

**MODALITÀ DI COMPILAZIONE
DEI TABELLONI
AD ELIMINAZIONE DIRETTA
PER LA DISPUTA DELLE
MANIFESTAZIONI INDIVIDUALI**

VOLUME I

ISTRUZIONI

(versione 2.0 – Novembre 2011)

Edizione a cura di Mauricio Rosciano e Carlo Capodaglio

Si ringraziano gli ufficiali di gara che hanno collaborato alla correzione di questo testo, segnalando errori, incongruenze, omissioni, refusi, ecc., ed anticipatamente tutti quelli che vorranno continuare a farlo.

La presente versione 2.0 recepisce l'introduzione della classifica di 6° gruppo di IV categoria, indicata con (4.6) ed una serie di refusi e di errori derivanti dall'adattamento al sistema italiano di classificazione degli esempi basati, nel testo originale, sul sistema francese, profondamente diverso.

Premessa

Il presente manuale è un complemento delle norme del Regolamento tecnico sportivo relative alla modalità di disputa delle manifestazioni individuali (capo III, articoli 17 e seguenti); riprende quindi i diversi problemi regolamentari, spiegandoli con esempi.

Si fanno anche raccomandazioni per la redazione di tabelloni non solo corretti, che garantiscano i diritti dei partecipanti, ma anche tali da soddisfare l'equità sportiva.

Il manuale espone la tecnica per la redazione dei tabelloni, con un'appendice sulle modalità accessorie di gestione della manifestazione; un secondo volume riporta un considerevole numero di problemi pratici, la cui soluzione consente la redazione di tabelloni corretti ed equi.

Capitolo I

PRINCIPI GENERALI

Una manifestazione individuale ha lo scopo di far gareggiare i giocatori partecipanti tra loro, generalmente con il meccanismo dell'eliminazione diretta, al fine di ottenere il vincitore della gara.

I giocatori partecipanti possono essere di valore anche molto diverso e sono quindi normalmente ammessi in gara in fasi successive del suo svolgimento.

Se gli iscritti sono pochi e le loro classifiche non sono troppo diverse, si possono inserire tutti i partecipanti in un solo tabellone.

In ogni altro caso, è necessario dividere la manifestazione in più tabelloni; lo svolgimento della gara viene quindi rappresentato in più tabelloni concatenati, dove i vincitori di un tabellone iniziale od intermedio si qualificano per il successivo tabellone intermedio fino all'ultimo tabellone o tabellone finale.

I tabelloni hanno lo scopo di rappresentare visivamente lo svolgimento della manifestazione e la successione degli incontri svolti (con i loro risultati) o da svolgere.

Ogni tabellone ha una specifica dimensione (numero di linee su cui scrivere i nomi dei giocatori: fino ad 8, 16, 32, 64, 128, e così via), in base al numero dei giocatori ammessi.

L'**esempio 1** è uno schema di un tabellone che consente l'inserimento di 32 giocatori.

Un buon tabellone deve prevedere una progressione più regolare possibile dei giocatori ed un trattamento equo di quelli di pari classifica; per ottenere questi risultati, il Giudice arbitro deve applicare una serie di regole e deve cercare di seguire una serie di raccomandazioni.

Un tabellone è definito esatto o corretto quando è redatto in conformità delle regole, ma un buon tabellone è un tabellone esatto che tiene tuttavia anche conto del maggior numero di raccomandazioni.

La scelta del modo in cui dividere i giocatori nei diversi tabelloni ha effetto anche sulla composizione di ciascun tabellone, fermo restando il criterio che la classifica dei giocatori deve aumentare nella successione dei diversi tabelloni.

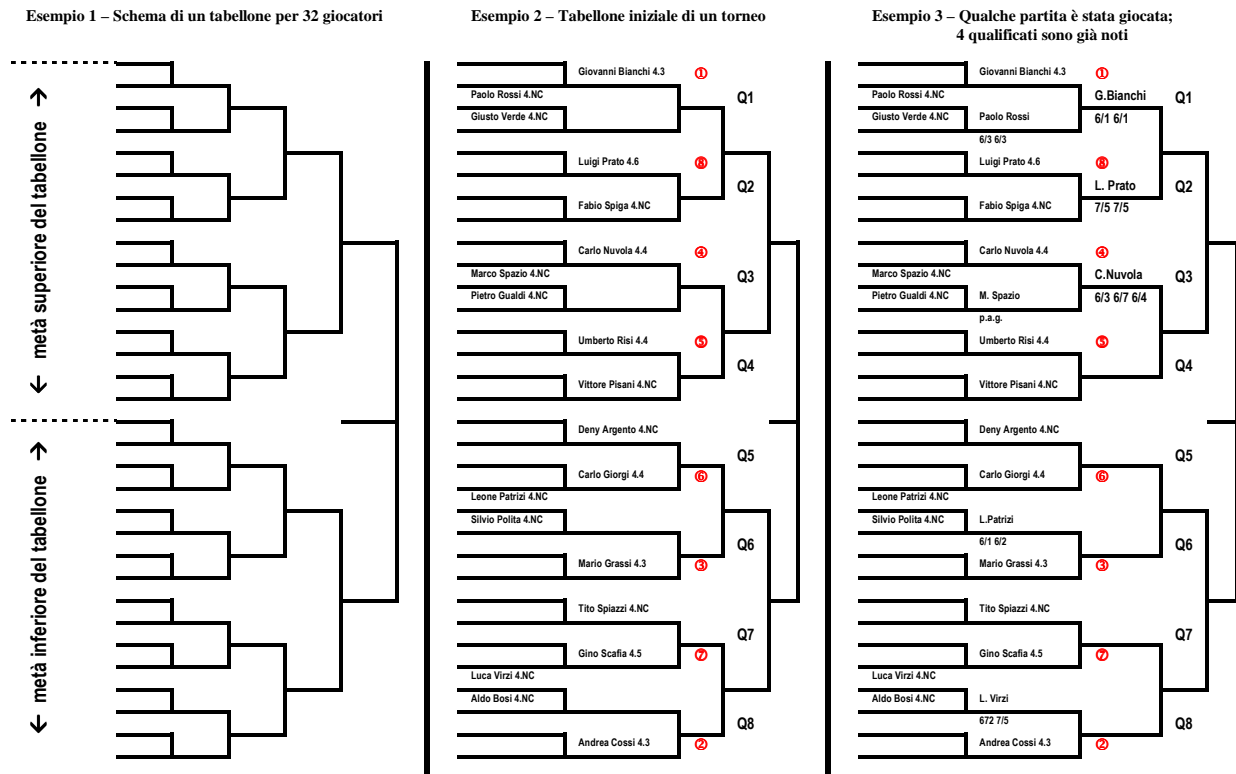
A – La redazione del tabellone

I nomi ed i cognomi dei giocatori e la loro classifica debbono essere chiaramente indicati al di sopra della linea corrispondente.

Dopo lo svolgimento dell'incontro, il nome ed il cognome del vincitore sono indicati chiaramente al di sopra della linea corrispondente, mentre il risultato dell'incontro è indicato sotto la linea; la classifica non è più ripetuta.

L'**esempio 2** mostra un tabellone iniziale di una manifestazione individuale; l'**esempio 3** mostra lo stesso tabellone in una fase più avanzata, dopo la disputa di alcuni incontri.

Lo svolgimento della manifestazione deve essere reso noto con chiarezza sia ai partecipanti sia agli spettatori; i tabelloni, quindi, devono essere chiaramente compilati, affissi e visibili in un luogo accessibile a tutti e tempestivamente aggiornati.



B – I tipi di tabellone

A seconda della finalità, i tabelloni si distinguono in:

- 1) di qualificazione
- 2) intermedi
- 3) finali

In funzione del numero dei partecipanti e della loro classifica, si possono adottare tabelloni dei seguenti tipi:

- 1) tabellone di estrazione, con partenza in linea, di qualificazione, intermedio o finale
- 2) tabellone di selezione, ad ingresso progressivo, di qualificazione, intermedio o finale
- 3) tabellone a sezioni (per qualificare un numero di giocatori diverso da una potenza di due), di qualificazione o intermedio, ma non finale

C – Le teste di serie

In tutte le manifestazioni a cui partecipano giocatori classificati sono definite le teste di serie, costituite dai giocatori di maggior classifica, poste nel tabellone in modo da incontrarsi tra loro il più tardi possibile. (RTS art. 21, comma 1)

Il numero delle teste di serie di ciascun tabellone (RTS art. 21, comma 2) è determinato in modo che sia:

- uguale, al minimo, ad un ottavo o, al massimo, alla metà del numero dei giocatori iscritti al tabellone;
- almeno uguale al numero dei giocatori da qualificare per il tabellone seguente.

Determinazione del numero delle teste di serie

| | | | | |
|-----------------------------|--------|-----------------------------|--------------------------------|--------------------------|
| <u>partecipanti</u> 8 | \leq | numero delle teste di serie | \leq | <u>partecipanti</u> 2 |
| | | e | | |
| numero delle teste di serie | | \geq | numero dei qualificati uscenti | |

La determinazione delle teste di serie non è effettuata nelle sole manifestazioni riservate ai giocatori di IV categoria non classificati (4.NC).

D – La designazione e la numerazione delle teste di serie

L'ordine (e la conseguente numerazione) delle teste di serie deve seguire in ordine decrescente la sequenza delle classifiche dei giocatori, dalla maggiore alla minore; in caso di pari classifica, l'ordine è determinato per sorteggio. (RTS art. 22, commi 1 e 2)

Il numero d'ordine di ciascuna testa di serie deve essere chiaramente indicato nel tabellone, chiuso in un cerchio, con eccezione dei tabelloni riservati per giocatori di IV categoria non classificati. (RTS art. 22, comma 6)

Nei casi in cui è consentita la partecipazione di giocatori stranieri, questi possono essere designati come teste di serie secondo la loro classifica federale, se posseduta, ovvero secondo la valutazione attribuita dalla FIT a titolo provvisorio. (RTS art. 22, comma 3)

Esempio 4: *i partecipanti ad un tabellone che qualifica quattro giocatori sono 4 (4.NC), 4 (4.6), 3 (4.5), 2 (4.4), 3 (4.3), 2 (4.2) ed 1 (4.1). Si decide di indicare quattro teste di serie. Quali partecipanti devono essere le teste di serie?*

Risposta:

| | | |
|--------------------------------------|---|--|
| <i>testa di serie n° 1: il (4.1)</i> | } | <i>con sorteggio per attribuire i numeri 2 e 3</i> |
| <i>testa di serie n° 2: un (4.2)</i> | | |
| <i>testa di serie n° 3: un (4.2)</i> | | |
| <i>testa di serie n° 4: un (4.3)</i> | | |

con sorteggio tra i tre (4.3)

E – La posizione delle teste di serie

Nel tabellone di estrazione o nel tabellone di selezione, le teste di serie debbono essere poste (RTS art. 21, comma 3):

- in alto, nella metà, quarto, ottavo od altra frazione della metà superiore del tabellone;
- in basso, nella metà, quarto, ottavo od altra frazione della metà inferiore del tabellone.

In un tabellone a sezioni, la testa di serie n. 1 è posta in alto nella sezione superiore, la testa di serie n. 2 in alto nella sezione seguente e così di seguito; se il numero delle teste di serie è superiore a quello delle sezioni, dopo aver posto una testa di serie in ciascuna sezione, dall'alto verso il basso, si dispongono le successive teste di serie dal basso verso l'alto, dall'ultima sezione alla prime, e poi, se necessario, ancora dall'alto verso il basso e così di seguito.

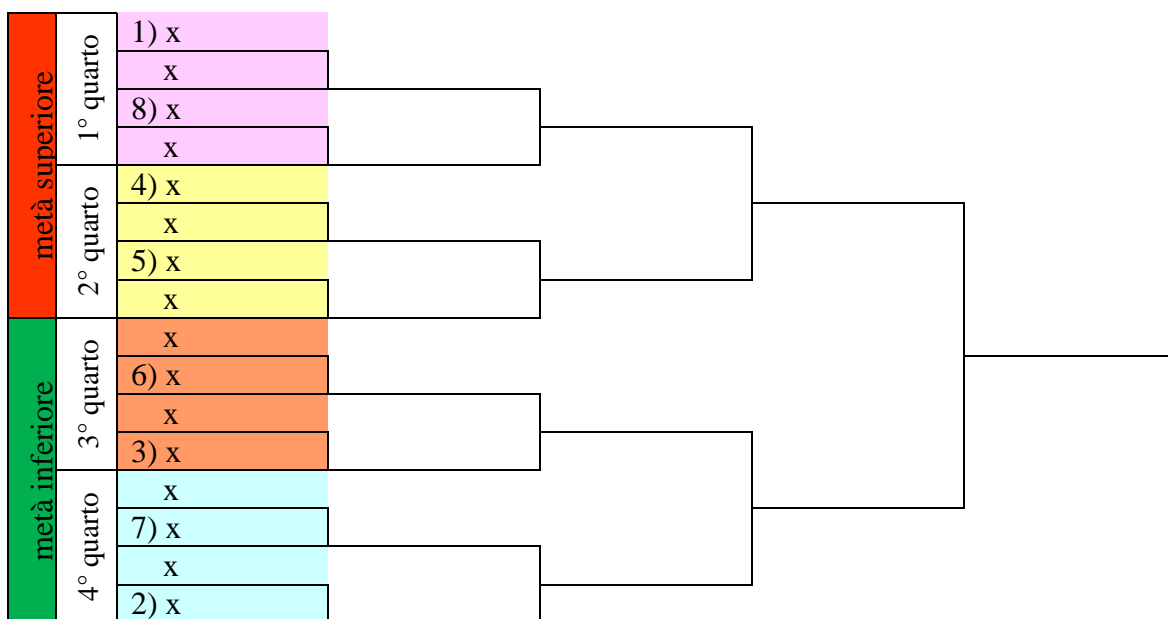
La posizione delle teste di serie varia in funzione del tipo di tabellone scelto, ma un modo per verificare la corretta disposizione delle teste di serie è quello di calcolare la somma delle due teste di serie poste nella medesima frazione del tabellone: questo risultato è costante e corrisponde al numero totale di ciascun gruppo di teste di serie aumentato di uno (ad es. se le teste di serie sono otto, la somma deve dare come risultato costante nove, ecc.).

Una testa di serie di qualsiasi numero non può essere posta nel tabellone (e quindi entrare in gara) un turno dopo una testa di serie con una numerazione inferiore (e quindi di valore maggiore).

Un qualificato entrante non può assumere la posizione di testa di serie.

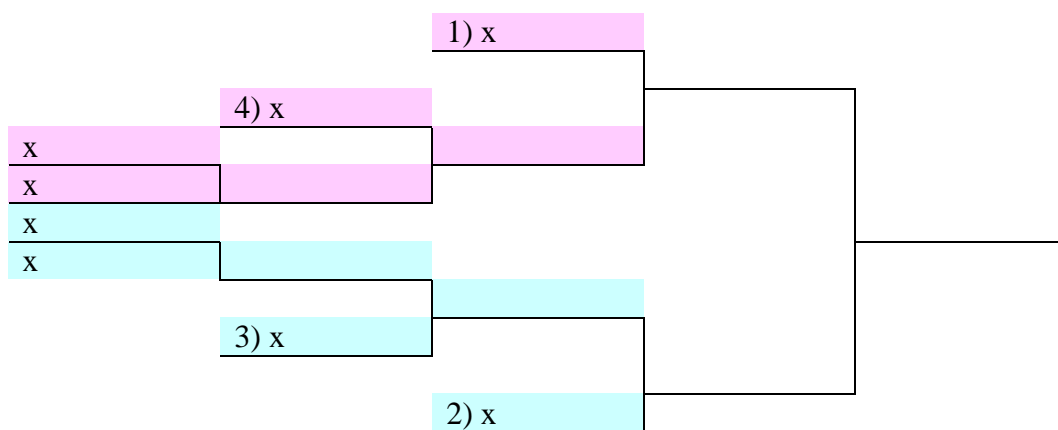
Esempio n. 5 – Posizione delle teste di serie - Tabellone di estrazione

