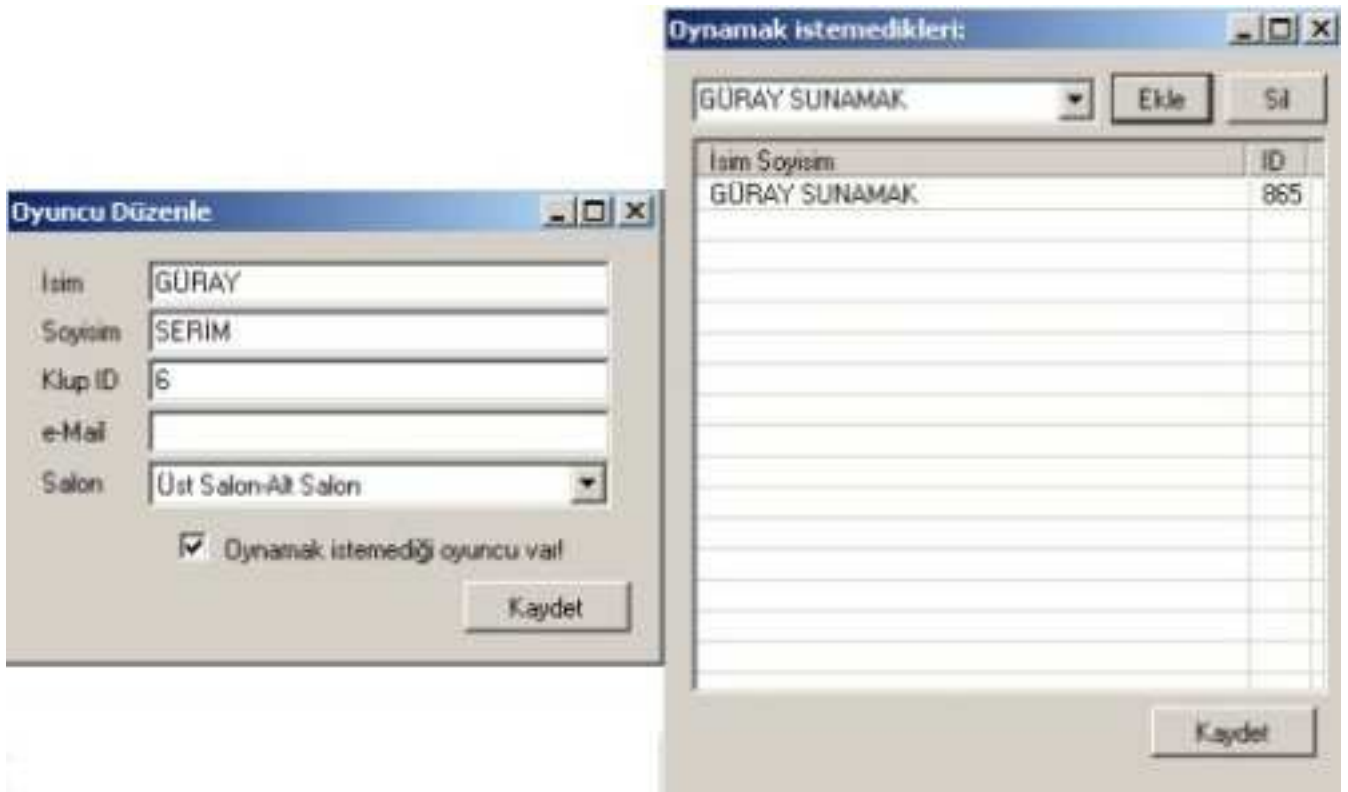


YEDEK OYUNCU » Program otomatik olarak oyuncu veri tabanına 4 tane yedek oyuncu kaydeder. Bu oyuncuların ismi (Yedek Oyuncu, Anonim Oyuncu, İkame 1 gibi) istenildiği gibi değiştirilebilir. Yedek oyuncuların lehman yüzdeleri her zaman 50 olur ve lehman sıralamalarında görünmezler. Masada 1 yedek oyuncu varsa onun lehmanı %50 alınarak IMP sonucuna göre normal hesaplama yapılır. Masadaki bir çiftin ikisi de yedek oyuncu ise rakiplerinin lehmanları; kazanırlarsa yükselir, kaybederlerse düşmez.

OYUNCU VERİ TABANI

YENİ » Veri tabanına yeni oyuncu kaydedilir. İsim, soyisim ve kulüp ID zorunlu alanlardır. Oyuncunun aynı masada rakip olarak oynamak istemediği oyuncu varsa “Oynamak istemediği oyuncu var!” kısmı işaretlenip kaydetme tıkladıktan sonra, gelen ekranda veritabanına kayıtlı olan oyuncuların o kişinin oynamak istemediği oyuncular seçilir. Bir oyuncunun oynamak istemediği oyuncu veya oyuncular varsa, lehmana göre sıralama yapıldığında aynı masaya düşerlerse, oyuncular oturma planında kırmızı olarak görünürler. Direktör tarafından istenildiği şekilde değişiklik yapılır.

“Genel Ayarlar” kısmında salon ayrımı yapmışsak “Salon” seçeneği çıkar ve bu kısımdan kişilerin oynamayı tercih ettiği salon seçilebilir. Salon tercihi yapılan oyuncular lehman göre sıralandığında otomatik olarak tercih ettikleri salona yerleştirilirler.



DÜZENLE » Bu kısımda veri tabanındaki oyuncuların bilgileri güncellenir. Veri tabanına kaydedilen oyuncu silinemez ancak bilgileri (isim, soyisim gibi) değiştirilebilir.

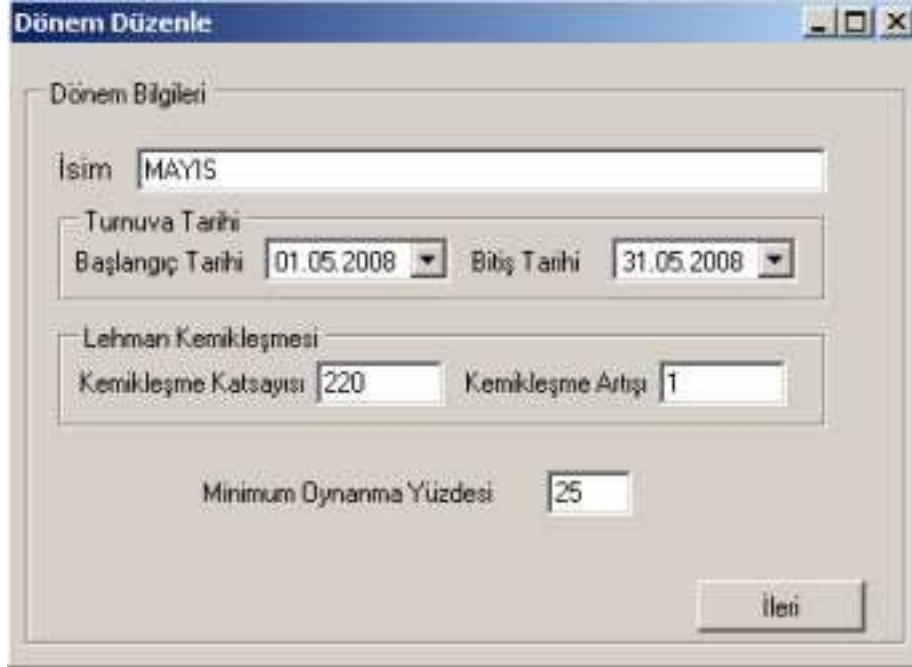
LEHMAN DÖNEMELERİ

YENİ » Yeni lehman dönemi tanımlanır. Lehman döneminin adı başlangıç ve bitiş tarihi, kemikleşme katsayısı ve artışı, minimum oynama yüzdesi belirtilir.


Kemikleşme Katsayısı : Lehman hesabı içinde kullanılan bir katsayıdır. Minimum 220 verilebilir. Kemikleşme katsayısı yükseldikçe oyuncuların lehmanları daha az artar/azalır.

Kemikleşme Artışı : Oyuncular turnuva oynadıkça kemikleşme katsayısı artar, kemikleşme artışı da **turnuva başına artış** miktarını gösterir. 220 kemikleşme katsayısı ile başlayan bir kişi Kemikleşme Artışı “2” ise 30 turnuva sonunda, $220+(30*2)=280$ kemikleşme katsayısına ulaşır. **Amaç çok oynayan oyuncuların zaman içerisinde lehmanlarının, kemikleşerek daha zor artıp/azalmasını sağlamaktır.** Lehman Hesaplama Yöntemine bakınız.

Minimum Oynama Yüzdesi : Lehman sıralamasına girmek için belli oranda turnuva oynamak gerekiyorsa buraya yüzdesi belirtilir. Örneğin 50 turnuvalık bir lehman yapıyorsak ve sıralamaya girmek için 20 turnuva oynaması gerekiyorsa bu kısma 40 yazmak gerekir. Yani sıralmaya girmek için o dönem oynanan toplam turnuva sayısının %40'ı kadarını oynamak gerekir.



Dönem Turnuvaları : Dönem bilgilerini kaydettikten sonra gelen ekranda o döneme ait turnuvalar seçilir. Bu ekranda, dönem bilgilerinde belirtilen tarih aralığında yapılmış olan tüm lehman turnuvaları çıkar ve istenilenler seçilerek kaydedilir. Turnuvalar, bu kısımdan dönemlere atanabileceği gibi lehman turnuvası düzenlerken de istediğimiz dönem veya dönemlere atanabilir. Kullanım açısından kolay olan yöntem ilk önce dönem açıp lehman turnuvası düzenlerken turnuvayı istediğimiz dönem veya dönemlere atamaktır.



DÜZENLE » Listeden seçilen dönemin adı, tarih aralığı, kemikleşme katsayısı, kemikleşme artışı, minimum oynama yüzdesi ve döneme dahil olan lehmanlar düzenlenir.

SİL » Listeden seçilen dönem silinir.

YENİDEN HESAPLA » Listeden seçilen dönemin, ilk turnuvasından başlayarak döneme ait tüm turnuvaların yeniden lehman ve IMP hesapları yapılır. Bu işlem, dönem ayarlarında veya döneme ait lehman turnuvalarının herhangi birinde değişiklik yapıldığında uygulanır. Döneme ait her turnuva için yeniden lehman ve IMP hesabı yapıldığından bu işlem (döneme ait turnuva sayısı*bir turnuvanın hesaplam süresi) kadar zaman alır. Döneme ait turnuva sayısı ne kadar çoksa işlem süresi de o kadar uzun olur.

DÖNEM LEHMANI » Listeden seçilen dönemin, döneme ait turnuvalarda oynamış olan tüm oyuncuların lehman sıralamasını gösterir. “Genel Ayarlar” da “Minimum Oynama Yüzdesi” kısmına bir değer girilmişse girilen orandan az turnuva oynamış olan oyuncular ayrı bir listede sıralanırlar.

LEHMAN TURNUVALARI

YENİ » Yeni lehman turnuvası oluşturulur. Lehman turnuvasının adı, tarihi, saati, bord sayısı, bord başlangıç numarası, bridgemate kullanılıp kullanılmayacağı belirtilir.

Sonraki ekranda lehman turnuvasının dahil olacağı dönem veya dönemler işaretlenir. Bir lehman turnuvası birden fazla döneme ait olabilir. Örneğin bahar dönemi, mayıs dönemi ve perşembe dönemi olmak üzere 3 dönem tanımlanmış olsun. Mayıs ayında herhangi bir perşembe günü oynanan lehman turnuvasının bu 3 dönemden hangilerine dahil olacağı bu kısımda belirtilir.

Hesaplama açısından turnuvanın, tarih ve saati doğru olarak girilmelidir. Lehman hesaplanmasında; turnuvalar için hangisinin önce hesaplanacağı, oyuncular için bir önceki lehmanlarının ne olacağı buraya girilen tarih ve saate göre belirlenir.



DÜZENLE » Listedeki seçilen turnuvanın adı, tarihi, saati, bord sayısı, bord başlangıç numarası ve ait olduğu dönem veya dönemler düzenlenir.

SİL » Listedeki seçilen turnuva silinir. Bu işlemi yapıldığında silinen turnuvadan sonraki tüm lehman hesaplamaları değişeceği için bu turnuvanın ait olduğu dönem açılıp yeniden hesaplatma yapılmalıdır veya silinen turnuvadan bir önceki turnuva açılıp lehman hesaplatılmalıdır. Dönem lehmanını yeniden hesaplatılırsa, program dönemin ilk turnuvasından başlayarak yeniden lehman ve IMP hesabı yapar. Herhangi bir turnuva içinden lehman hesaplatılırsa, program turnuvayı ve ondan sonraki tüm turnuvaları yeniden hesaplar.

AÇ » Listedeki seçilen turnuvayı açar.

BRIDGEMATE İLE AÇ » Listedeki seçilen turnuvayı bridgemateleri aktif hale getirerek açar. Bridgemate ile açılan turnuva devam ederken Lehman programı kapatılabilir. Ancak Bridgemate Pro programı kapatılmamalıdır. Skorları bridgematelerden almak için lehman turnuvasını tekrar açmak gerekir. Bu durumda turnuvayı açmak için "Bridgemate ile Aç" seçeneği, diğer durumlarda sadece "Aç" seçeneği kullanılır.

TURNUVA GİRİŞ EKRANI

Yeni bir lehman turnuvası açıldığında çıkan bu ekranda "Oturma Planı", "Skor Girişi" ve "Lehman Hesaplama" kısımları bulunur.

OTURMA PLANI » Bu kısımda oturma planı girilir. Veri tabanında bulunmayan oyuncular da bu ekranda giriş yapılarak veri tabanına kaydedilebilir. Veri tabanına kayıtlı oyuncular çoktan seçmeli kutudan seçilir, oyuncu ismi yazılmaya başlayınca o harflerle başlayan oyuncular otomatik listelenir. Örneğin M yazıldığında ismi M, MUS yazıldığında ismi MUS ile başlayanlar listelenir. Bir sonraki haneye geçmek için **Tab** tuşu veya fare kullanılır.

	North	South	East	West
1	MEHMET DOĞAN(9)	CEM MUTLUGÜN(1)	HAKAN PEYRET(11)	AKSAN HARAÇ(12)
2	GURAY SERİM(6)			
3	GURAY SUNAMAK(9)			
4				
5				
6				
7				
8				
9				

MAYIS

Lehmana Göre Sırala

Önceki Maç

Yazdır

Yayınla

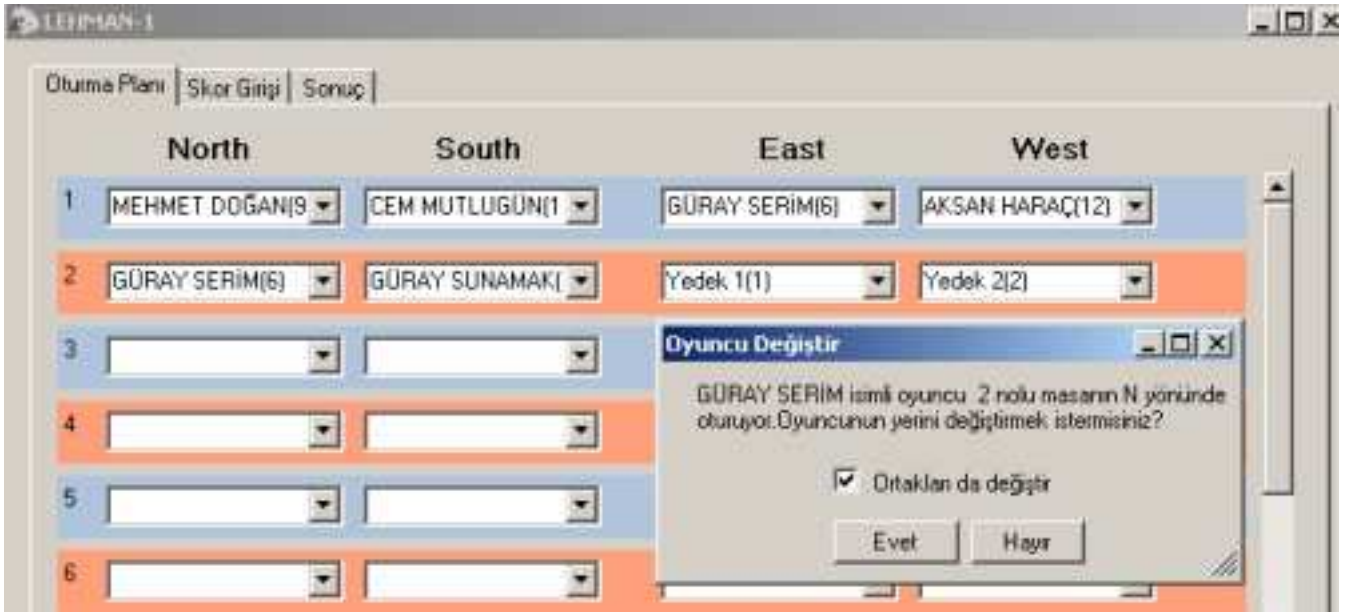
Oyuncular lehman sıralamasına göre oturmayacaklarsa, masalara oturdukları şekilde giriş yapılır.

Lehmana Göre Sırala : Lehmana göre oturma planı yapılacaksa çiftler rastgele girilir ve lehmana göre sıralaya tıklanır. Çoktan seçmeli kutuda seçili olan lehman dönemine göre çiftler lehman toplamları en yüksekte en düşüğe doğru masalara yerleştirilir.

- Oyuncu oynamak istemediği oyuncu ile aynı masaya düşmüşse bu iki oyuncu kırmızı renge boyanır.
- Aynı dört oyuncu aynı gün önceki bir turnuvada aynı masada oynamışlarsa oyuncular sarı renge boyanır.

Çiftlerin yerini değiştirmek isteğinize bağlıdır. Yer değiştirmenin kolay bir yolu vardır. Değiştirmek istenilen çiftin herhangi bir oyuncusu, hangi masaya oturtulmak isteniyorsa o masanın istenilen yönüne ismi yazılır. Tab tuşuyla veya fare ile bir sonraki hücreye geçilince “Oyuncunun yerini değiştirmek ister misiniz?” mesajı çıkar ve aynı ekranda “Ortakları da değiştir” in yanındaki kutu işaretlenip “Evet” seçeneğine tıklanarak çiftler otomatik olarak yer değiştirilir. Yine aynı yöntemle “Ortakları da değiştir” seçeneği işaretlenmezse istenilen iki oyuncunun yeri de kolaylıkla değiştirilmiş olur.

Oturma planında; oyuncu girme, silme ve yer değiştirme işlemi yapıldıktan sonra otomatik olarak kayıt yapılır. **“Lehman Göre Sırala” ya tıkladığında da oyuncular otomatik olarak yerleştirilir ve bir önceki oturma planına geri dönülemez.**



Önceki Maç : Bir önceki turnuvanın oturma planını ekrana getirir. Gün içinde yapılan lehman turnuvalarına genelde aynı çiftler katıldığı için oyuncu girişlerinde kolaylık sağlar. Yeni gelen oyuncular eklenir, oynamayanlar silinir böylece yeni oturma planı elde edilmiş olur.

Yazdır : Oturma planını yazdırır.

Yayımla : Oturma planını ekrana yansıtır.



SKOR GİRİŞİ » Skor girişleri bu ekranda yapılır. Skorlar değer olarak veya kontrat olarak girilebilir. Değerler 100, 450, -200, -620 şeklinde girilir. Kontratlar 3NXS-1, P, NP, 4SW+1 şeklinde girilir. Pas için P, oynanmayan bord için NP yazılır.

6HXXES3-1 ilk kısım kontratı, ikinci kısım oynayanı, üçüncü kısım atağı, dördüncü kısım sonucu ifade eder.

- Kontrat kısmında Sanzatu N, Pik S, Kör H, Karo D, Trefl C, Kontr X, Sürkotr XX ile yazılır.
- Yön kısmında Kuzey N, Güney S, Doğu W, Batı E ile yazılır.
- Atak kartında ilk kısma kartın sembolü ikinci kısma kartın büyüklüğü girilir. Kart sembolleri kontrattaki semboller ile aynıdır. Kart büyüklüklerinde Rua K, Dam Q, Vale J, 10 lu 10 veya T şeklinde yazılır. Atak kartı girmek zorunlu değildir.
- Sonuçlar +, -, = şeklinde yazılır.

Masa/Bord Score	Masa	Bord1	Bord2	Bord3	Bord4	Bord5	Bord6	Bord7
1	1	3NXS+1	110	-500		140	150	160
2	2	90	420		120		620	
3	3	2HWHA=		100	110	-140	NP	
4	4	120	P		3HW10-1		-620	180
5	5							
6	6							
7	7							
8	8							
9	9							
10	10							
11	11							
12	12							
13	13							
14	14							
15	15							
16	16							
17	17							
18	18							
19	19							

Bridgemate Durdur : Bridgemate kullanıyorsak ekranda çıkar ve tıklayınca bridgemateden veri almayı durdurur.

Bridgemate Başlat : Bridgemate durdurdu tıklayınca belirir, bridgemateden verileri almayı başlatır.

Yayınla : Sonuçları ekranda gösterir ve ikişer masa halinde dönerek devam eder. Program sonuçlar girildikçe veya bridgemateden geldikçe otomatik hesaplama yaparak IMP sonuçlarını ve kalan bord numaralarını ekrana yansıtır.

1		N MEHMET DOĞAN	22
		S CEM MUTLUGÜN	
		E HAKAN PEYRET	18
		W AKSAN HARAÇ	
Kalan Bordlar:		4	
2		N GÜRAY SERİM	19
		S GÜRAY SUNAMAK	
		E Yedek 1	7
		W Yedek 2	
Kalan Bordlar:		3-5-7	

SONUÇ » Turnuva sonunda lehman hesaplanır ve çeşitli raporlar alınır. Rapor alınacak dönem çoktan seçmeli kutudan seçilir.

Lehman Hesapla : Turnuvanın lehmanını hesaplar, tüm skorların girilmiş olması gerekir.

Maç Sonucu Lehman : Sadece turnuvayı oynayan oyuncuların son lehman durumunu gösterir. Genel sıralama "Lehman Dönemlerindeki" "Dönem Lehmanı" kısmından alınır.

Maç Sonucu IMP/VP : Turnuvanın masa masa IMP ve VP sonucunu gösterir.

Masa Özeti : Soldaki çoktan seçmeli kutudan seçilen masanın skor kağıdını gösterir. Bir masanın sonucu iki çifte verileceği için bir sayfaya yan yana aynı skor kağıdını hazırlar.

Frekans : Turnuvanın tüm bordlarının frekansını gösterir. Masa özetlerinin arkasına basılabilecek şekilde düzenlemiştir.

Vugraph XML Oluştur : Vugraph üyelerinin sonuçları yüklemesi için gereken dosyayı oluşturur ve bilgisayarınızda seçtiğiniz yere kaydeder.

HTML Oluştur : Turnuvanın masa masa sonuçlarını html formatında oluşturur ve bilgisayarınızda seçtiğiniz yere kaydeder.

Detaylı Frekans HTML Formatı : Tüm masaların her bordunun sonucunu html formatında oluşturur. Oluşturduğunuz dosyadaki verileri excel dosyasına kopyalayıp detaylı frekans vermenizi sağlar.

LEHMAN HESAPLAMA YÖNTEMİ

$$\text{Lehman} = \text{EXP}(\text{LN}(A)) + B * (1 / (C * (D + 1))) * (E - C)$$

A= Bir Önceki Lehman

B= Bord Sayısı

$$C = (K + L) / (K + L + M + N)$$

K= Kendi Lehmanı

L= Ortağının Lehmanı

M= 1.Rakibin Lehmanı

N= 2.Rakibin Lehmanı

D= Kemikleşme Katsayısı

$$E = (X / 0,15 + 50) / 100$$

X= Bord başına Ortalama IMP

Hesaplanan $E > 1$ ise 1 alınır, $E < 0$ ise 0 alınır.