

اصول چیدمان جدول (پول) های شمشیربازی

ترجمه: عباسعلی فاریابی

۱۴۰۱/۱/۴

نکات جالبی در مورد نحوه چیدمان جدول های شمشیربازی وجود دارد، و گاهی هیچ کس نمی تواند آن را درک کند گویا آن یک راز گیج کننده و ناامید کننده است. اما در واقع نباید این گونه باشد!

مسابقات شمشیربازی از ابتدا تا انتها بصورت یکنواخت برگزار نمی شود. برای انتخاب فینالیست ها از بین یک گروه بزرگ بازیکن، مسابقات از دو مرحله تشکیل می شود - دور مقدماتی جدول یا پول و سپس دور حذف مستقیم. همه می دانند که این دو بخش همیشه در مسابقات شمشیربازی وجود دارد، اما چیزی که ما به آن علاقه مندیم این است که نحوه عملکرد آنها را روشن کنیم.

Poule No 1			Poule No 2		
		rank			rank
JAHANI Sadra	AZ. SHARGHI	1	AMINI Ali	ESFAHAN	1
GHAEMI Mohamad Amin	KH. RAZAVI	7	HABIBOLLAHI Sahand	AZ. SHARGHI	7
BAHARI Kiarash	TEHRAN	9	ZARGARAN Hamed	KH. RAZAVI	10
MALEKI Ali	KERMANSHAH	17	BABAPOUR Mahdi	AZ. GHARBI	15
SABBAGHI Mahan	ARDABIL	18	GHANBARI Amir Reza	FARS	19
ATAYI Abbas	ESFAHAN	20	HASHAMDAR Parsa	TEHRAN	23
BAYAT Hamid Reza	ZANJAN	25	JABER Mostafa	GHOM	26

Poule No 3			Poule No 4		
		rank			rank
MIRZAEI Mahan	TEHRAN	3	YAVARI TALAB Mohamad	HAMEDAN	4
MIRZAEI Parsa	KERMANSHAH	6	DASHTGAR Mohammad	ESFAHAN	5
ROHANI Iman	ESFAHAN	11	DEHNAVI Siavosh	TEHRAN	12
ALVANDI Mahdi	HAMEDAN	13	KARIMI Soheil	KERMANSHAH	14
SAJJAD POUR Sadegh	KH. RAZAVI	16	DEHGHAN Amir Hosein	GHOM	21
RAFAAT NESHAN Aryan	AZ. GHARBI	24	SADI Reza	YAZD	22
ROUSTAEI Amir Mohammad	YAZD	27	KHAKSHOUR Ali	KH. SHOMALI	28

حال زمان آن رسیده است که فرآیند ابهام آمیز جدول نویسی را روشن کنیم. ما در این مقاله توضیح خواهیم داد که این کار چگونه انجام می شود، چرا انجام می شود، و همه باید چه انتظاراتی از این روند داشته باشند. شما همچنین یاد خواهید گرفت که چگونه جدول نویسی را به صورت دستی انجام دهید، مخصوصا اگر زمانی به اجرای یک مسابقه در باشگاه خود نیاز پیدا کنید و به نرم افزار مسابقات دسترسی نداشته باشید!

خوش شانسی در مقابل بدشانسی

برخی از شمشیربازان فکر می کنند که در چیدمان پول "خوش شانس" هستند و همیشه در گروهی قرار می گیرند که بازیکنان ضعیف تری دارد. گویا که همه شمشیربازان این گروه به ظاهر برای تفریح آمده اند. و شکست دادن آنها و بدست آوردن جایگاه خوبی در خود پول و در رده بندی مقدماتی، کار آنچنان مهمی نیست.

عده ای از شمشیربازان دیگر معتقدند "بدشانس" هستند. زیرا آنها همیشه در جدولی قرار می گیرند که جز شمشیربازان درجه A کس دیگری وجود ندارد، کسانی که با بولدوزر از این بازیکن "بدشانس" بیچاره رد می شوند و با یک چشم به هم زدن او را سرنگون می کنند.

در اینجا باید اشاره کنم که هیچ جادویی در این کار نیست. و چیزی به نام شمشیرباز "خوش شانس" یا "بدشانس" در دور پول وجود ندارد. این کار با انداختن سکه انجام نمی شود که شمشیرباز در این جدول یا آن جدول قرار می گیرد، و در عوض آن یک فرآیند حساب شده ای است که همیشه بصورت یکسان انجام می پذیرد.