16 giocatori, 8 teste di serie = 9 valore costante in ciascun quarto

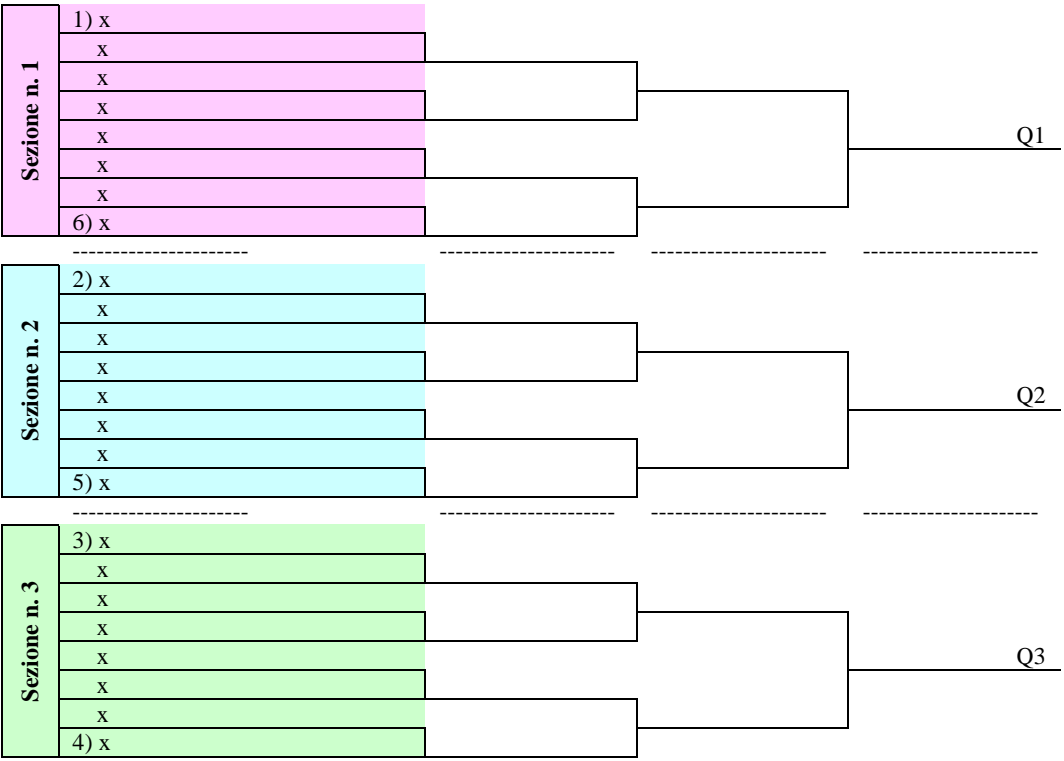


Esempio n. 6 – Posizione delle teste di serie – Tabellone di selezione

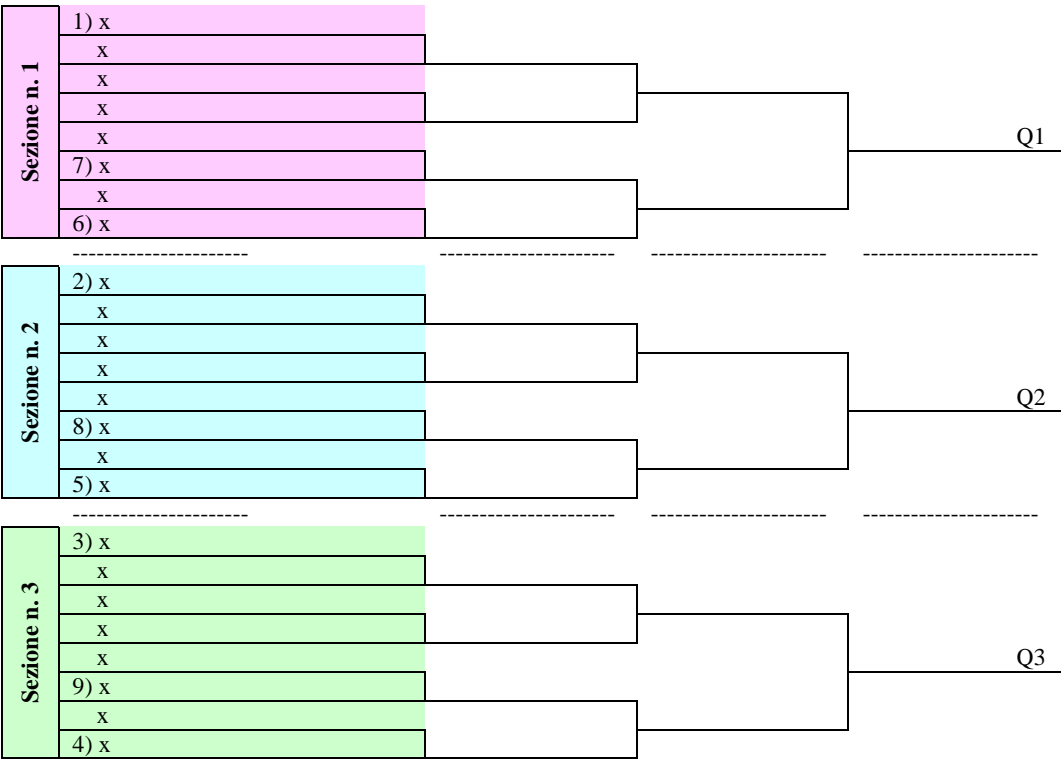
8 giocatori, 4 teste di serie = 5 valore costante in ciascuna metà



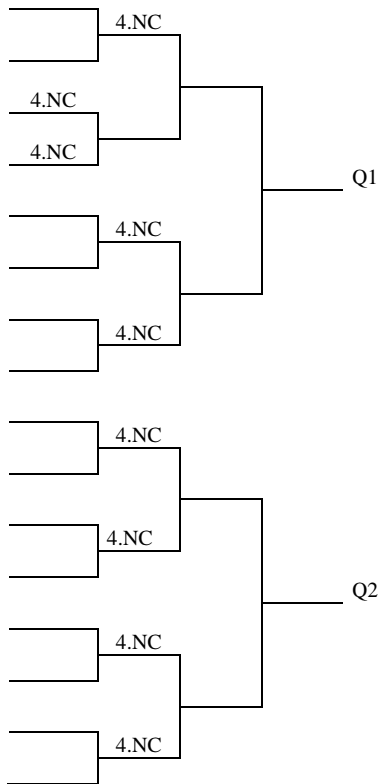
Esempio n. 7 – Posizione delle teste di serie - Tabellone a sezioni (di estrazione)
 24 giocatori, 3 qualificati uscenti, 6 teste di serie = 7 valore costante



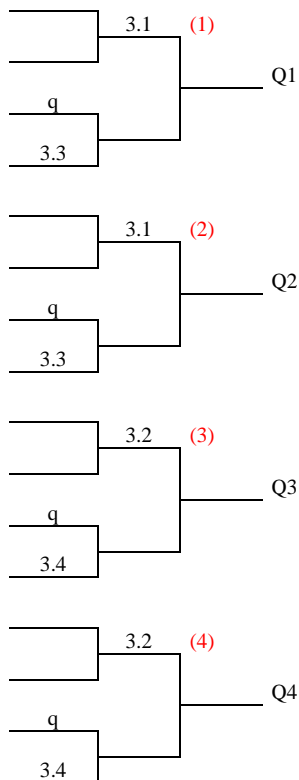
Esempio n. 8 – Posizione delle teste di serie - Tabellone a sezioni (di estrazione)
 24 giocatori, 3 qualificati uscenti, 9 teste di serie = 13 valore costante al 1° turno
 nella metà inferiore di ciascuna sezione



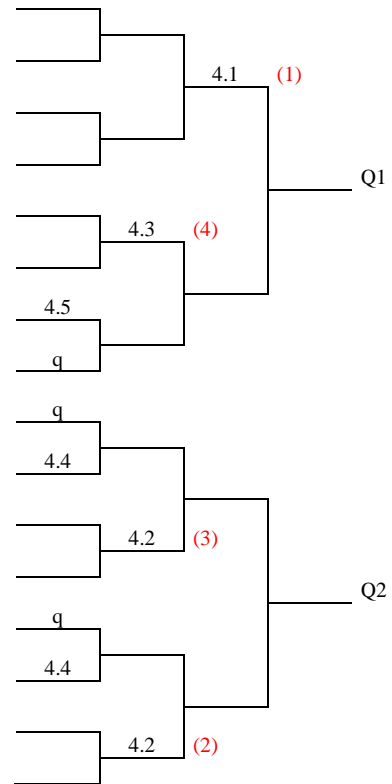
Esempio 9
Tabellone di estrazione per 4.NC



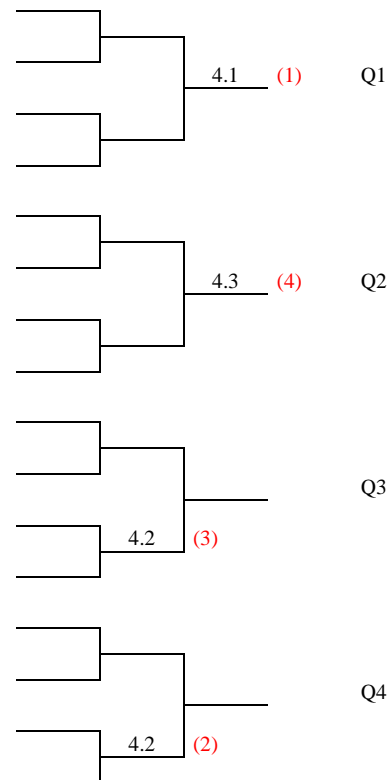
Esempio 11
Tabellone a sezioni (parziale)



Esempio 10
Tabellone di selezione

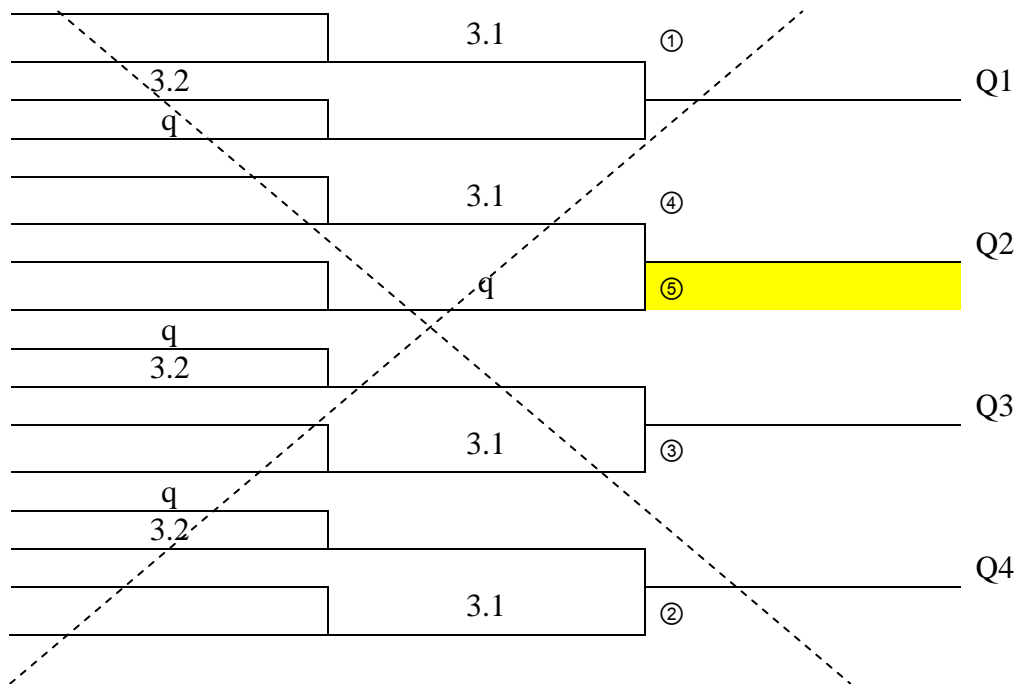


Esempio 12
Tabellone errato! la tds n. 4 entra in gara dopo la n. 2 e la n. 3



Esempio 13

Tabellone errato! un qualificato non può mai essere Tds

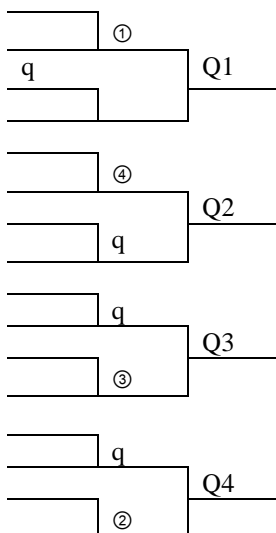
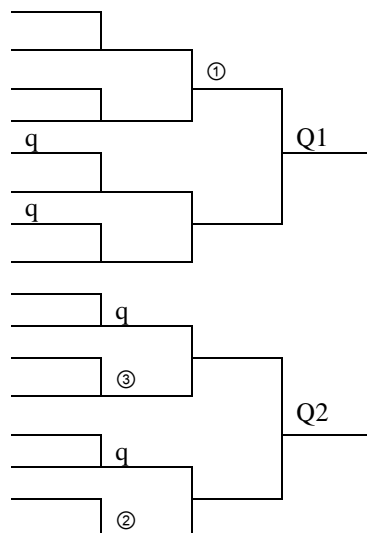
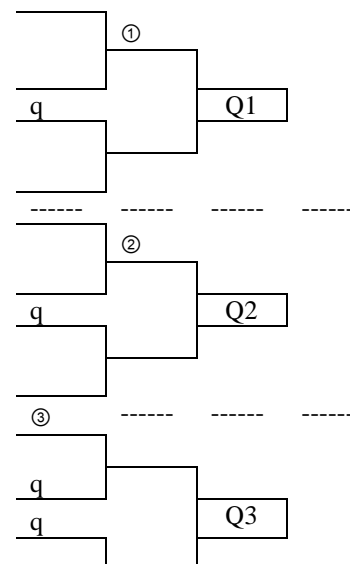

F – I qualificati

I qualificati sono i giocatori che, in virtù delle vittorie conseguite in un tabellone, iniziale o intermedio, di qualificazione, hanno il diritto di partecipare al tabellone seguente, intermedio o finale.

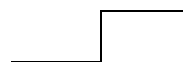
I qualificati si distinguono in

- qualificati entranti (indicati con la “q” minuscola o con qe)
- qualificati uscenti (indicati con la “Q” maiuscola o con Qu)

I qualificati entranti in un tabellone sono i giocatori ammessi da un tabellone precedente, in cui erano qualificati uscenti; la loro ripartizione nel tabellone dipende dal tipo di tabellone adottato.

Esempio 14

Esempio 15

Esempio 16


Nel tabellone a sezioni, ognuna è un tabellone indipendente per quanto riguarda la posizione dei qualificati entranti



Tuttavia, qualunque sia il tipo di tabellone in cui sono inseriti (salvo il caso di un tabellone di estrazione con partenza in linea a sorteggio integrale), i qualificati entranti sono posti:

- nella linea inferiore del loro primo incontro, nella metà superiore del tabellone;
- nella linea superiore del loro primo incontro, nella metà inferiore del tabellone.

I qualificati uscenti sono coloro che, al termine del tabellone, iniziale o intermedio, di qualificazione, hanno il diritto di partecipare al tabellone successivo, intermedio o finale.

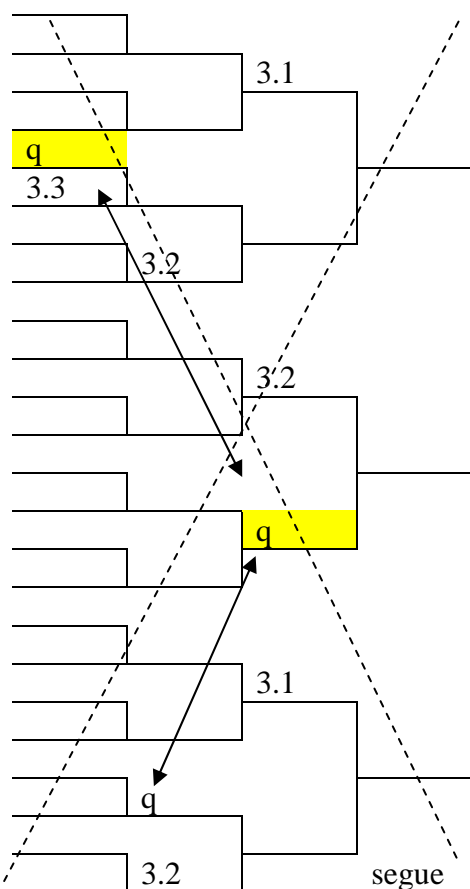
Essi sono denominati con una numerazione progressiva dall'alto verso il basso (qualificato n. 1, qualificato n. 2, ecc.).

Ovviamente, i qualificati uscenti di un tabellone sono i qualificati entranti del tabellone seguente.

G – Regole generali dei tabelloni

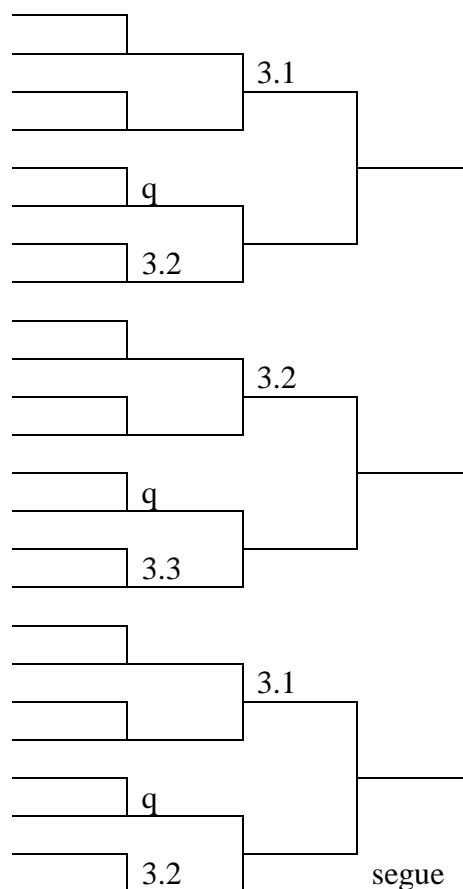
In qualsiasi tipo di tabellone, tutti i giocatori aventi la stessa classifica devono entrare in gara nel medesimo turno o in due turni consecutivi; tale principio vale anche per i qualificati entranti, considerati tutti di pari classifica, qualunque sia la loro classifica effettiva. (RTS art. 20, comma 3, lettera a))

Esempio 17 (tabellone parziale)



Errato: i qualificati entrano in tre turni

Esempio 18 (tabellone parziale)

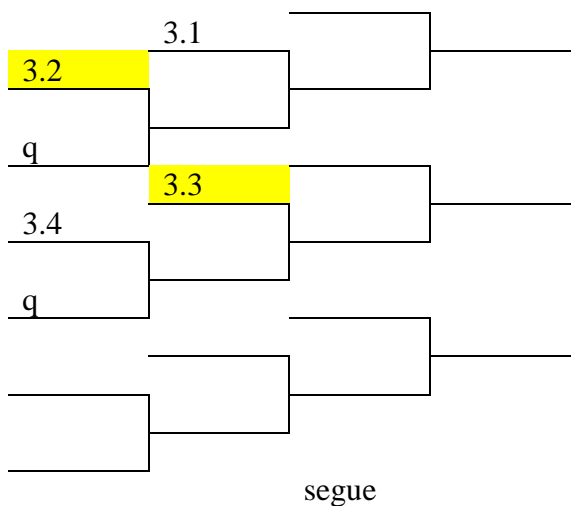


Esatto: i qualificati entrano in un solo turno

Con l'eccezione dei giocatori qualificati entranti, è vietato far entrare in gara qualsiasi giocatore dopo (cioè in un turno seguente) un giocatore di classifica superiore. (RTS art. 20, comma 3, lettera b))

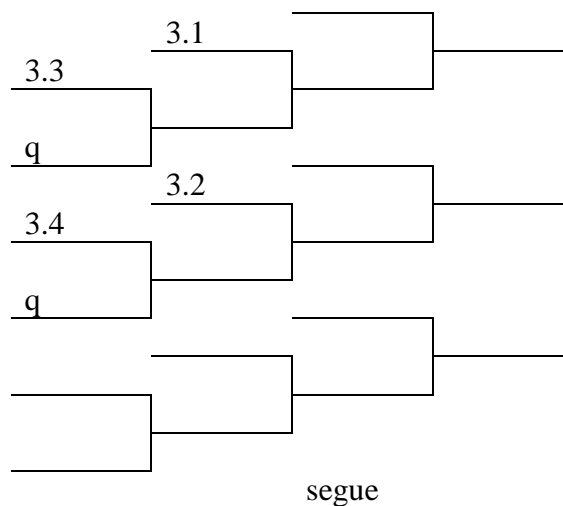
I qualificati entranti, invece, possono essere posti nel tabellone anche un turno avanti a giocatori meglio classificati, senza inficiare la correttezza del tabellone, ma due qualificati entranti non possono incontrarsi tra loro al primo incontro del tabellone, salvo il caso del tabellone di estrazione a sorteggio integrale. (RTS art. 20, comma 3, lettera c))

Esempio 19 (tabellone parziale)



Errato: il 3.3 entra in gara dopo il 3.2

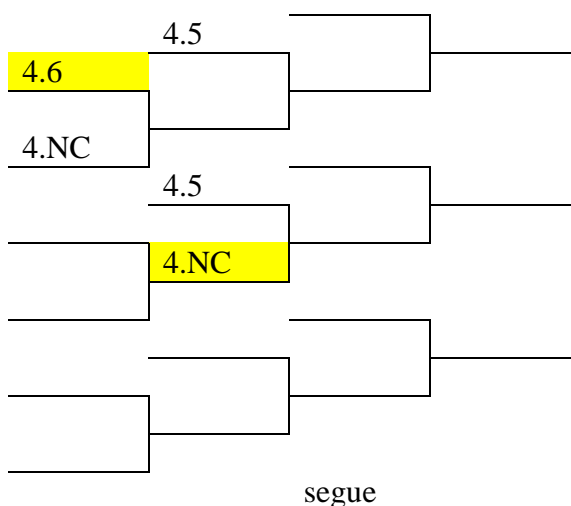
Esempio 20 (tabellone parziale)



Esatto

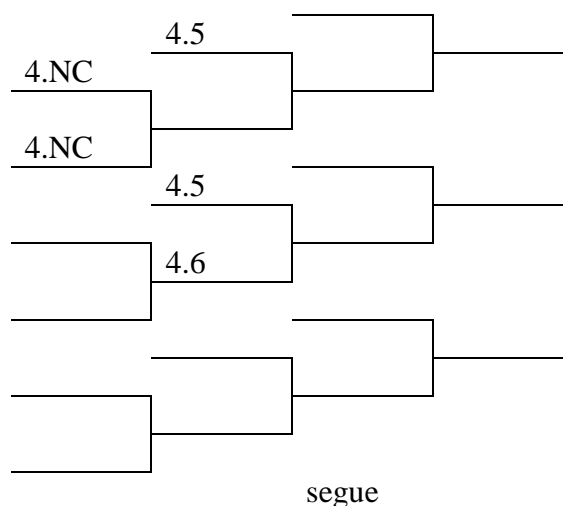
Questa regola si applica anche ai giocatori (4.NC)

Esempio 21 (tabellone parziale)



Errato: il (4.NC) entra dopo il (4.6)

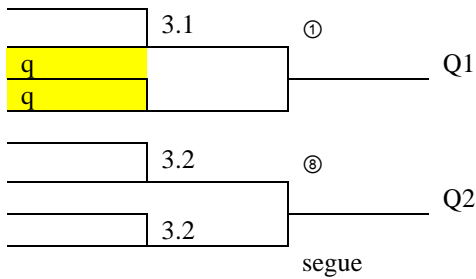
Esempio 22 (tabellone parziale)



Esatto

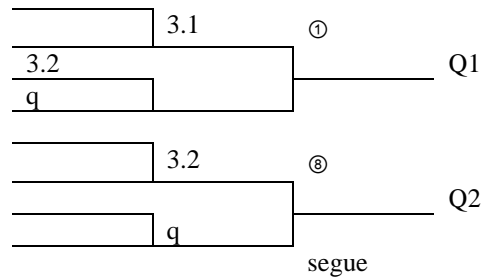
Il numero dei qualificati entranti deve quindi essere sempre uguale o inferiore al numero dei giocatori direttamente ammessi al medesimo tabellone, salvo il caso del tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale.

Esempio 23 (tabellone parziale)



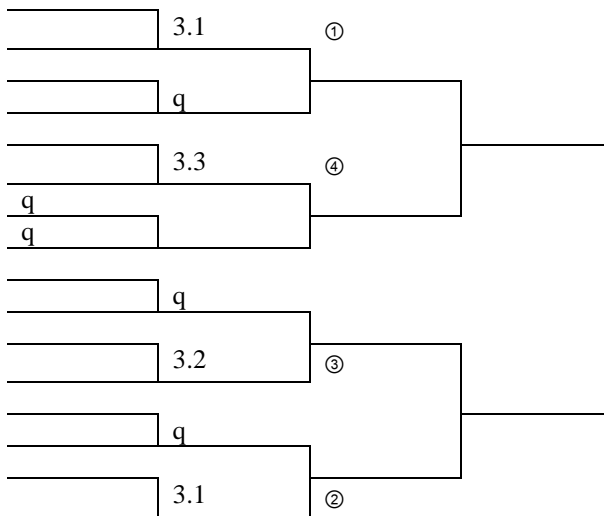
Errato: due qualificati si incontrano al primo turno

Esempio 24 (tabellone parziale)



Esatto

Esempio 25 - Tabellone finale a sorteggio integrale

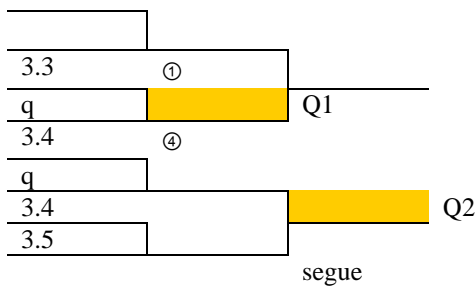


L'incontro al primo turno di due q può avvenire solo come risultato di un sorteggio in questo tipo di tabellone

Esatto solo nel caso di tabellone finale a sorteggio integrale! Il numero dei qualificati entranti può essere anche superiore al numero dei giocatori direttamente ammessi

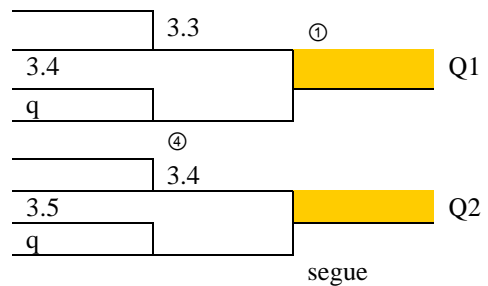
Tutti i qualificati uscenti di un tabellone debbono essere definiti nel medesimo turno. (RTS art. 20, comma 3, lettera d))

Esempio 26 (tabellone parziale)



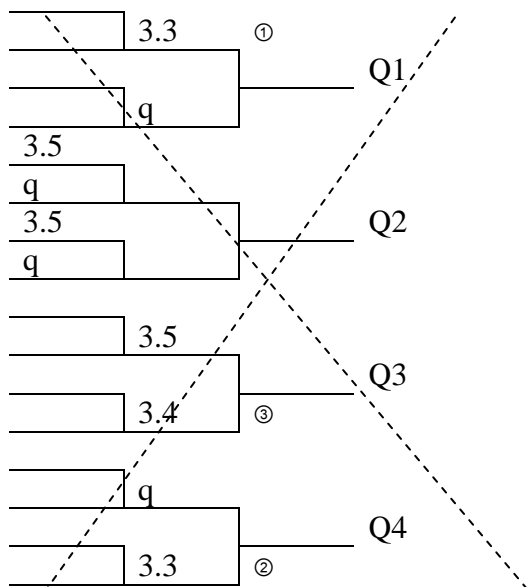
Errato: i qualificati sono noti in turni diversi

Esempio 27 (tabellone parziale)

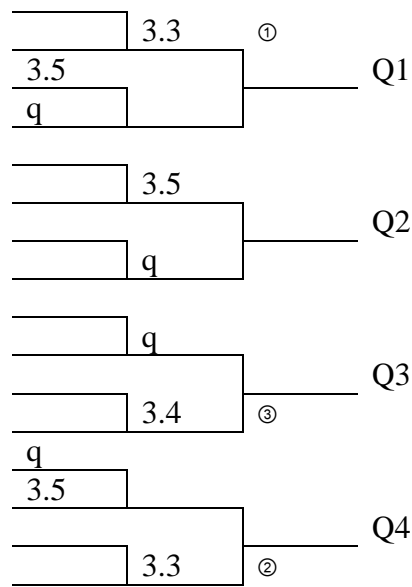


Esatto: i qualificati sono noti nello stesso turno

Nei tabelloni di estrazione, un posto per ciascuna frazione del tabellone deve essere riservato ad un giocatore qualificato da un tabellone precedente (se previsto), eventualmente anche in posizione di aspettito.

Esempio 28 (con 4 qualificati entranti)


Errato: i qualificati non sono equamente distribuiti

Esempio 29


Esatto

La disposizione dei qualificati entranti nei posti loro riservati nel tabellone è fatta per sorteggio. (RTS art. 20, comma 4)

Se nel corso della redazione di un tabellone si ha la possibilità di scegliere tra diverse posizioni per la collocazione di un qualificato entrante, la scelta è fatta per sorteggio; tuttavia, se la scelta è tra una posizione di aspèttito ed una in pre-turno, deve prevalere la posizione in pre-turno. (RTS art. 20, comma 5)

H – Le raccomandazioni per la compilazione dei tabelloni

Le raccomandazioni debbono essere applicate ogni volta che sia possibile, per garantire un trattamento equo ed ottimale a tutti i partecipanti. In ciò si distinguono dalle regole che impongono invece un'applicazione tassativa.

Inoltre le raccomandazioni non sono espressamente indicate nel Regolamento tecnico sportivo, ma sono riportate solamente in questa pubblicazione esplicativa.

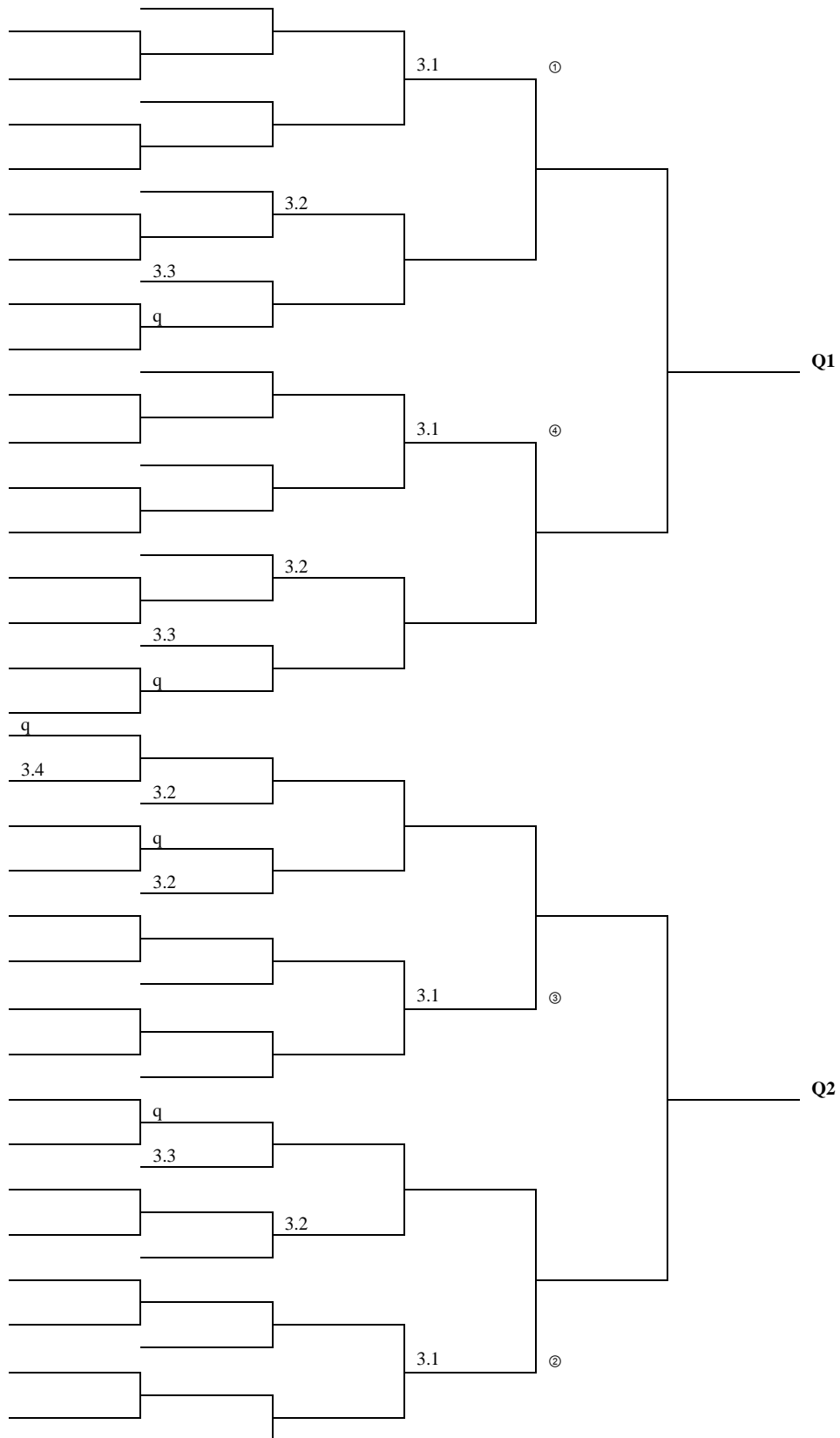
Le sette raccomandazioni seguenti hanno una portata generale, ma ci sono altre raccomandazioni specifiche per il tipo di tabellone adottato di volta in volta.

Negli esempi riportati nel testo, il tabellone di sinistra, benché esatto secondo le regole, deve essere evitato perché non tiene conto delle raccomandazioni; quello di destra è invece esatto, cioè conforme alle regole, ma anche soddisfacente, perché tiene conto delle raccomandazioni: è cioè un buon tabellone.

1. Accoppiamento dei giocatori qualificati

I qualificati entranti in un tabellone, per quanto possibile, devono incontrare al primo turno i giocatori di più bassa classifica direttamente ammessi al tabellone.

Esempio 30 – 2 qualificati uscenti

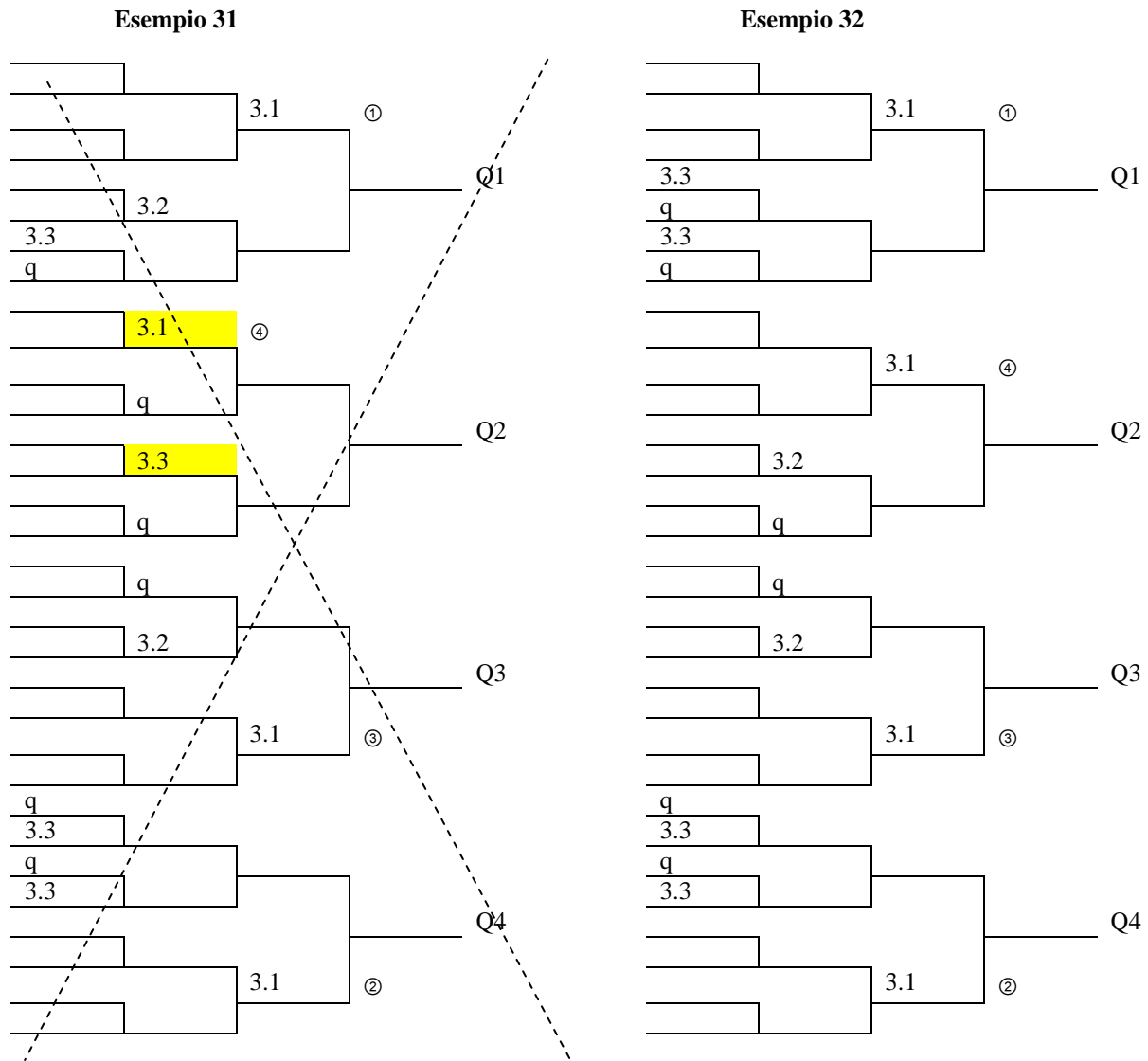


Il tabellone è esatto e soddisfacente:
i qualificati entranti incontrano direttamente i giocatori di minor classifica

2. Compressione

Si ha una compressione quando due giocatori ammessi direttamente al tabellone sono posti in un turno in modo da incontrarsi tra loro nel turno seguente, ove vincano il loro rispettivo primo incontro.

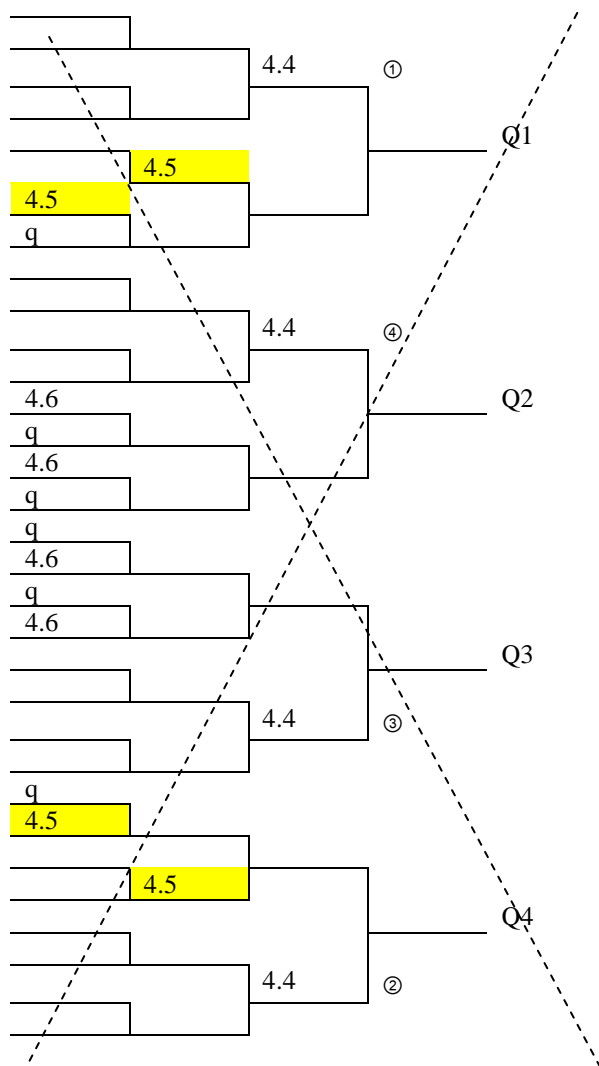
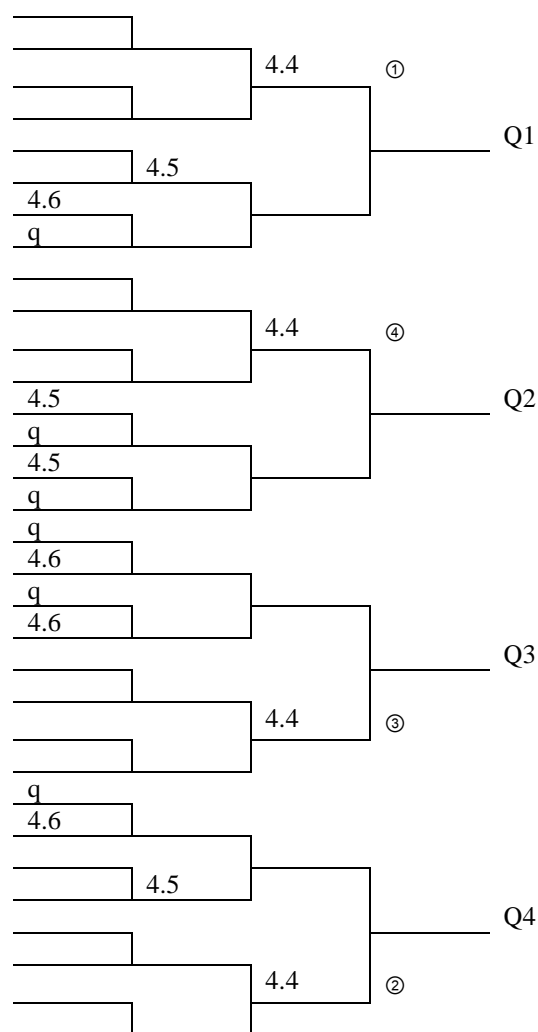
Si raccomanda di prevedere compressioni con giocatori aventi pari classifica.



| Tabellone esatto, ma non soddisfacente | Tabellone esatto e soddisfacente |
|---|--|
| Un (3.1) come testa di serie n. 4 gioca due volte in favore di pronostico per qualificarsi. Gli altri tre (3.1) giocano un solo turno in favore di pronostico. I (3.1) non sono quindi trattati equamente | I (3.3) giocano il primo incontro in favore di pronostico e se vincono giocano il secondo turno con pari classificati. Le compressioni sono ben programmate. Tutti i giocatori di pari classifica sono trattati equamente. |

3. Progressione delle classifiche

Si consiglia di evitare che un giocatore, dopo il primo incontro, incontri un altro giocatore della medesima classifica direttamente ammesso al tabellone.

Esempio 33

Esempio 34

Tabellone esatto, ma da evitare

Due (4.5) giocano in favore di pronostico al primo turno mentre gli altri due sono aspettati al secondo turno
Il trattamento non è equo.

Tabellone esatto e soddisfacente

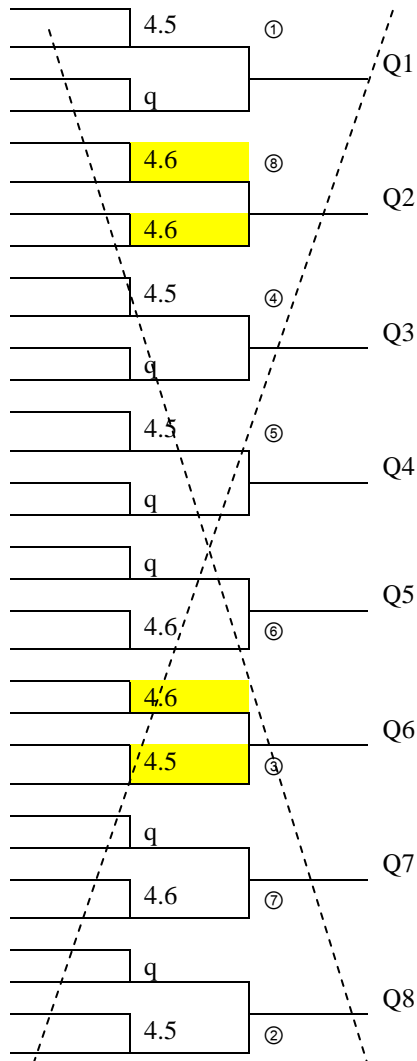
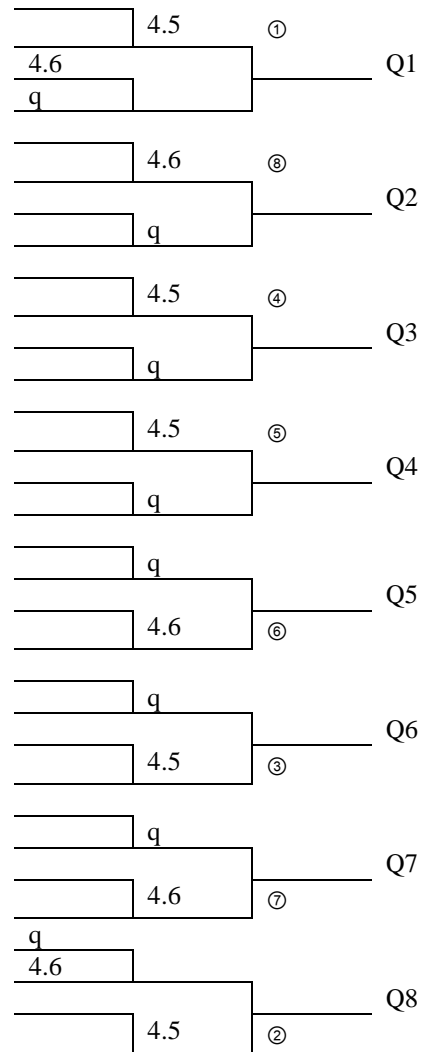
Tutti i giocatori direttamente ammessi giocano il primo incontro in favore di pronostico.
Al turno successivo giocheranno con giocatori di classifica uguale (compressione) oppure di classifica superiore

4. Numero dei qualificati entranti

L'applicazione delle regole per la redazione del tabellone d'estrazione dà come risultato un tabellone più o meno soddisfacente in relazione alla scelta del numero dei qualificati entranti.

Si deve evitare che due giocatori direttamente ammessi al tabellone si incontrino tra loro al primo incontro; per questo si deve determinare adeguatamente il numero dei qualificati entranti, che corrisponde, ovviamente, alla scelta adeguata del numero dei qualificati uscenti del tabellone precedente.

Il numero dei qualificati entranti di un tabellone (e uscenti da quello precedente) deve essere possibilmente fissato per consentire un trattamento equo ai giocatori direttamente ammessi al tabellone successivo. Tale numero non deve essere necessariamente una potenza di due e può essere un numero dispari.

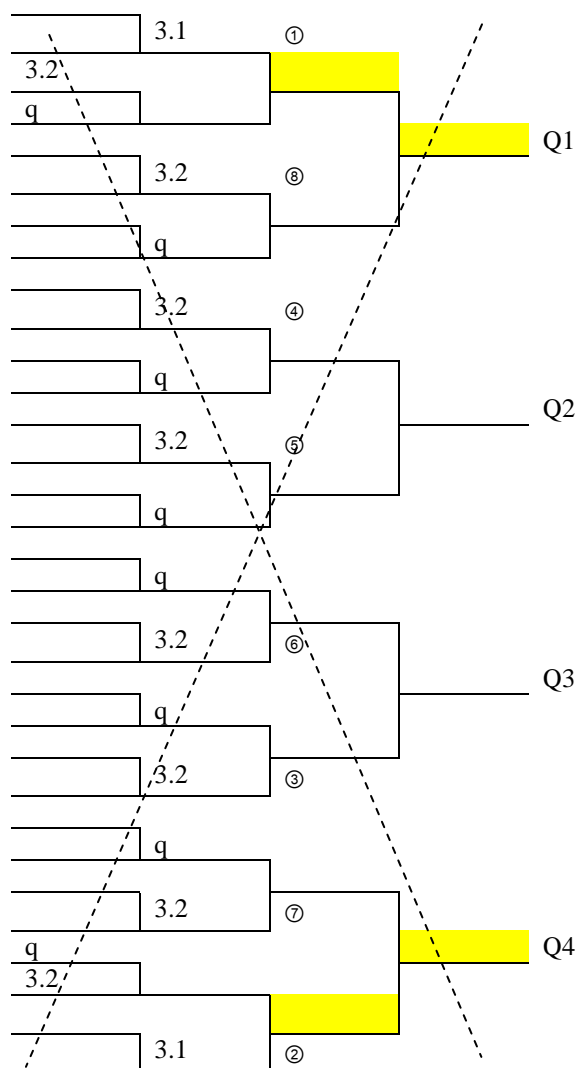
Esempio 35

Esempio 36


Errato: due giocatori ammessi direttamente al tabellone giocano tra loro al primo turno

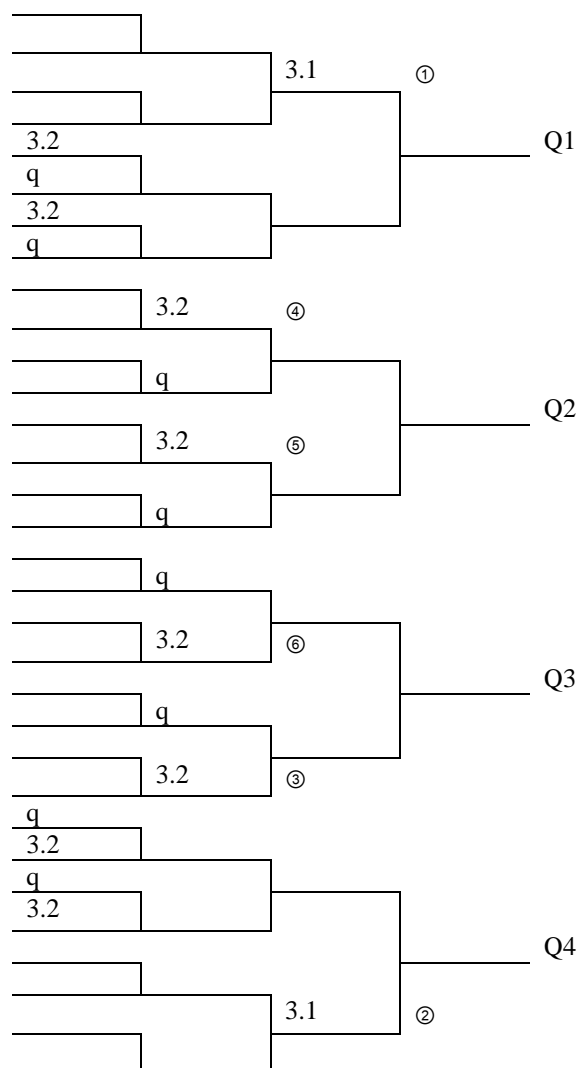
5. Incontri programmati “in favore di pronostico”

Salvo il caso del tabellone finale, tutti i giocatori direttamente ammessi al tabellone devono giocare un incontro “in favore di pronostico” (cioè con un giocatore di classifica inferiore), ma mai più di due.

Questa raccomandazione non è applicabile ovviamente nel caso in cui un giocatore realizzi un gran numero di vittorie successive, imponendo così incontri “in favore di pronostico” non programmati ai suoi avversari direttamente ammessi al tabellone.

Esempio 37


Errato: i (3.1) giocano due volte in favore di pronostico

Esempio 38

6. Differenze di classifica

Si ha la certezza di una buona progressione se le classifiche dei giocatori che si incontrano non sono troppo diverse.

L'obiettivo è che un giocatore, dopo aver battuto un avversario di classifica inferiore ed eventualmente un altro di classifica uguale, possa incontrare un avversario la cui classifica non sia superiore di più di due gruppi.

Devono essere sempre tenuti presenti l'interesse dei giocatori e l'equo trattamento dei giocatori di pari classifica.

7. Inserimento dei giocatori in diversi tabelloni

Si deve evitare che

- due giocatori di pari classifica siano inseriti in tabelloni differenti;
- due giocatori di categorie differenti siano inseriti nel medesimo tabellone.

Capitolo II

TABELLONI DI ESTRAZIONE (CON PARTENZA IN LINEA)

A – Definizione

Il tabellone di estrazione è usato quando la differenza di classifica dei giocatori è ridotta ed è scarso il numero dei giocatori in ciascun gruppo di classifica.

In un tabellone di estrazione con partenza in linea, i giocatori entrano in gioco in uno o, al massimo, in due turni successivi.

Se il tabellone qualifica un numero di giocatori uguale ad una potenza di due (1, 2, 4, 8, 16, ecc.), siamo in presenza di un tabellone di estrazione classico.

Se il tabellone qualifica un numero di giocatori diverso da una potenza di due (3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, ecc.), siamo in presenza di un tabellone di estrazione a sezioni.

Se il numero dei giocatori partecipanti è uguale ad una potenza di due, tutti i giocatori entrano in gara nel medesimo turno.

Se il numero dei giocatori partecipanti è diverso da una potenza di due, alcuni giocatori entrano in gara nel secondo turno e sono detti aspettiti od “in aspettito”; quelli che entrano in gara al primo turno sono detti “non in aspettito” o “in pre-turno”.

B – Dimensioni del tabellone

La dimensione di un tabellone è uguale alla potenza di due uguale o immediatamente superiore al numero dei partecipanti.

Il numero degli aspettiti è ottenuto dalla differenza tra la dimensione del tabellone ed il numero dei partecipanti.

Ad esempio:

| partecipanti | dimensione del tabellone | aspettiti | in pre-turno |
|--------------|------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| P | $D = 2^n \geq P$ | $A = D - P$ | $NA = P - A$ |
| 13 | 16 | 3 | 10 |
| 24 | 32 | 8 | 16 |
| 32 | 32 | - | 32 |
| 86 | 128 | 42 | 44 |

C – Tabellone di estrazione per “non classificati”

Tutti i tabelloni hanno lo scopo di qualificare alcuni giocatori per un tabellone successivo ovvero di designare il vincitore; ciò determina quanti giocatori debbano uscire dal tabellone (qualificati uscenti).

Il tabellone si compila effettuando nell'ordine le seguenti operazioni:

Calcoli preliminari

- | | |
|--|--------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu |
| 2. Considerare il numero dei partecipanti | P |
| 3. Determinare la dimensione del tabellone | D |
| 4. Calcolare il numero degli aspettiti | $A = D - P$ |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori non in aspettito o in pre-turno | $NA = P - A$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = NA/2$ |

Nel tabellone

7. Indicare le posizioni dei qualificati uscenti (Q1, Q2, Q3, Q4, Qn, ecc.) dall'alto in basso

8. Segnare e numerare le posizioni dei giocatori in aspèttito, a matita, come se fossero le teste di serie, controllando che sia costante la somma dei numeri d'ordine dei giocatori compresi nella stessa frazione del tabellone
9. Indicare le posizioni dei giocatori non in aspèttito o in pre-turno
10. Inserire i giocatori in ciascuna posizione, indicando il nome ed il cognome e, per la sola prima volta, anche la classifica federale
11. Cancellare i numeri degli aspèttiti non teste di serie

Esempio 39

Tabellone di estrazione con 11 giocatori non classificati, per qualificare 4 giocatori.

Calcoli preliminari

Determinare il numero dei qualificati uscenti

$$Qu = 4$$

1. Numero dei giocatori partecipanti

$$P = 11$$

2. Dimensioni del tabellone

$$D = 16$$

3. Numero degli aspèttiti

$$A = 16 - 11 = 5$$

4. Numero dei non aspèttiti (in pre-turno)

$$NA = 11 - 5 = 6$$

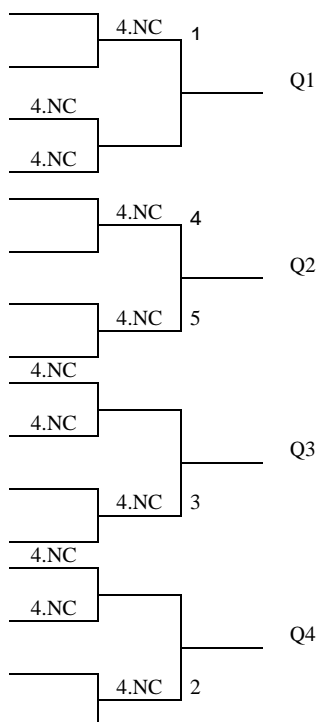
5. Numero degli incontri del pre-turno

$$I1 = 6/2 = 3$$

Nel tabellone

6. Numerare i qualificati uscenti da Q1 a Q4
7. Disporre gli aspèttiti dopo aver segnato la posizione a loro riservata (da 1 a 5) come se fossero teste di serie
8. Individuare le posizioni dei giocatori non in aspèttito (in corrispondenza dei giocatori numerati da 1 a 3)
9. Scrivere i nomi dei giocatori
10. Cancellare i numeri da 1 a 5 poiché i giocatori non classificati non possono essere teste di serie

Esempio 39 – Tabellone d'estrazione con 11 (4.NC) e 4 giocatori da qualificare



Esempio 40

Tabellone di estrazione con 23 giocatori non classificati, per qualificare 8 giocatori.

Calcoli preliminari

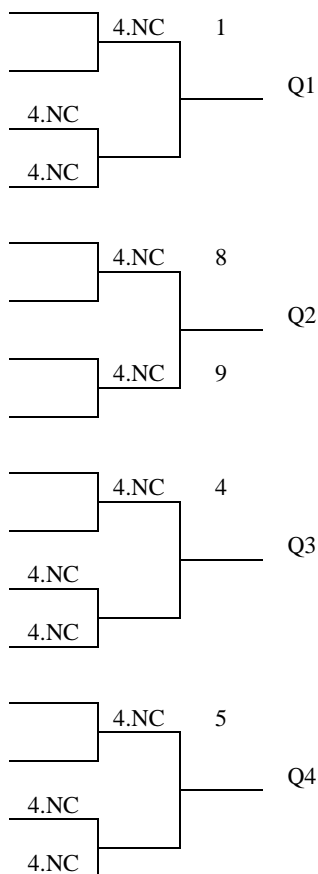
- | | |
|--|--------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | $Qu = 8$ |
| 2. Numero dei giocatori partecipanti | $P = 23$ |
| 3. Dimensioni del tabellone | $D = 32$ |
| 4. Numero degli aspèttiti | $A = 32 - 23 = 9$ |
| 5. Numero dei non aspèttiti (in pre-turno) | $NA = 23 - 9 = 14$ |
| 6. Numero degli incontri del pre-turno | $I1 = 14 / 2 = 7$ |

Nel tabellone

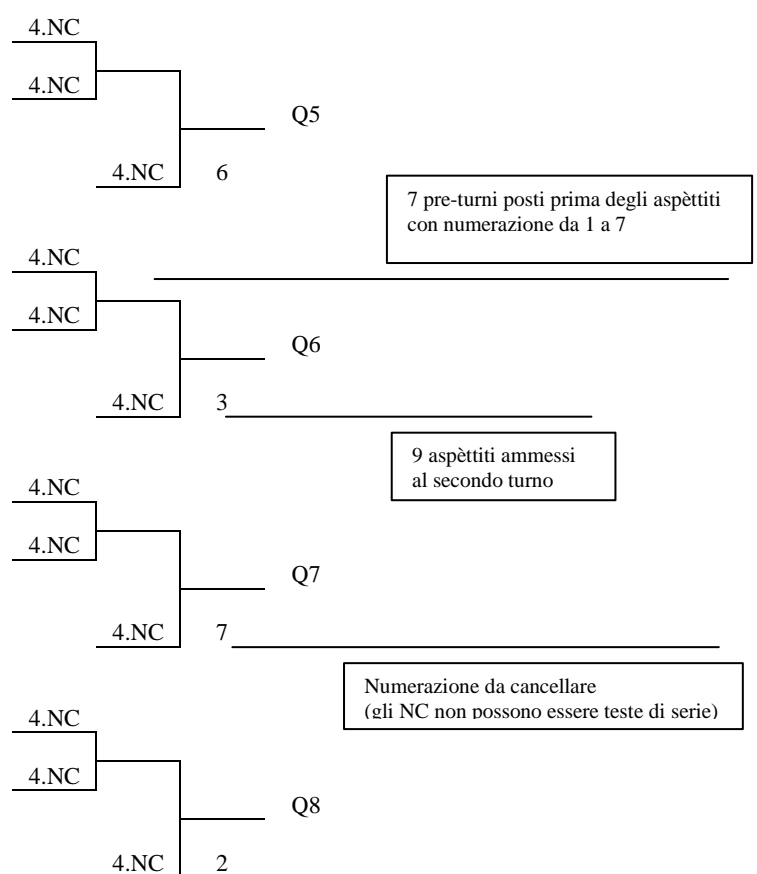
7. Numerare i qualificati uscenti da Q1 a Q8
8. Disporre gli aspèttiti dopo aver segnato la posizione a loro riservata (da 1 a 9) come se fossero teste di serie
9. Individuare le posizioni dei giocatori non in aspèttito (in corrispondenza dei giocatori numerati da 1 a 7)
10. Scrivere i nomi dei giocatori
11. Cancellare i numeri da 1 a 9 poiché i giocatori non classificati non possono essere teste di serie

Esempio 40 – Tabellone d'estrazione con 23 (4.NC) e 8 giocatori da qualificare

Metà superiore del tabellone



Metà inferiore del tabellone



D – Tabellone di estrazione per classificati

Tutti i tabelloni hanno lo scopo di qualificare alcuni giocatori per un tabellone successivo ovvero di designare un vincitore; ciò determina quanti giocatori debbono uscire dal tabellone (qualificati uscenti) per essere ammessi al tabellone successivo.

Il tabellone si compila effettuando nell'ordine le seguenti operazioni:

Calcoli preliminari

- | | |
|---|--------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu |
| 2. Considerare il numero effettivo dei partecipanti | P |
| 3. Determinare la dimensione del tabellone | D |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = D - P$ |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori non in aspèttito o in pre-turno | $NA = P - A$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = NA/2$ |
| 7. Definire la classifica dei giocatori in aspèttito e di quelli in pre-turno | |
| 8. Calcolare il numero delle possibili teste di serie (minimo e massimo) | |
| 9. Definire la classifica ed il numero delle teste di serie | NTS |

Nel tabellone

10. Indicare le posizioni dei qualificati uscenti (Q1, Q2, Q3, Q4, Qn, ecc.) dall'alto in basso
11. Numerare le posizioni delle teste di serie in aspèttito ed indicare la classifica dei giocatori che occuperanno tali posti
12. Calcolare quanti qualificati entranti debbono essere messi in posizione d'aspèttito e quanti invece in posizione di pre-turno
13. I qualificati entranti non possono essere teste di serie; pertanto sono posti in conformità della regola sulla posizione degli aspèttiti contro le teste di serie in aspèttito più deboli (ossia quelle con il numero d'ordine più elevato)
14. Segnare i posti degli incontri del primo turno
15. Se ci sono, indicare il numero delle teste di serie inserite nel primo turno
16. Indicare la classifica dei giocatori ammessi al primo turno o l'indicazione "q" (= qualificato), ricordando che per i qualificati entranti deve essere previsto un posto in ciascuna frazione del tabellone
17. Inserire i giocatori in ciascuna posizione, indicando il nome ed il cognome e, per la sola prima volta, anche la classifica federale, cominciando dai giocatori meglio classificati, con il sorteggio ove necessario
18. Cancellare i numeri degli aspèttiti non teste di serie

Si ricorda che la scelta del numero delle teste di serie cade per lo più sul numero più elevato possibile, al fine di garantire al massimo i giocatori classificati e di equilibrare meglio il tabellone.

Esempio 41

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 4 giocatori, avente come partecipanti: 4 provenienti dal tabellone della quarta categoria; 3 (3.5); 2 (3.4); 2 (3.3)

Calcoli preliminari

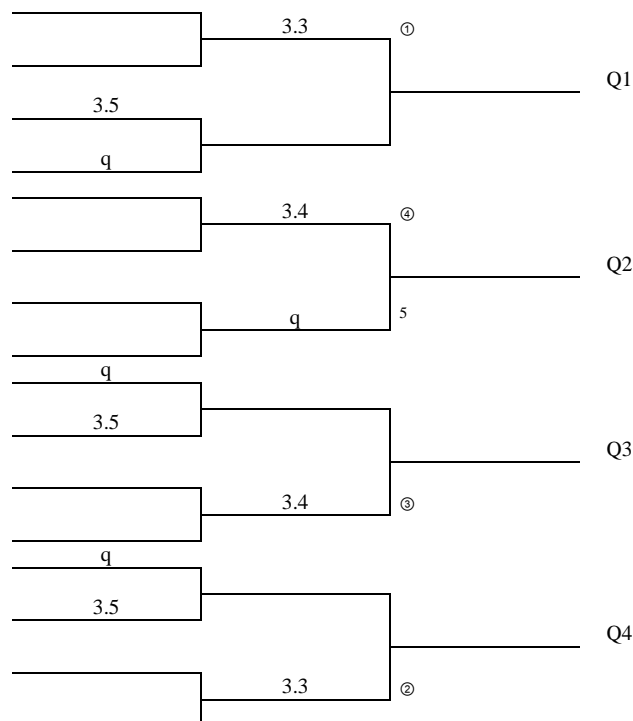
- | | |
|---|-------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu = 4 |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | P = 11 |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | D = 16 |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = 16 - 11 = 5$ |
| 5. Dedurre il numero dei non aspèttiti | $NA = 11 - 5 = 6$ |

6. Calcolare il numero degli incontri in pre-turno $I1 = 6 / 2 = 3$
7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno 3 q e 3 (3.5)
8. Dedurre le classifiche degli aspettiti (tutti gli altri) 1 q; 2 (3.4); 2 (3.3)
9. Calcolare il numero delle teste di serie
 - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 2 e 5
 - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (4)
 quindi la scelta del numero delle teste di serie è tra 4 e 5 e si sceglie 4
10. Determinare le classifiche ed il numero delle teste di serie (logicamente i due 3.4 ed i due 3.3, ovvero quattro teste di serie)

Nel tabellone

11. Numerare i qualificati uscenti da Q1 a Q4
12. Numerare i posti delle teste di serie in aspettito. I due (3.3) occuperanno i posti delle teste di serie n. 1 e n. 2 ed i due (3.4) occuperanno i posti delle teste di serie n. 3 e n. 4
13. Il qualificato entrante in aspettito non può essere testa di serie; quindi secondo le regole sarà posto contro la testa di serie più debole (cioè con la numerazione più elevata, la n. 4), nel posto che avrebbe occupato la testa di serie n. 5
14. Individuare la posizione degli incontri del primo turno
15. Indicare il numero delle teste di serie ammesse al primo turno
16. Indicare le classifiche dei giocatori che occuperanno questi posti, ricordando che per i qualificati entranti deve essere riservato un posto in ogni frazione di tabellone
17. Cancellare il numero della testa di serie n. 5, poiché un qualificato non può essere testa di serie.

Esempio 41 – con 4 qualificati entranti



Nota: il numero degli aspettiti è superiore a quello delle teste di serie. Il collocamento dell'aspettito non testa di serie avviene esattamente come se fosse un'altra testa di serie, la n. 5.

Esempio 42

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 16 giocatori, avente come partecipanti: 16 provenienti dal tabellone della quarta categoria; 14 (3.5); 12 (3.4)

Calcoli preliminari

- | | |
|---|------------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | $Qu = 16$ |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | $P = 42$ |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | $D = 64$ |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = 64 - 42 = 22$ |
| 5. Dedurre il numero dei non aspèttiti | $NA = 42 - 22 = 20$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = 20 / 2 = 10$ |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori non aspèttiti | 10 q e 10 (3.5) |
| 8. Dedurne le classifiche degli aspèttiti (tutti gli altri) | 6 q; 4 (3.5); 12 (3.4) |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 6 e 21 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (16) | |
| quindi la scelta del numero delle teste di serie è tra 16 e 21 | |
| 10. Determinare le classifiche ed il numero delle teste di serie (è logico prendere i quattro (3.5) ed i dodici (3.4), per un totale di 16 teste di serie | |

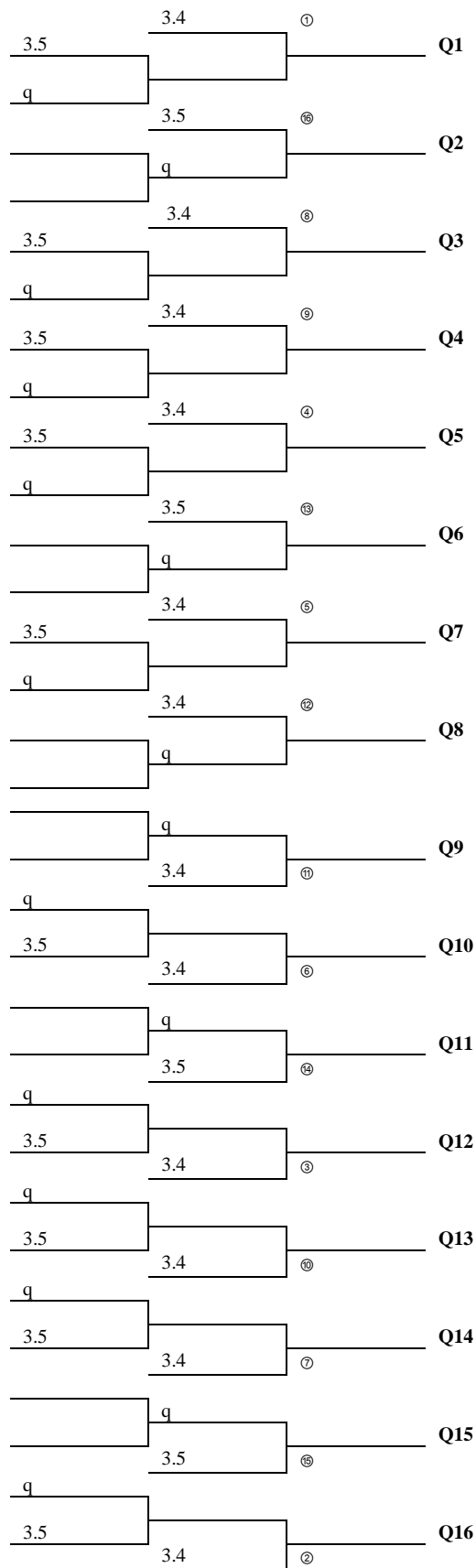
Nel tabellone

11. Numerare i qualificati uscenti da Q1 a Q16
12. Numerare i posti delle teste di serie in aspèttito (da 1 a 16) ed indicare le classifiche dei giocatori occupanti questi posti (i dodici 3.4, teste di serie dal n. 1 al n. 12, ed i quattro 3.5, teste di serie dal n. 13 al n. 16).
13. Il calcolo ha determinato che ci sono 6 qualificati in posizione di aspèttito. I qualificati entranti non possono essere teste di serie, pertanto sono posti conformemente alla regola degli aspèttiti contro le teste di serie in aspèttito più deboli (con il numero d'ordine più elevato), cioè come se fossero le teste di serie dal n. 17 al n. 22, contro le teste di serie dal n. 11 al n. 16
14. Individuare la posizione dei dieci incontri del primo turno, in corrispondenza delle teste di serie dal n. 1 al n. 10
15. Indicare le classifiche dei giocatori che occuperanno questi posti, ricordando che per i qualificati entranti deve essere riservato un posto in ogni frazione di tabellone. Qui ci sono dieci coppie q/3.5
16. Scrivere il nome ed il cognome di ogni giocatore e, per la sola prima volta, la loro claddifica federale, cominciando da quelli con classifica più alta, con sorteggio ove necessario
17. Cancellare i numeri degli aspèttiti dal n. 17 al n. 22, che non sono teste di serie

Nota

- Alcuni qualificati possono essere in aspèttito ed alcuni giocatori meglio classificati possono giocare in pre-turno
- Tutti i qualificati sono disposti per sorteggio.
- Il tabellone è corretto ed ogni partecipante gioca una sola volta in favore di pronostico.

Esempio 42 – 42 giocatori partecipanti e 16 qualificati uscenti



Esempio 43

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 4 giocatori, avente come partecipanti: 5 q provenienti dal tabellone della quarta categoria; 3 (3.5); 2 (3.4); 1 (3.3); 1 (3.2) ed 1 (3.1)

Calcoli preliminari

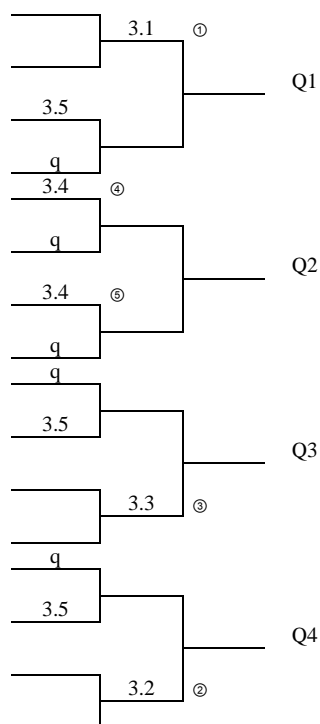
- | | |
|---|--------------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | $Qu = 4$ |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | $P = 13$ |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | $D = 16$ |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = 16 - 13 = 3$ |
| 5. Dedurre il numero dei non aspèttiti | $NA = 13 - 3 = 10$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = 10 / 2 = 5$ |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno | 5 q; 3 (3.5); 2 (3.4) |
| 8. e di quelli in aspèttito (tutti gli altri) | 1 (3.3); 1 (3.2) 1 (3.1) |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 2 e 6 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (4) | |
| quindi la scelta del numero delle teste di serie è tra 4 e 6 | |
| 10. Determinare le classifiche ed il numero delle teste di serie (è logico prendere un (3.5), due (3.4), un (3.3), un (3.2) ed un (3.1) | |

Nel tabellone.

11. Numerare i qualificati uscenti da Q1 a Q4
12. Numerare i posti delle teste di serie in aspèttito (dal n. 1 al n. 3) ed indicare le classifiche dei giocatori che occuperanno questi posti. Il calcolo ha determinato che non ci sono qualificati in posizione di aspèttito.
13. Numerare i posti delle teste di serie non in aspèttito (dal n. 4 al n. 6)
14. Contrassegnare i posti degli ultimi due incontri tra giocatori non in aspèttito, in corrispondenza delle teste di serie nn. 1 e 2)
15. Indicare le classifiche (3.5) dei giocatori che occuperanno questi posti. Si ricordi che per i qualificati entranti deve essere riservato un posto in ogni frazione di tabellone.
16. Disporre i cinque qualificati non in aspèttito
17. Scrivere il nome ed il cognome di ogni giocatore e, per la sola prima volta, la loro claddifica federale, cominciando da quelli con classifica più alta, con sorteggio ove necessario

Nota

- I giocatori (3.5) e (3.4) sono tutti inseriti al primo turno con incontri in favore di pronostico ed al secondo turno hanno incontri contro pronostico oppure con pari classifica.
- I cinque qualificati entranti incontrano i tre (3.5) ed i due (3.4) che sono i giocatori di classifica più bassa direttamente ammessi al tabellone.
- Il tabellone presenta un grosso inconveniente: i due (3.5) giocherebbero il loro secondo incontro contro avversari con una classifica superiore di oltre due gruppi! Lo scarto è troppo grosso.

Esempio 43 – con 13 giocatori e 4 qualificati uscenti

Esempio 44

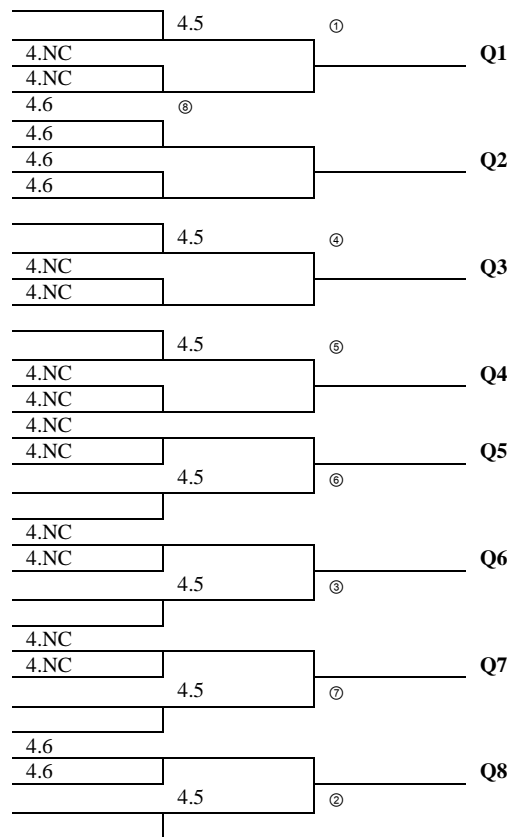
Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 8 giocatori, avente come partecipanti: 12 (4.NC); 6 (4.6); 7 (4.5)

Calcoli preliminari.

- | | |
|--|--------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu = 8 |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | P = 25 |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | D = 32 |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | A = 32 – 25 = 7 |
| 5. Dedurre il numero dei non aspèttiti o in pre-turno | NA = 25 – 7 = 18 |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | I1 = 18 / 2 = 9 |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno | 12 (4.NC); 6 (4.6) |
| 8. e degli aspèttiti (tutti gli altri) | 7 (4.5) |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 4 e 12 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (8) | |
| si scelga 8, prendendo i sette (4.5) ed un (4.6) | |

Nel tabellone.

10. Usando uno stampato da 32 posti, indicare i qualificati uscenti numerandoli dall'alto in basso (da Q1 a Q8)
11. Disporre le sette teste di serie in aspèttito
12. Disporre l'ottava testa di serie non in aspèttito
13. Contrassegnare le posizioni degli altri incontri del primo turno.
14. Effettuare un sorteggio per prevedere gli incontri tra i non classificati, poiché anche i sei (4.6) giocheranno tra di loro.

Esempio 44 – 25 giocatori partecipanti e 8 qualificati uscenti

Esempio 45

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 8 giocatori, avente come partecipanti: 33 (4.NC); 5 (4.6); 9 (4.5)

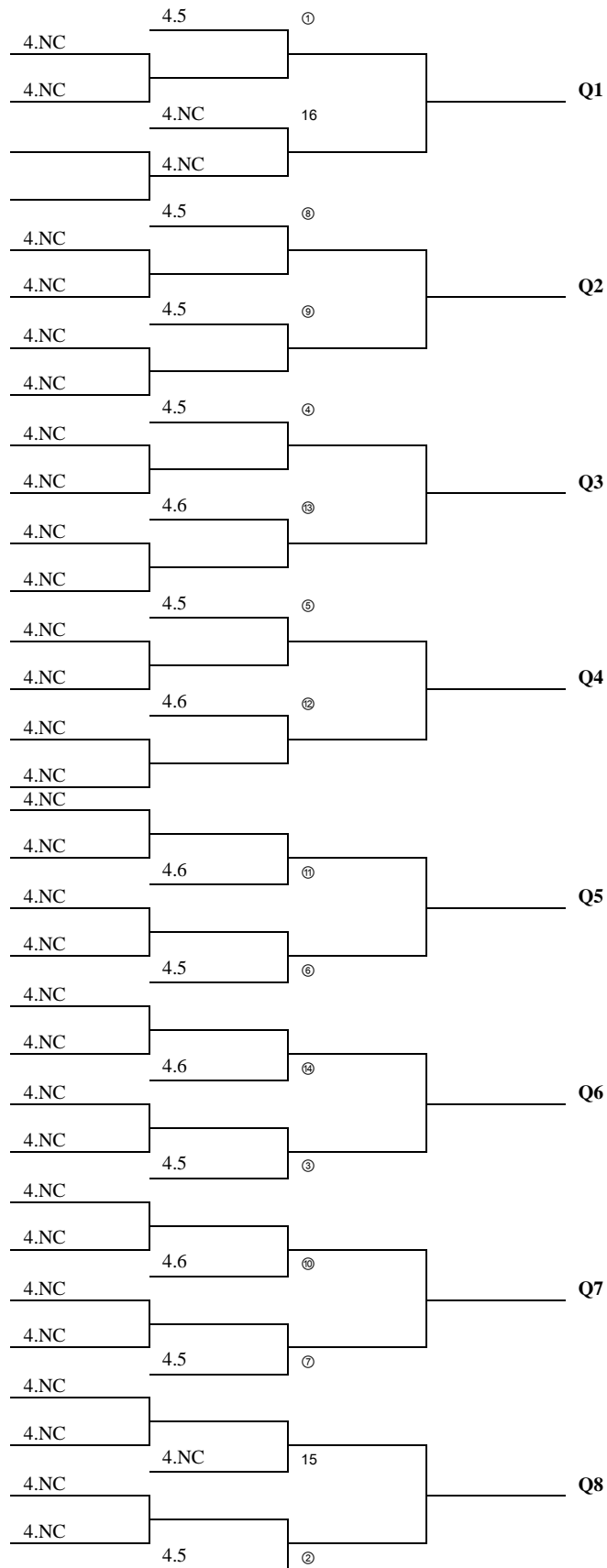
Calcoli preliminari

- | | |
|--|-------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu = 8 |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | P = 47 |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | D = 64 |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | A = 64 – 47 = 17 |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori in pre-turno | NA = 47 – 17 = 30 |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | II = 30 / 2 = 15 |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno | 30 (4.NC) |
| 8. e degli aspèttiti (tutti gli altri) | |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 6 e 23 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (8) | |
| e scegliere 14, prendendo tutti i giocatori classificati (14) | |

Nel tabellone.

10. Scegliere lo stampato da 64 posti ed indicare i qualificati uscenti numerandoli dall'alto in basso (da Q1 a Q8)
11. Disporre le 14 teste di serie in aspèttito
12. Disporre tre (4.NC) in aspèttito nelle posizioni delle teste di serie nn. 15, 16 e 17.
13. Contrassegnare le posizioni degli incontri del primo turno.
14. Fare il sorteggio per determinare gli incontri del primo turno.

Esempio 45 – 47 giocatori partecipanti e 8 qualificati uscenti



Esempio 46

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 8 giocatori, avente come partecipanti: 9 qualificati entranti; 7 (4.6); 5 (4.5)

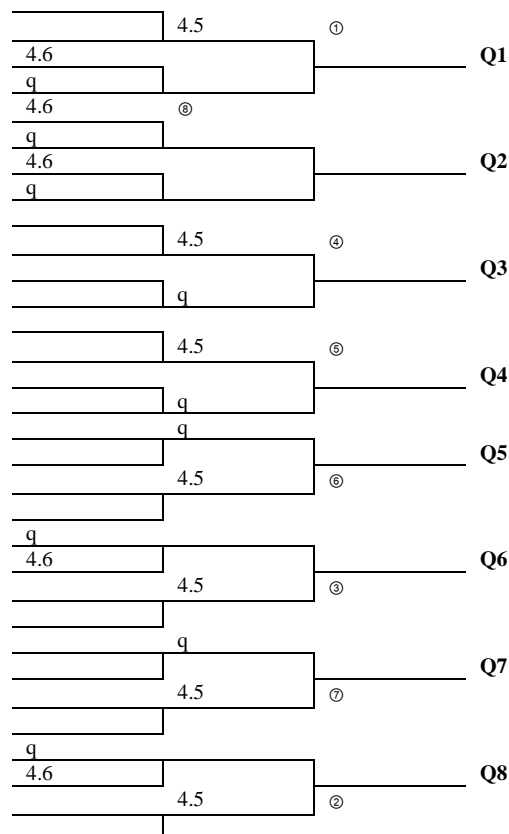
Calcoli preliminari

- | | |
|--|-------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | Qu = 8 |
| 2. Calcolare il numero dei giocatori partecipanti | P = 21 |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | D = 32 |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | A = 32 – 21 = 11 |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori in pre-turno | NA = 21 – 11 = 10 |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | II = 10 / 2 = 5 |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno | 5 q; 5 (4.6) |
| 8. e degli aspèttiti (tutti gli altri) | |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 3 e 10 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (8) | |
| scegliendo di indicarne 8 | |

Nel tabellone.

10. Indicare le posizioni dei qualificati uscenti, numerandole dall'alto in basso (Q1-Q8)
11. Inserire le sette teste di serie in posizione di aspèttito, dal n. 1 al n. 7
12. Gli altri quattro aspèttiti sono qualificati entranti, che non possono essere teste di serie e che incontreranno le teste di serie più deboli (dal n. 4 al n. 7), disposti come se fossero le teste di serie dal n. 10 al n. 13
13. La testa di serie n. 8 è posta al primo turno, al suo posto. Le cinque coppie (4.6)/q sono inserite nei posti rimanenti.

Esempio 46 – 21 giocatori partecipanti e 8 qualificati uscenti



Esempio 47

Tabellone di estrazione che qualifica al tabellone successivo 2 giocatori, avente come partecipanti: 5 qualificati entranti e 5 (4.6)

Calcoli preliminari.

- | | |
|---|-------------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti | $Q_u = 2$ |
| 2. Calcolare il numero dei giocatori partecipanti | $P = 10$ |
| 3. Determinare la dimensioni del tabellone | $D = 16$ |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = 16 - 10 = 6$ |
| 5. Dedurre il numero dei non aspèttiti o in pre-turno | $NA = 10 - 6 = 4$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I_1 = 4 / 2 = 2$ |
| 7. Determinare le classifiche dei giocatori in pre-turno | $2 q; 2 (4.6)$ |
| 8. e degli aspèttiti (tutti gli altri) | |
| 9. Calcolare il numero delle teste di serie | |
| - compreso tra un ottavo e la metà dei partecipanti, ovvero tra 2 e 5 | |
| - per lo meno uguale al numero dei qualificati uscenti (2) | |
| scegliendo di prenderne 5, ovvero tutti i giocatori classificati | |

Nel tabellone.

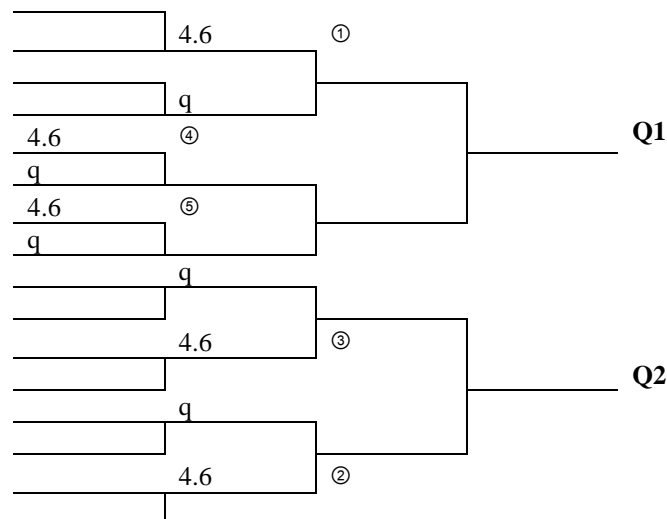
10. Indicare le posizioni dei qualificati uscenti, numerandole dall'alto in basso (Q1 e Q2).
11. Tre teste di serie sono in aspèttito, cioè le teste di serie nn. 1, 2 e 3
12. Gli altri tre aspèttiti sono i qualificati entranti (che non possono essere teste di serie)
13. Le teste di serie nn. 4 e 5 sono in pre-turno contro gli altri qualificati entranti.

Il posizionamento dei pre-turni

Gli esempi precedenti mostrano che i pre-turni possono essere posti in modo differente in funzione del numero degli iscritti ed in particolar modo del numero dei qualificati entranti.

L'applicazione rigorosa del metodo proposto, consistente nella corretta determinazione dei giocatori in aspèttito (teste di serie, giocatori intermedi e qualificati entranti), consente in seguito di definire correttamente la posizione degli incontri di pre-turno.

Esempio 47 – 10 giocatori partecipanti e 2 qualificati uscenti



Capitolo III

TABELLONI DI ESTRAZIONE A SEZIONI CON PARTENZA IN LINEA

A – Premesse

Il tabellone a sezioni consente di qualificare un numero di giocatori diverso da una potenza di due; ciò è necessario quando si deve qualificare un numero predeterminato di giocatori per l'accesso al tabellone seguente di livello superiore.

Questa possibilità è inoltre vantaggiosa quando i partecipanti del tabellone successivo sono già noti, permettendo la definizione del numero dei qualificati uscenti in funzione della classifica dei giocatori ammessi al tabellone seguente, per programmare incontri equilibrati.

Anche questo è un tabellone di estrazione in cui i giocatori entrano in gara in uno o due turni, con la particolarità del numero dei qualificati diverso da una potenza di due.

B – Regole e raccomandazioni applicabili

Il tabellone a sezioni consiste di tanti piccoli tabelloni indipendenti, chiamate appunto sezioni, quanti sono i giocatori da qualificare.

Per l'applicazione di alcune regole sulla compilazione del tabellone, le sezioni debbono essere considerate come se fossero parte di un tabellone unico.

Tutte le sezioni debbono avere lo stesso numero di teste di serie e lo stesso numero di partecipanti, con la differenza al massimo di uno o due giocatori.

Tutte le sezioni debbono ricevere lo stesso numero di qualificati entranti, con la differenza al massimo di uno.

I qualificati entranti debbono incontrare al primo turno, per quanto possibile, i giocatori di minore classifica direttamente ammessi al tabellone.

La scelta del numero dei qualificati uscenti può essere determinata sia in funzione del numero dei giocatori con la più alta classifica compresi nel tabellone, sia in funzione del numero dei giocatori con la minore classifica direttamente ammessi nel tabellone seguente.

Qualora un tabellone a sezioni con partenza in linea costringa a prevedere che alcuni giocatori classificati giochino uno o due incontri con pari classifica, mentre altri giocano direttamente “in favore di pronostico”, è preferibile usare un tabellone a sezioni ad ingresso progressivo, così come quando le differenze di classifica sono troppo ampie.

C – Tabellone a sezioni di estrazione per “non classificati”

Tutti i tabelloni a sezioni hanno lo scopo di qualificare alcuni giocatori per un tabellone successivo.

Il tabellone si compila effettuando nell'ordine le seguenti operazioni:

Calcoli preliminari

1. Determinare il numero dei qualificati uscenti e quindi il numero delle sezioni
2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti P
3. Determinare la dimensione del tabellone D

Le dimensioni possibili sono uguali al numero delle sezioni moltiplicato per una potenza di due.

La dimensione del tabellone è data dalla prima cifra immediatamente superiore al numero dei giocatori partecipanti.

| Numero delle sezioni | Dimensioni dei tabelloni | | | |
|----------------------|--------------------------|-------|-------|-------|
| | x (2) | x (4) | x (8) | x (n) |
| 3 | 6 | 12 | 24 | 3n |
| 5 | 10 | 20 | 40 | 5n |
| 6 | 12 | 24 | 48 | 6n |
| 7 | 14 | 28 | 56 | 7n |
| 9 | 18 | 36 | 72 | 9n |
| n | 2n | 4n | 8n | nn |

- | | |
|--|--------------|
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = D - P$ |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori non in aspèttito o in pre-turno | $NA = P - A$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = NA/2$ |

Nel tabellone

- Indicare i qualificati uscenti (Q1, Q2, Q3, Q4, Qn, ecc.) numerandoli dall'alto in basso
- Segnare e numerare le posizioni dei giocatori in aspèttito, a matita, come se fossero le teste di serie, controllando che sia costante la somma dei numeri dei giocatori compresi nella stessa frazione del tabellone
- Indicare le posizioni dei giocatori non in aspèttito
- Inserire i giocatori in ciascuna posizione, indicando il nome ed il cognome e, per la sola prima volta, anche la classifica federale
- Cancellare i numeri degli aspèttiti non teste di serie

Esempio 48

Tabellone di qualificazione a sezioni con 16 giocatori non classificati che qualificano 6 giocatori ad un tabellone successivo.

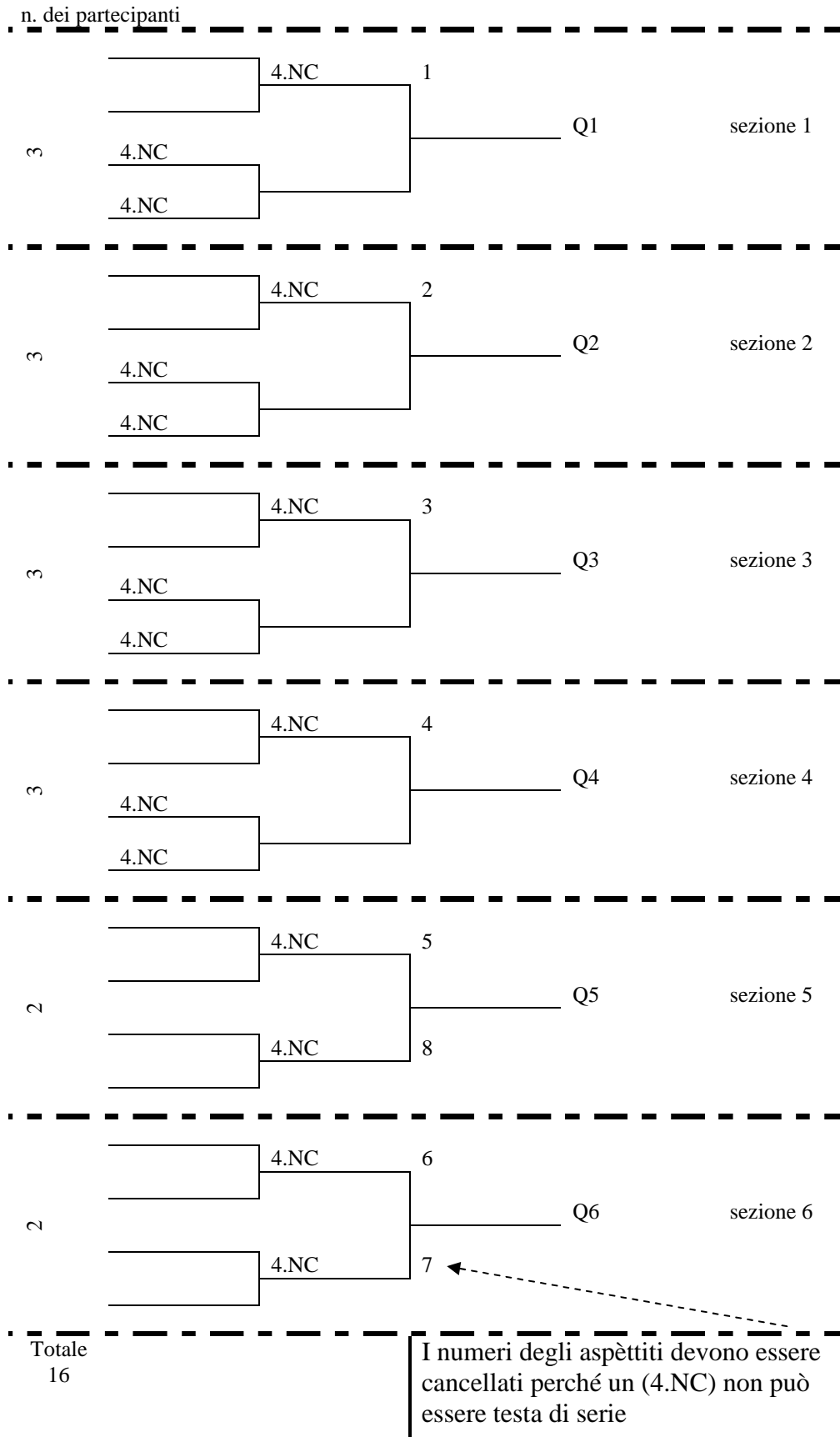
Calcoli preliminari

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. Definire il numero dei qualificati uscenti | $Qu = 6$ |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | $P = 16$ |
| 3. Definire la dimensione del tabellone | $D = 24 (6 \times 4)$ |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = 8 (24 - 16)$ |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori in pre-turno | $NA = 8 (16 - 8)$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = 4 (8/2)$ |

Nel tabellone:

- Indicare i qualificati uscenti, dall'alto in basso, da Q1 a Q6
- Segnare le posizioni degli aspèttiti (a matita) come se fossero teste di serie.
- Segnare le posizioni degli incontri del primo turno
- Scrivere i nomi ed i cognomi di ciascun giocatore e, per la sola prima volta, anche la classifica federale.
- Cancellare i numeri di posizione degli aspèttiti

Esempio 48 – con 6 sezioni



D – Tabellone a sezioni per classificati con partenza in linea

Tutti i tabelloni a sezioni hanno lo scopo di qualificare alcuni giocatori (in numero diverso da una potenza di due) per un tabellone successivo; ciò determina quanti giocatori devono uscire dal tabellone (qualificati uscenti) per entrare nel tabellone successivo (qualificati entranti).

Il tabellone si compila effettuando nell'ordine le seguenti operazioni:

Calcoli preliminari

- | | |
|---|--------------|
| 1. Determinare il numero dei qualificati uscenti (e quindi delle sezioni) | Qu |
| 2. Considerare il numero dei giocatori partecipanti | P |
| 3. Determinare la dimensione del tabellone (come per i non classificati) | D |
| 4. Calcolare il numero degli aspèttiti | $A = D - P$ |
| 5. Dedurre il numero dei giocatori non in aspèttito o in pre-turno | $NA = P - A$ |
| 6. Calcolare il numero degli incontri del primo turno | $I1 = NA/2$ |
| 7. Definire la classifica dei giocatori in aspèttito e di quelli in pre-turno | |
| 8. Calcolare il numero delle possibili teste di serie (minimo e massimo) | |
| 9. Definire la classifica ed il numero delle teste di serie | NTS |

Nel tabellone

10. Indicare i qualificati uscenti (Q1, Q2, Q3, Q4, Qn, ecc.) numerandoli dall'alto in basso
11. Numerare le posizioni delle teste di serie in aspèttito ed indicare la classifica dei giocatori che occuperanno tali posti
12. Segnare i posti degli incontri del primo turno e, se ci sono, indicare il numero delle teste di serie inserite nel primo turno
13. Indicare la classifica dei giocatori che dovranno occupare ciascun posto
14. Inserire i giocatori in ciascuna posizione, indicando il nome ed il cognome e, per la sola prima volta, anche la classifica federale, cominciando dai giocatori meglio classificati, per sorteggio ove necessario
15. Cancellare i numeri degli aspèttiti non teste di serie

Esempio 49

Tabellone di qualificazioni a sezioni, con 5 qualificati uscenti e con 31 partecipanti: 11 qualificati entranti; 9 (4.3); 4 (4.2); 7 (4.1)

Calcoli preliminari

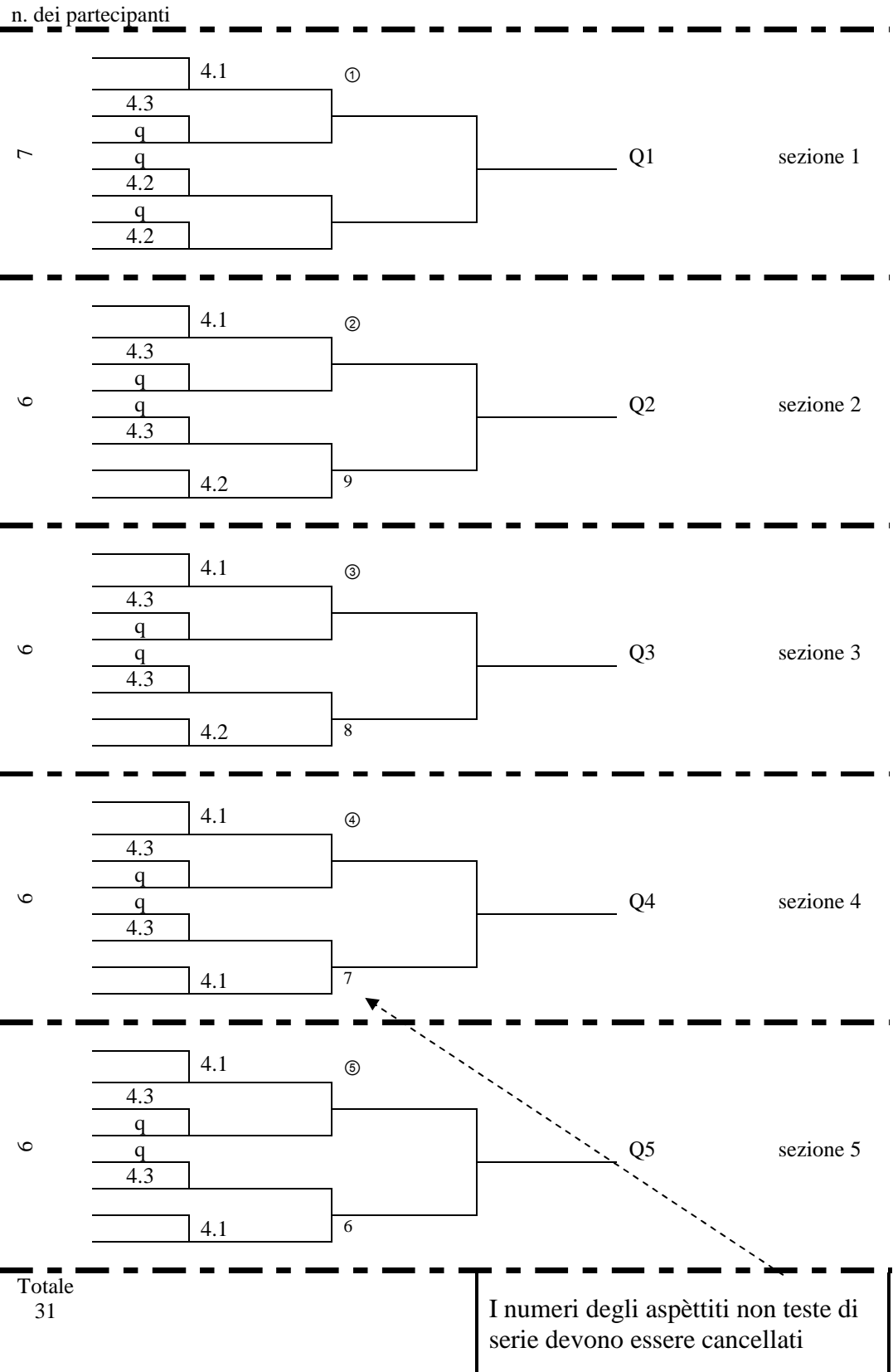
- | | |
|---|------------------------|
| 1. Numero delle sezioni, uguale ai qualificati uscenti | Qu = 5 |
| 2. Numero dei partecipanti al tabellone | P = 31 |
| 3. Dimensione del tabellone | D = 40 (5 x 8) |
| 4. Numero degli aspèttiti | A = 9 (40 - 31) |
| 5. Numeri dei giocatori in pre-turno | NA = 22 (31 - 9) |
| 6. numero degli incontri del primo turno | I1 = 11 (22/2) |
| 7. classifiche dei giocatori non in aspèttito | 11 q; 9 (4.3); 2 (4.2) |
| 8. classifiche dei giocatori in aspèttito (tutti gli altri) | 2 (4.2); 7 (4.1) |
| 9. Calcolare il numero possibile delle teste di serie: - tra un ottavo (= 4) e la metà degli iscritti (= 15) | |
| 10. Scegliere il numero delle teste di serie: 5, come le sezioni | |

Nel tabellone

11. Segnare le posizioni dei qualificati uscenti da Q1 a Q5 dall'alto in basso
12. Segnare le posizioni degli aspèttiti come se fossero teste di serie.
13. Segnare le posizioni degli incontri del primo turno

14. Individuare gli eventuali posti delle teste di serie non in aspèttito
15. Indicare le classifiche dei giocatori che occupano questi posti
16. Scrivere i nomi ed i cognomi di ciascun giocatore
17. Cancellare i numeri di posizione degli aspèttiti non teste di serie

Esempio 49 – con 5 sezioni



Nota:

- La scelta del numero dei qualificati uscenti da un tabellone può essere fatta in funzione del:
 - numero dei giocatori partecipanti con la maggiore classifica, o del
 - numero dei giocatori con la minore classifica ammessi direttamente al tabellone seguente.
- Per esempio, un tabellone di terza categoria con sei giocatori (3.1) può qualificare sei giocatori, cosicché ogni (3.1) debba giocare almeno un incontro per qualificarsi, oppure può qualificarne solo cinque, se nel tabellone di seconda categoria ci sono cinque (2.8), in modo che ogni qualificato giochi contro un (2.8).
- Quando in un tabellone a sezioni alcuni giocatori giocano una o due volte in favore di pronostico, mentre altri giocatori giocano direttamente contro pronostico, è preferibile usare un tabellone a sezioni di selezione, così come quando gli scarti di classifica sono troppo grandi.
- Nell'esempio precedente, si nota che i giocatori (4.1) non sono trattati equamente:
 - le teste di serie nn. 1, 2 e 3 debbono giocare due volte in favore di pronostico per qualificarsi;
 - le teste di serie nn. 4 e 5 debbono giocare un turno in favore di pronostico ed un turno contro giocatori di pari classifica per qualificarsi.

Esempio 50

Tabellone di qualificazioni a sezioni, qualificante 3 giocatori, con partecipanti 7 qualificati entranti; 7 (4.2); 3 (4.1)

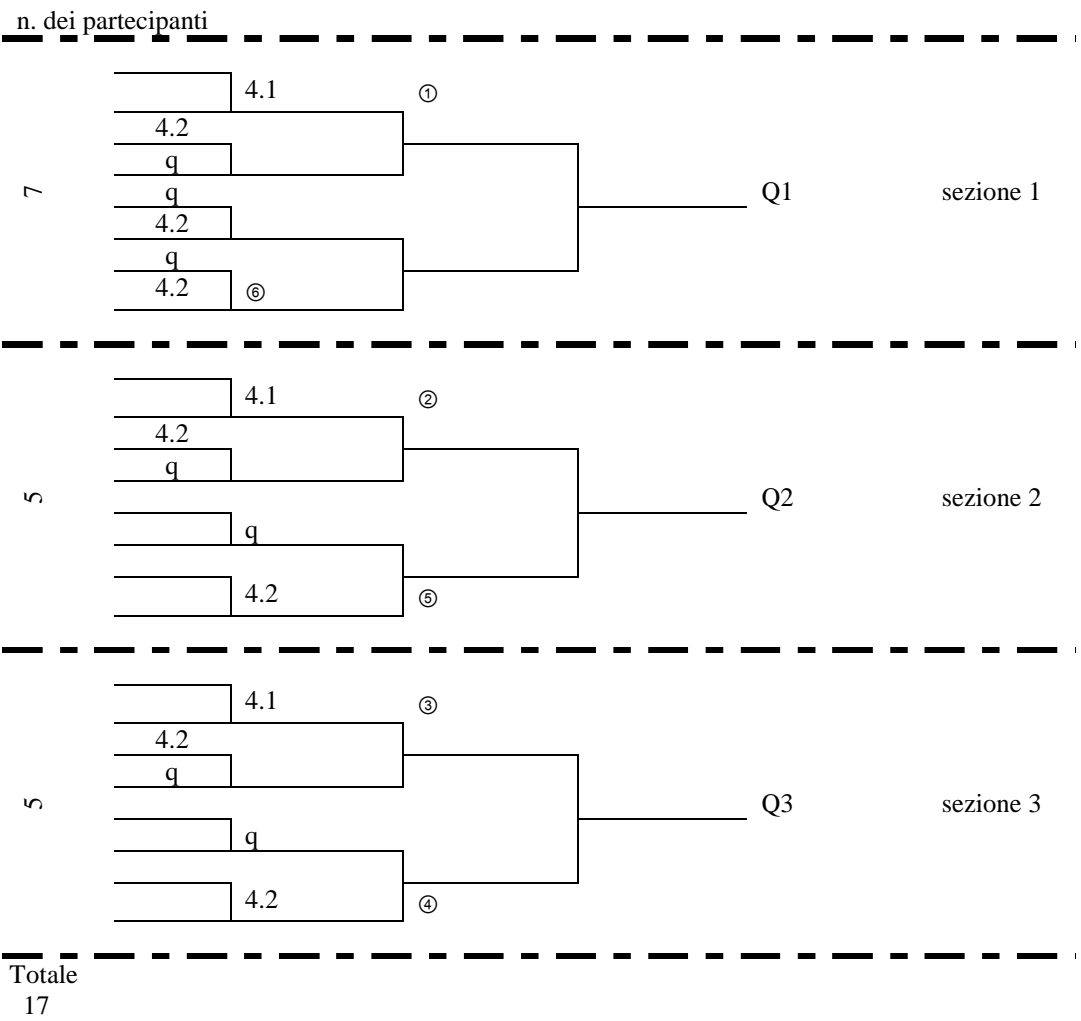
Calcoli preliminari

- | | |
|---|------------------|
| 1. Numero delle sezioni = numero dei qualificati uscenti | Qu = 3 |
| 2. Numero dei partecipanti al tabellone | P = 17 |
| 3. Dimensioni del tabellone | D = 24 (3 x 8) |
| 4. Numero degli aspettiti | A = 7 (24 - 17) |
| 5. Numero dei giocatori in pre-turno | NA = 10 (17 - 7) |
| 6. Numero degli incontri del primo turno | I1 = 10/2 = 5 |
| 7. Classifiche dei giocatori non in aspettito | 5 q e 5 (4.2) |
| 8. Classifiche degli aspettiti | tutti gli altri |
| 9. Calcolare il numero possibile delle teste di serie tra un ottavo (=3) e la metà degli iscritti (= 8) ed uguale comunque in ogni sezione. | |
| 10. Scegliere il numero delle teste di serie (2 x 3 = 6) | 6 |

Nel tabellone

11. Indicare i qualificati uscenti, numerandoli da Q1 a Q3 dall'alto in basso
12. Cinque giocatori sono ammessi direttamente al secondo turno: sono le teste di serie dal n. 1 al n. 5; gli altri due aspettiti sono due qualificati entranti (che non possono essere teste di serie) e che incontreranno le teste di serie più deboli (la n. 4 e la n. 5)
13. La testa di serie n. 6 è posta in pre-turno, nella sezione della testa di serie n. 1, secondo la regola delle teste di serie.
14. Le cinque coppie (q)/(4.2) sono poste negli altri posti rimanenti.

Esempio 50 – con 3 sezioni



Capitolo IV

TABELLONI DI SELEZIONE

A – Premesse

Il tabellone di selezione ad ingresso progressivo è un'alternativa al tabellone di estrazione con partenza in linea od alla concatenazione di più tabelloni di estrazione.

A differenza di questi ultimi, in un tabellone di selezione i giocatori entrano in gara in tre o più turni.

I tabelloni di selezione possono:

- terminare con una finale ed un vincitore (tabellone finale);
- qualificare per un successivo tabellone un numero di giocatori, sia uguale sia diverso da una potenza di due (tabellone, iniziale o intermedio, di qualificazione, classico o a sezioni).

In un tabellone di selezione:

- è possibile fare entrare in gioco ad ogni turno un numero qualsiasi di giocatori;
- il numero dei giocatori che entrano in gioco in ogni turno può essere differente da una potenza di due e diverso in ciascun turno
- nello stesso turno alcuni vincitori possono avere una “progressione” oppure una “compressione”
- i qualificati entranti devono essere ripartiti in modo equo nelle diverse frazioni del tabellone;
- i giocatori intermedi (ammessi direttamente al tabellone) devono essere adeguatamente ripartiti per ottenere la migliore progressione possibile;
- diversamente dal tabellone di estrazione con partenza in linea (che è costruito in un unico modo), il tabellone di selezione può essere costruito in diverse maniere;
- le posizioni delle teste di serie sono obbligate. La scelta del loro numero deve essere ponderata ed accorta per poter armonizzare la posizione dei giocatori intermedi.

Fermo restando il rispetto delle regole, è preferibile prevedere il numero minimo di teste di serie; troppe teste di serie possono, infatti, determinare inopportune progressioni.

Per compilare il tabellone di selezione è necessario un'accurata analisi ed un'accorta applicazione delle regole da parte del Giudice arbitro.

Questa tecnica, infatti, è più difficile da gestire, ma offre il vantaggio di permettere progressioni di incontri più interessanti per i giocatori.

B – Definizioni e caratteristiche

1 – Categorie di giocatori

I giocatori che prendono parte ad un tabellone di selezione possono essere:

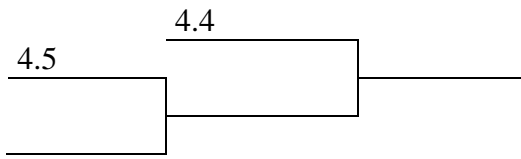
- a) giocatori indicati come teste di serie;
- b) giocatori qualificati entranti da un eventuale tabellone precedente;
- c) giocatori ammessi direttamente al tabellone, senza essere né teste di serie, né qualificati, definiti anche intermedi.

2 – Coppia indissolubile

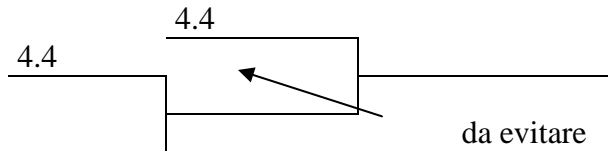
È la coppia di giocatori composta da un intermedio e da un qualificato entrante oppure, nel caso in cui non ci sono qualificati entranti nello stesso tabellone, dai giocatori intermedi di minore classifica e, se possibile, di pari classifica.

3 – Progressione

È la sequenza di due incontri in cui il vincitore del turno precedente incontra nel turno successivo un giocatore direttamente ammesso nel tabellone (o intermedio).

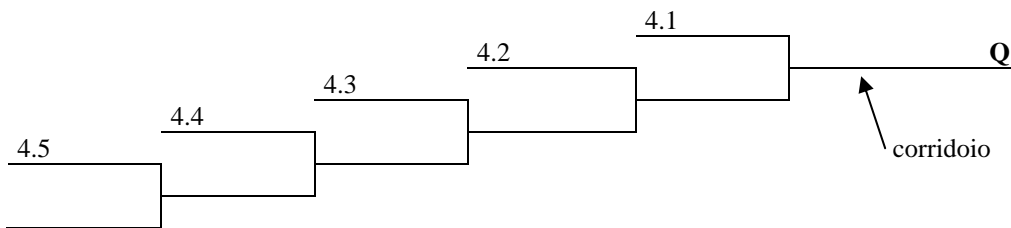


La progressione è diretta anche ad evitare che, dopo il suo primo incontro, un giocatore incontri nel turno successivo un giocatore direttamente ammesso (o intermedio) della sua stessa classifica. (Raccomandazione n. 3)



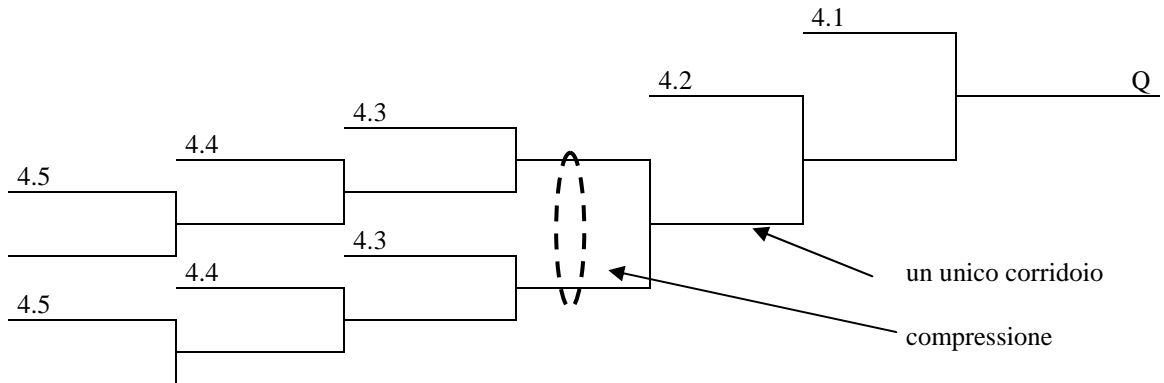
4 – Corridoio

È la successione di progressioni nella stessa porzione di tabellone, che si conclude normalmente con la qualificazione di un giocatore al tabellone successivo.

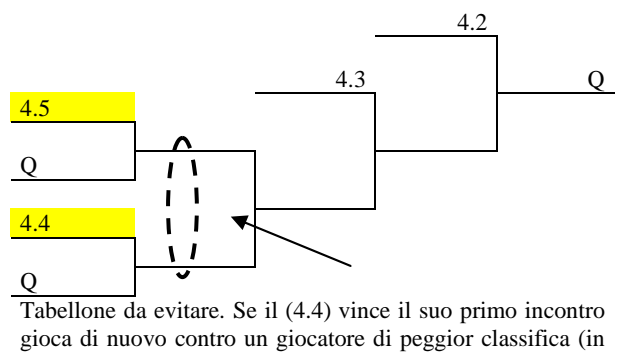
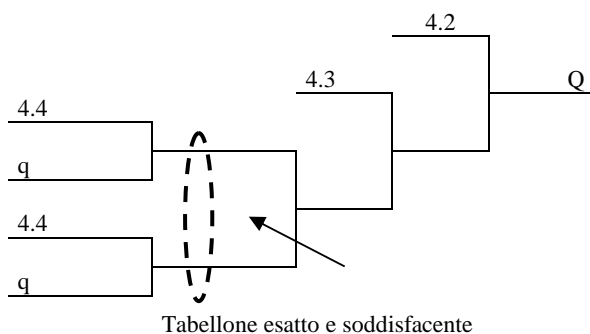


5 – Compressione

È la riduzione di due corridoi ad uno solo.



Richiamo della Raccomandazione n. 2:



favore di pronostico)

6 – Armonizzazione

L'armonizzazione permette di ottenere le migliori progressioni possibili in base al numero ed alla classifica dei partecipanti ad ogni turno nel tabellone.

Per questo fine bisogna collocare i giocatori intermedi e le coppie indissolubili in modo da minimizzare la differenza di classifica tra i giocatori destinati ad incontrarsi.

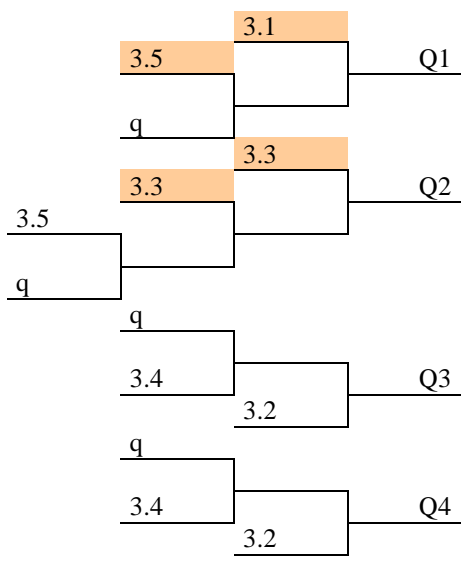
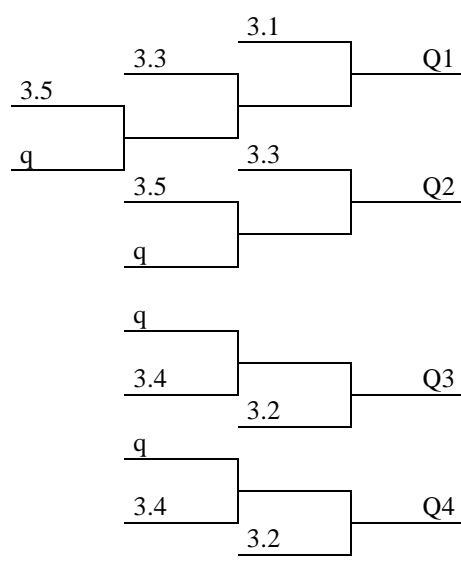
L'armonizzazione ideale consiste nel costruire un tabellone con una differenza di classifica di un solo gruppo tra i giocatori che si affrontano in ogni turno; ma questo non è purtroppo sempre possibile.

Un esempio è riportato di seguito.

Partecipanti: 4 qualificati provenienti da un tabellone precedente e 2(3.5); 2(3.4); 2(3.3); 2(3.2); 1(3.1).

Si decide di qualificare 4 giocatori.

Esempio 51

| Tabellone non armonizzato | Tabellone armonizzato |
|--|---|
|  |  |
| Tabellone esatto, ma da evitare perché i giocatori non sono trattati equamente | Tabellone esatto e soddisfacente |

C - Raccomandazioni da applicare in questi tabelloni

- 1) Gli avversari dei qualificati entranti devono essere, nel limite del possibile, i giocatori con la classifica più bassa direttamente ammessi nel tabellone (o intermedi);
- 2) Si ha la “compressione” quando due giocatori direttamente ammessi al tabellone devono incontrarsi tra di loro se vincono il loro primo incontro. Si raccomanda di programmare la compressione con giocatori di pari classifica;
- 3) Si eviti che un giocatore, dopo aver vinto il primo incontro, debba incontrare al turno successivo un giocatore di pari classifica, direttamente ammesso nel tabellone;
- 4) Il numero dei qualificati di un tabellone deve essere possibilmente fissato per consentire un trattamento equo ai giocatori direttamente ammessi al tabellone successivo. Tale numero non deve essere necessariamente una potenza di due e può essere un numero dispari;

- 5) I giocatori direttamente ammessi al tabellone dovrebbero giocare un incontro (e comunque mai più di due) contro un giocatore di classifica inferiore (“in favore di pronostico”);
- 6) Una buona progressione dovrebbe prevedere incontri tra giocatori di classifica molto simile. In sintesi, dopo che un giocatore ha battuto un giocatore di classifica inferiore al primo incontro ed uno di classifica uguale al secondo turno, dovrebbe essere opposto ad un giocatore di classifica non superiore di due gruppi;
- 7) Bisogna pianificare la divisione dei giocatori nei tabelloni successivi concatenati affinché due giocatori di classifica uguale non siano inseriti in tabelloni diversi.

D – Tabelloni di selezione ad ingresso progressivo che qualificano un numero di giocatori uguale ad una potenza di due.

1 – Tipi di tabelloni

Si possono verificare le seguenti situazioni nella redazione del tabellone:

D1 - Tabellone con un numero uguale di qualificati entranti e uscenti;

D2 - Tabellone con più qualificati entranti che qualificati uscenti.

D3 - Tabellone senza qualificati entranti;

2 – Obiettivi

Nella redazione del tabellone si deve cercare di raggiungere i seguenti obiettivi:

- ottenere il maggior numero possibile di incontri equilibrati in progressione, opponendo giocatori con classifica simile;
- fare entrare in gara nel medesimo turno il maggior numero possibile di giocatori con la stessa classifica;
- far incontrare, per quanto possibile, ciascun giocatore la prima volta con un giocatore di classifica inferiore (incontro detto “in favore di pronostico”) ed una seconda volta, se imposto dalle modalità di redazione del tabellone, con un giocatore di uguale classifica ed infine con un giocatore di classifica superiore (incontro detto “contro pronostico”), cercando di limitare in tali casi a due gruppi la diversità di classifica.

3 – Introduzione tecnica

Un esempio semplice, con pochi partecipanti, permette di illustrare questa introduzione.

Partecipanti: 13 - 4 qualificati entranti; 3 (4.6); 1 (4.5); 2 (4.4); 2 (4.3); 1 (4.2), per qualificare 4 giocatori per il proseguimento della gara.

Con questi iscritti si possono preparare diversi tabelloni di estrazione con partenza in linea, che presentano alcune differenze.

Si inizia col fare i calcoli preliminari per la redazione di un tabellone di estrazione.

| | | |
|----------------------------------|----|---------------|
| Partecipanti: | P | 13 |
| