

Dopuszczalne jest również by pierwszy wiersz zawierał numery lub nazwy. Ale w takim wypadku musisz w aplikacji Tabelator w zakładce **Ustawienia** zaznaczyć opcję **Pierwszy wiersz to nagłówki**. Analogiczną opcję zastosuj, gdy nazwy drużyn są dopiero w drugiej kolumnie, a w pierwszej są numery.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1		1	2	3	4	5	6	7	
2	Cracovia		3-0	6-1		2-3	1-0	2-2	
3	Tarnovia	1-9		5-1	4-2	3-3	5-1	5-0	
4	Zwierzyniecki Kraków	3-0*	2-1		2-2	6-0	1-5	1-0	
5	BBSV Bielsko	0-4	2-0	3-0*		4-1	0-0	1-3	
6	Biała Lipnik	1-1	1-3	2-3	3-4		2-1		
7	Makkabi Kraków	1-2	4-4	1-2	1-0	1-2		1-1	
8	Wawel Kraków	0-3	1-3	1-1	2-1	2-3	0-2		
9									

Jak widać w przykładzie nie jest konieczne by wszystkie wyniki były znane.

Walkowery w tym przykładzie zostały zaznaczone symbolem *. Jeśli używasz innego symbolu możesz to zmienić w aplikacji Tabelator w zakładce **Ustawienia**. Także tam możesz zaznaczyć, że używasz innego separatora wyników (np. dwukropka, jeśli wolisz notację 3:0 niż 3-0).

Jest to dobra okazja, by wspomnieć, że Excel nagminnie zamienia wyniki meczów oznaczone łącznikiem/minusem (-) na daty, a wyniki oznaczone dwukropkiem (:) na godziny. Rozwiązaniem jest wpisywanie wyników jako tekst czyli poprzedzonych apostrofem (np. '2-0), znak ten jest automatycznie usuwany przy zapisie jako plik CSV. Drugi sposób to sformatowanie komórek jako Tekstowe, lecz należy to zrobić przed wpisaniem wyników. Trzeci sposób polega na użyciu jako separatora wyników znaku półpauzy (–) lub pauzy (—). Można je znaleźć w **Tablicy znaków** systemu Windows i skopiować lub wprowadzić z klawiatury (przytrzymujemy lewy Alt i wprowadzamy kod 0150 dla półpauzy lub 0151 dla pauzy). W taki sam sposób można je wpisać do aplikacji Tabelator.

Bardzo ważne jest by w arkuszu poza tabelą nie było żadnych innych zbędnych wypełnionych komórek. Zostaną one zapisane i spowodują błąd aplikacji.

Nie ma znaczenia co wpiszesz na przekątnej – czy zostawisz te komórki puste czy oznaczysz specjalnie, aplikacja Tabelator i tak je pominie.

Jeśli Twoja wersja arkusza kalkulacyjnego nie obsługuje kodowania polskich znaków jako Unicode (UTF-8) to w aplikacji Tabelator w zakładce **Ustawienia** możesz zaznaczyć, że używasz innego kodowania znaków. Prawdopodobnie opcja Windows-1250 będzie wtedy właściwą.

System punktowania

Systemy 3-1-0 i 2-1-0 to podane kolejno punkty za zwycięstwo, remis i porażkę.

Pozostałe systemy stosowano w przeszłości w poszczególnych krajach.

- System **polski** to system 2-1-0 z taką modyfikacją, że jeśli różnica bramek w meczu niezwerifikowanym jako walkower wyniosła 3 lub więcej to zwycięzca otrzymywał +1 pkt (razem 3), a przegrany -1 pkt (razem -1).
- System **albański** to system 2-1-0, w którym gość otrzymywał +1 pkt (razem 3) jeśli wygrał.
- System **bułgarski** to system 2-1-0, w którym remis 0-0 oznaczał -1 pkt dla obu drużyn (każda zatem otrzymywała po 0).

- System **francuski** to system 2-1-0, w którym drużyna, która strzeliła 3 lub więcej bramek otrzymywała +1 pkt (razem 3, 2 albo 1).
- System **grecki** to system 2-1-0, w którym każda z drużyn za udział w meczu otrzymywała +1 pkt (zatem razem 3, 2 albo 1) z wyjątkiem przegranej w meczu zweryfikowanym walkowerem.
- System **iracki** to system 3-1-0, z taką modyfikacją, że jeśli różnica bramek w meczu (także zweryfikowanym walkowerem) wyniosła 3 lub więcej to zwycięzca otrzymywał +1 pkt (razem 4).
- System **irlandzki** to system 3-1-0, w którym gość otrzymywał +1 pkt o ile nie przegrał (razem 4 lub 2).
- System **radziecki** to system 2-1-0, w którym remis oznaczał -1 pkt dla danej drużyny (zatem otrzymywała 0) jeśli w całych rozgrywkach przekroczyła już dozwolony limit remisów. Limit ten w zależności od ligi i sezonu wynosił 8, 10 lub 12.

W niektórych ligach stosowano zasadę rozstrzygnięcia meczów remisowych dogrywką lub rzutami karnymi i specjalną punktacją zależną od tego czy mecz został wygrany w regulaminowym czasie czy później. Aplikacja Tabelator w obecnej wersji nie obsługuje takich rozgrywek.

Kryteria

Podstawowym kryterium sortowania jest **liczba punktów**, ale może być ona zmieniona na **średnią punktów** lub **iloraz punktów**. To ostatnie pojęcie oznacza procent zdobytych punktów z normalnie możliwych do zdobycia zapisany jako ułamek dziesiętny (np. 0,750 to 75%). Średnią albo iloraz stosowano w niektórych ligach w przeszłości w przypadku rozgrywek przerwanych przed czasem, gdy drużyny rozegrały nierówną liczbę meczów. W takiej sytuacji aplikacja Tabelator pokaże w wynikowych tabelach ligowych liczbę punktów wyłącznie w celach informacyjnych, bo drużyny posortuje wg średniej lub ilorazu.

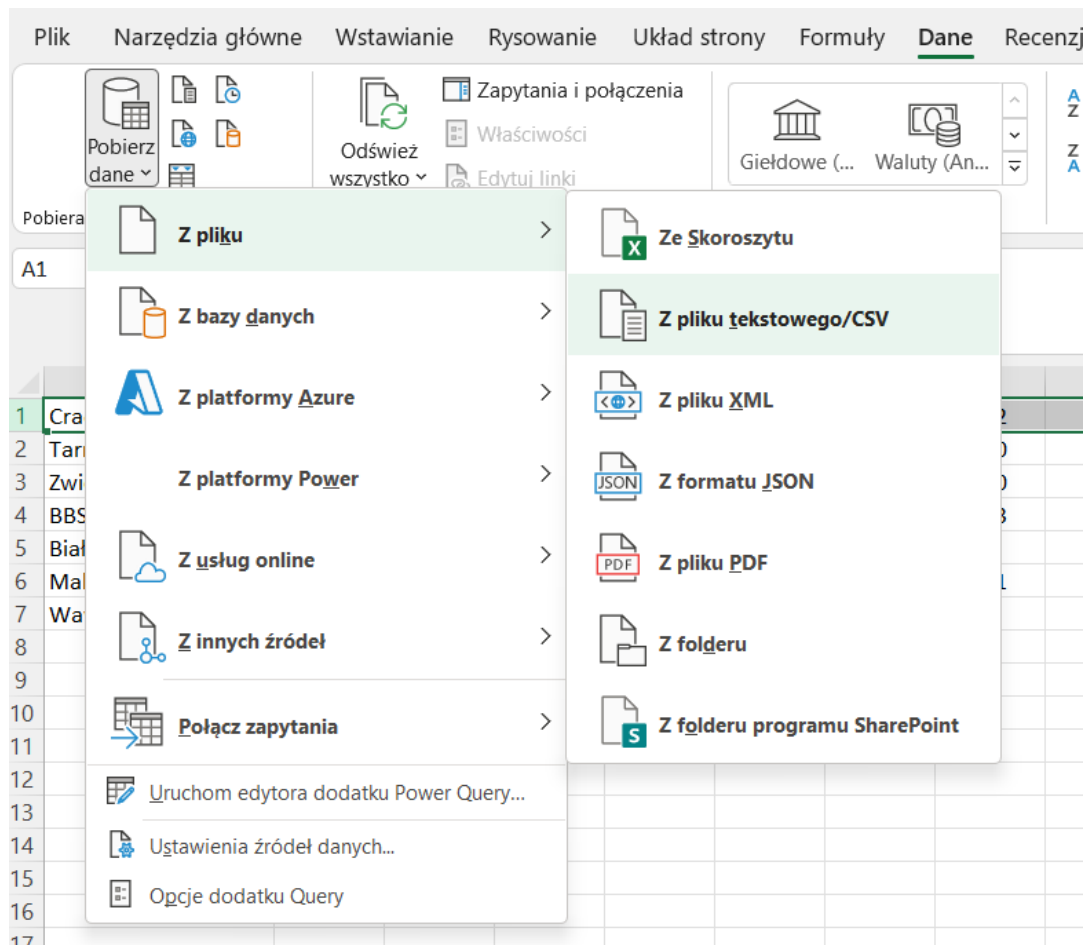
W zakładce **Kryteria** należy zaznaczyć kolejne kryteria używane w przypadku równości punktów. Zakładam, że większość z nich jest Ci znana i nie wymaga wyjaśnienia. **Iloraz bramek** to wynik dzielenia liczby bramek zdobytych przez liczbę bramek straconych, kryterium to stosowano w przeszłości. Opcja **mecze bezpośrednie** ma dwa dodatkowe warianty. Zaznaczenie pozycji ... **tylko gdy rozegrano wszystkie** spowoduje, że minitabela będzie uwzględniana tylko wtedy, gdy wszystkie remisujące w liczbie punktów zespoły rozegrały już komplet spotkań między sobą. Może się również zdarzyć, że kryterium meczów bezpośrednich nie rozstrzygnie o wszystkim i część drużyn będzie remisować w minitabelce. W takim wypadku niektóre regulaminy rozgrywek nakazują ponownie użyć kryterium meczów bezpośrednich, ale już dla mniejszej liczby zespołów. Służy do tego opcja ... **powtarzaj dla mniejszego podzbioru**.

W regulaminach rozgrywek można znaleźć następujące kryterium: *według obowiązującej reguły UEFA, że bramki strzelone na wyjeździe liczone są podwójnie, korzystniejsza różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami w spotkaniach tych drużyn*. Kryterium to było stosowane zawsze jako następne po kryterium *różnica między zdobytymi i utraconymi bramkami*. Oznacza to, że pierwsze z wspomnianych można uprościć do zasady *większa liczba bramek zdobytych na wyjeździe* i tak zostało to zrobione w aplikacji Tabelator (jako **bramki zdobyte na wyjeździe**).

Autor aplikacji zdaje sobie sprawę, że w minitabelce dla dwóch drużyn kryteria **różnica bramek** i **bramki zdobyte** to to samo kryterium i prowadzą do tej samej kolejności. Zostały zachowane oba z nich bo oba występują w niektórych regulaminach rozgrywek jako używane kolejno w przypadku dwóch drużyn.

Wynik w postaci tabeli ligowej

Jeśli zaznaczysz odpowiednią opcję w aplikacji Tabelator w zakładce **Tabela** to utworzona tabela ligowa zostanie automatycznie zapisana do folderu Tabele (podfolder w tym folderze, w którym przechowujesz aplikację Tabelator). Jeśli zdecydujesz się na zapis tabeli ligowej w pliku *.csv to możesz potem otworzyć go w Excelu lub innym arkuszu kalkulacyjnym i swobodnie dostosować jej wygląd lub użyć do innych swoich celów. Zalecam by nie otwierać go bezpośrednio poprzez klikanie – może to spowodować problem z wyświetlaniem polskich znaków. Dużo lepiej jest skorzystać z opcji **Pobierz Dane** dostępnej w Excelu w zakładce **Dane**.



Specjalne zastosowania

Zestawienie poniżej obejmuje obsługę specjalnych rzadkich przypadków. Nie musisz z tego korzystać, ani nawet znać jeśli nie masz takich potrzeb. Zalecam, by najpierw zapoznać się w praktyce z działaniem aplikacji w zwykłych sytuacjach, a dopiero potem czytać część poniższą przeznaczoną dla zaawansowanych użytkowników o specjalnych wymaganiach.

Specjalne zastosowania – ranking

Jednym z często stosowanych w regulaminach rozgrywek kryterium ustalania kolejności są różne rankingi (np. kartek czy Fair Play), których nie można wyczytać z tabeli krzyżowej. Taki ranking można dołączyć do danych wpisując je do pierwszej kolumny za tabelą krzyżową.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Cracovia		3-0	6-1		2-3	1-0	2-2	532	
2	Tarnovia	1-9		5-1	4-2	3-3	5-1	5-0	213	
3	Zwierzyniecki Kraków	3-0*	2-1		2-2	6-0	1-5	1-0	524	
4	BBSV Bielsko	0-4	2-0	3-0*		4-1	0-0	1-3	326	
5	Biała Lipnik	1-1	1-3	2-3	3-4		2-1		312	
6	Makkabi Kraków	1-2	4-4	1-2	1-0	1-2		1-1	241	
7	Wawel Kraków	0-3	1-3	1-1	2-1	2-3	0-2		421	
8										

Aplikacja Tabelator zakłada, że wyższa wartość rankingu to lepiej. Jeśli korzystasz z rankingu działającego odwrotnie (np. ranking kartek, gdzie wyżej jest klub mający ich mniej) to zapisz jego wartości z minusami by działał poprawnie (np. -5 gdy drużyna otrzymała 5 złotych kartek).

Jeśli regulamin rozgrywek przewiduje skorzystanie z kilku różnych rankingów jako kolejnych kryteriów zrób z nich jeden (np. tak: ranking = 1000*ranking1 + ranking2). Wpisane wartości rankingu muszą być liczbami całkowitymi.

Specjalne zastosowania – losowanie

Jednym z wybranych kryteriów może być losowanie. W takim przypadku aplikacja Tabelator przeprowadzi je w tle. Każdej z drużyn zostanie wylosowana inna liczba całkowita z przedziału [0,99], a wyżej w tabeli będzie ta o wyższym numerze. Jeśli nie zdecydujesz się na losowanie, a używane przez Ciebie kryteria nie pozwolą na jednoznaczne posortowanie drużyn i nadal będą drużyny zajmujące to samo miejsce ex aequo to aplikacja Tabelator zachowa ich kolejność tak jak zostały wpisane w danych wejściowych.

Opcja losowania jest przewidziana dla użytkowników będących organizatorami rozgrywek.

Specjalne zastosowania – wartości startowe

Kolejne kolumny po tabeli krzyżowej można użyć aby dodać niezerowe wartości startowe. Stosujemy to, gdy - z jakichkolwiek powodów – drużyny nie zaczynają rozgrywek od 0 punktów i 0 bramek i sama tabela krzyżowa nie wystarczy by stworzyć poprawną wynikową tabelę ligową.

Aplikacja Tabelator zakłada, że potencjalne kolumny po tabeli krzyżowej to kolejno:

1. Ranking (patrz wyżej)
2. Mecze
3. Punkty
4. Bramki zdobyte
5. Bramki stracone
6. Zwycięstwa
7. Remisy
8. Porażki
9. Bramki zdobyte u siebie
10. Bramki stracone u siebie
11. Zwycięstwa u siebie
12. Remisy u siebie
13. Porażki u siebie
14. Bramki zdobyte na wyjeździe

15. Bramki stracone na wyjeździe
16. Zwycięstwa na wyjeździe
17. Remisy na wyjeździe
18. Porażki na wyjeździe

Wszystkie wpisane liczby muszą być liczbami całkowitymi.

Oczywiście nie musisz wypełniać wszystkich tych kolumn, nawet zerami. Wystarczy wypełnić, te, które są Ci potrzebne. Pozwala to poradzić sobie z nietypowymi sytuacjami.

W tym przykładzie drużyna Cracovii rozpoczyna rozgrywki z -5 punktami.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1		C	T	ZK	BB	BL	MK	WK	ranking	mecze	punkty	
2	Cracovia		3-0	6-1		2-3	1-0	2-2			-5	
3	Tarnovia	1-9		5-1	4-2	3-3	5-1	5-0				
4	Zwierzyniecki Kraków	3-0*	2-1		2-2	6-0	1-5	1-0				
5	BBSV Bielsko	0-4	2-0	3-0*		4-1	0-0	1-3				
6	Biała Lipnik	1-1	1-3	2-3	3-4		2-1					
7	Makkabi Kraków	1-2	4-4	1-2	1-0	1-2		1-1				
8	Wawel Kraków	0-3	1-3	1-1	2-1	2-3	0-2					
9												

W przykładzie poniżej w miejsce meczu Cracovia – BBSV orzeczono *obustronny walkower* (obie drużyny przegrywają ten sam mecz 0-3). Żadna z drużyn nie dostanie za niego punktów, obie stracą 3 bramki, a mecz zostanie u obu odnotowany jako odbyty (+1 do liczby meczów u każdej z drużyn).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1		C	T	ZK	BB	BL	MK	WK	ranking	mecze	punkty	bz	bs
2	Cracovia		3-0	6-1	2-3	1-0	2-2			1			3
3	Tarnovia	1-9		5-1	4-2	3-3	5-1	5-0					
4	Zwierzyniecki Kraków	3-0*	2-1		2-2	6-0	1-5	1-0					
5	BBSV Bielsko	0-4	2-0	3-0*		4-1	0-0	1-3		1			3
6	Biała Lipnik	1-1	1-3	2-3	3-4		2-1						
7	Makkabi Kraków	1-2	4-4	1-2	1-0	1-2		1-1					
8	Wawel Kraków	0-3	1-3	1-1	2-1	2-3	0-2						
9													

Ten przykład można jeszcze rozbudować: w kolejnych kolumnach dodać obu drużynom po 1 do liczby porażek, a nawet dodać Cracovii 3 stracone bramki i przegrany mecz u siebie, a BBSV analogicznie, ale na wyjeździe.

W podobny sposób można rozwiązać problem *niesymetrycznego walkowera* np. zachowany wynik z boiska 7-2 dla jednej drużyny, ale 7-0 dla drugiej. W tym konkretnym przykładzie wystarczy w tabeli krzyżowej umieścić wynik 7-2, a ukaranej drużynie wpisać -2 w kolumnie odpowiadającej za bramki zdobyte.

Wykorzystując pozostałe kolumny można przepisać wartości, które przechodzą z poprzednich rozgrywek (np. gdy liga jest dzielona na grupy z zachowaniem dotychczasowego dorobku punktów, bramek, zwycięstw itp.)

Artur Fortuna

PS. Użyta w tej pomocy tabela krzyżowa pochodzi z książki Jerzy Miatkowski, Jarosław Owsiański: *1927. Ten pierwszy sezon ligowy* (wydanie II poszerzone). Prawdziwa jest tylko ta pierwsza.