دلیل اینکه یک شمشیرباز ممکن است در یک جدول قرار بگیرد یا نگیرد، به رتبه بندی قبلی هر شمشیرباز که با آن وارد مسابقه می شود، بستگی دارد. این رده بندی ها در طی سال دائماً در حال تغییر هستند، و به همین دلیل است که پول بندی ها متفاوت می شوند، ضمن اینکه ممکن است برخی شمشیربازها در طول فصل به طور مرتب به یکدیگر برخورد کنند.

ملاحظات دیگری نیز در این مسابقات وجود دارد. در مسابقات شمشیربازی تا جایی که ممکن است تلاش می شود تا دو شمشیرباز از یک استان یا یک باشگاه رو در روی هم قرار نگیرند. بازی دو شمشیرباز یک باشگاه، استان یا کشور در مقابل یکدیگر کمی بی انصافی است زیرا آنها تجربه بازی با یکدیگر را دارند و احتمالاً یکدیگر را خوب می شناسند. مسابقات شمشیربازی همیشه به شمشیربازان این فرصت را می دهد تا با فرد جدیدی بازی کنند، زیرا این باعث رشد می شود، ضمن اینکه عادلانه تر نیز هست.

درک این فرآیند به شمشیربازان کمک می کند تا نگاه خود به پدیده "شانس" در مسابقات را مورد بازبینی قرار دهند.



رنکینگ و جدول نویسی

عدد جادویی مورد استفاده در پول های دور مقدماتی عدد ۷ است. این یعنی تعداد شمشیربازانی است که برگزارکنندگان مسابقه، در صورت امکان، در هر جدول استفاده می کنند. البته اگر تعداد شرکت کنندگان تقسیم بر ۷ نشود، جدول ها بصورت ۷ تایی و ۶ تایی چیده می شوند.

حال بیایید نمونه ای از جدول نویسی یک مسابقه شمشیربازی را مرور کنیم.

تصور کنید ما ۲۶ شمشیرباز داریم که برای یک مسابقه ثبت نام کرده اند. این شمشیربازها عبارتند از AA, BB, CC, DD, EE, XX, YY, ZZ و با حروف الفبای انگلیسی نام گذاری شده اند - در مجموع ۲۶ شمشیرباز. آنها به ترتیب حروف الفبا رده بندی شده اند تا کار را برای ما آسان تر کنند، بطوری که AA در صدر رده بندی قرار گرفته و ZZ پایین ترین رده را داراست. رده بندی بقیه شمشیربازان بر اساس ترتیب حروف الفبا چیده شده اند، یعنی اینکه رده بندی اولیه آنها برابر است با ترتیب حروف الفبای انگلیسی، که از AA شروع و به ZZ ختم می شود.

برای شفافیت بیشتر در این مثال، ما این فرض را گرفته ایم که هیچ برخورد هم باشگاهی بین شمشیربازها وجود ندارد. یعنی ما دو شمشیرباز از یک باشگاه نداریم که در یک پول قرار بگیرند. این فقط به خاطر ساده کردن مثال ما است، زیرا در واقعیت همیشه امکان قرار گرفتن شمشیربازان هم باشگاهی، هم استانی یا هم وطن در یک جدول وجود دارد.

اکنون زمان آن رسیده است که ۲۶ شمشیرباز خود را در پول ها بچینیم. وقتی این تعداد را بر ۷ تقسیم کنیم، ۴ پول خواهیم داشت: دو پول ۷ تایی و دو پول ۶ تایی. بنابراین پول های ۱ و ۲ هفت تایی و پول های ۳ و ۴ شش تایی خواهند شد.

از اینجا می توانیم شروع به اضافه کردن شمشیربازها به پول های خود کنیم. چهار شمشیرباز اول رده بندی به ترتیب بصورت سرگروه در جدول ها قرار می گیرند.

پول ۱: AA

پول ۲: BB

پول ۳: CC

پول ۴: DD

حالا ما در هر جدول یک شمشیرباز سرگروه داریم. خوب بیایید کارمان را ادامه بدهیم. به یاد داشته باشید چیدن شمشیربازان بصورت مارپیچی انجام می شود. یعنی اینکه شمشیربازهای EE، FF، GG و HH برعکس تسلسل شروع در جدول های ۴ تا ۱ به ترتیب قرار می گیرند. یعنی اینکه به جای شروع از جدول ۱، از طرف دیگر و از جدول ۴ شروع می کنیم.

پول ۴: EE

پول ۳: FF

پول ۲: GG

پول ۱: HH

II، JJ، KK، و LL همگی دوباره بصورت مارپیچ و به ترتیب گروه اول در جدول ها قرار می گیرند.

پول ۱: II

پول ۲: JJ

پول ۳: KK

پول ۴: LL

ما همین کار را بطور مارپیچ ادامه می دهیم و شمشیربازهای بعدی را به پول هایمان اضافه می کنیم. بازیکنان بعدی به ترتیب رنگینگ نزولی اضافه می شوند. یعنی اینکه MM، NN، OO و PP که در رده های پایین تر قرار دارند با توجه به رتبه خود به جدول ها اضافه می شوند.

پول ۴: MM

پول ۳: NN

پول ۲: OO

پول ۱: PP

پس از چند دور دیگر، ما تمام بیست و شش شمشیرباز خود را چیده ایم. اکنون جدول های ۱ و ۲ هر کدام دارای هفت شمشیرباز و جدول های ۳ و ۴ هر کدام دارای شش شمشیرباز هستند.

حال می توانید ترکیب ظاهری پول های ما، از جمله بازیکنان، را در زیر ببینید.

	پول ۱		پول ۲		پول ۳		پول ۴	
	AA	→	BB	→	CC	→	DD	↻
↻	HH	←	GG	←	FF	←	EE	
	II	→	JJ	→	KK	→	LL	↻
↻	PP	←	OO	←	NN	←	MM	
	↻	QQ	→	RR	→	SS	→	TT
↻	XX	←	WW	←	VV	←	UU	
	YY	→	ZZ					

توجه کنید که در هیچ یک از این پول ها چیده شده شمشیربازهای کاملاً یکسانی وجود ندارد، و همه آنها دارای بازیکنان با قدرت های مختلف هستند.

چشم انداز پول

اینجاست که کار واقعا جالب می شود. در مثال بالا، اگر از منظر شمشیرباز AA به پول ۱ نگاه کنید، جدول او "ساده ترین" جدول است. او نه تنها هیچ شمشیرباز هم سطح دیگری در پول خود ندارد، بلکه شمشیرباز دوم پول ۷ پله با او اختلاف دارد. و سایر شمشیربازان بعدی پول، خیلی ضعیف تر از او هستند.

حال بیایید از منظر شمشیربازی DD به جدول ها نگاه کنیم. در حالی که او یک شمشیرباز سرگروه هست، اما پول او "قوی تر" به نظر می رسد، زیرا شمشیرباز دوم پول تقریباً با او هم سطح است!

اما توجه به این نکته مهم است که این نوع چیدمان ترتیبی پول ها بهینه ترین روش می باشد، زیرا به طور کلی، میانگین تقسیم قدرت در پول ها کم و بیش یکسان است.

این امر با چیدن شمشیربازان یکی پس از دیگری به ترتیب نزولی رتبه آنها (یا همان طور که در مسابقات نامیده می شود، رده بندی یا سیدبندی اولیه آنها) حاصل می شود که از اولین پول شروع و به آخرین پول منتهی می شود و در پایان هر سطح، مسیر چیدمان به صورت مارپیچ برمی گردد. دقیقاً همان گونه که در مثال بالا با چیدن شمشیربازان AA, BB, و ... تا ZZ نشان دادیم.

در مثال بالا ما فرض کردیم که شمشیربازان بر اساس رتبه بندی شان چیدمان شده اند، اما توجه به این نکته مهم است که این رتبه بندی ممکن است در هر رده سنی بصورت استانی یا ملی (معروف به رنکینگ کشوری)، و یا بصورت قاره ای و جهانی در نظر گرفته شود. البته نباید فراموش کرد که مکانیسم چیدمان مارپیچ پول ها به نوع رده بندی توجه نمی کند، بلکه چیدن شمشیربازها از اولین تا آخرین دارای اهمیت است.



حل مشکل هم ملیت ها

پس از این "مرحله اول" چیدمان، روند حل مشکل احتمالی هم ملیت ها انجام می شود. این تعارض احتمالی چیست؟ فرآیند چیدمان پول ها سعی می کند تا شمشیربازهایی را که به نوعی به هم ارتباط دارند را از هم جدا کند. به عنوان مثال، در هر مسابقه ملی معمولاً چند بازیکن بعنوان نماینده یک باشگاه یا یک استان شرکت می کنند. یا اینکه در مسابقات بین المللی، جام های جهانی یا قهرمانی جهان، دو یا چندین شمشیرباز از یک کشور شرکت می کنند. بنابراین سیستم چیدمان نرم افزار از قرار گرفتن بازیکنان هم ملیت در یک جدول جلوگیری می کند.

البته در دور حذفی نمی توان این جدایی سازی را اعمال کرد، زیرا قرارگیری بازیکنان در جدول حذفی صرفاً به نتایج پایانی دور پول بستگی دارد، این بدان معنی است که دو هم تیمی، حتی دو خواهر یا دو برادر یا حتی بدتر از آن - یکی از والدین و فرزندش - می توانند در مسابقه رو در

روی همدیگر قرار گیرند، که یکی از آنها صعود و دیگری از دور مسابقات حذف می شود. در حالی که در دور مقدماتی (دور پول) تلاش می شود تا چنین جداسازی تا حداکثر امکان بصورت قطع اجرا شود.

برای مثال، فرض کنید که شمشیربازان PP و QQ هر دو از استان "البرز" و شمشیربازان BB و JJ هر دو از استان "تهران" هستند. اگر ما چیدمان اولیه را در نظر بگیریم، جدول بالا دو تضاد را نشان می دهد:

- پول ۱ دارای دو شمشیرباز از استان "البرز" می باشد.
- پول ۲ دو شمشیرباز از استان "تهران" دارد.

در این حالت، فرآیند چیدمان جداول سعی می کند جای بازیکنان QQ با شمشیرباز بعدی رده بندی (بازیکن بعدی در جهت مارپیچ) جابجا کند تا قدرت جدول ها تقریباً حفظ شود. بنابراین جای QQ با RR که نفر بعدی رده بندی است جابجا می شود، یعنی اینکه QQ به پول ۲ و RR به پول ۱ منتقل می شود. به همین ترتیب، جدول JJ با KK نیز جابجا می شود. بنابراین چیدمان نهایی پول ها به صورت زیر خواهد بود:

	پول ۱		پول ۲		پول ۳		پول ۴	
	AA	→	BB	→	CC	→	DD	
	HH	←	GG	←	FF	←	EE	
	II	→	KK	↔	JJ	→	LL	
	PP	←	OO	←	NN	←	MM	
	RR	↔	QQ	→	SS	→	TT	
	XX	←	WW	←	VV	←	UU	
	YY	→	ZZ					

دور حذفی

دور حذف مستقیم (حذفی) با توجه به رده بندی جدید بدست آمده در دور جدول شروع می شود. در پست بعدی، که با عنوان "سیدبندی مسابقات چیست و چگونه انجام می شود" می باشد، در مورد چیدمان جدول حذفی به طور مفصل صحبت خواهیم کرد و توصیه می کنم اگر با این مفهوم آشنا نیستید آن را حتما بخوانید.

عامل کنترل انسانی

البته، تمام این محاسبات توسط یک نرم افزار مربوط به مسابقات با الگوریتم های خاص آن انجام می شود، اما گاهی اوقات کمیته فنی مسابقات باید در روند چیدمان جدول ها مداخله کند و اگر مشکل هم ملیت ها به طور خودکار حل نشده باشد، با جابجایی برخی از شمشیربازان به صورت دستی این مشکل را حل می کنند. امروزه در دنیا اغلب مسابقات شمشیربازی توسط نرم افزارهایی به نام "En-Garde" یا "FencingTime" مدیریت می شود که همه شمشیربازها با آنها آشنا هستند و از خدمات آنلاین آنها به کرات استفاده کرده اند. البته در اروپا و سایر کشورها نرم افزارهای مسابقات دیگری نیز وجود دارد.

حال می توانیم بگوییم که شما اکنون با اصول چیدمان بازیکنان در پول های مقدماتی مسابقات شمشیربازی آشنا شده اید.

Igor Chirashnya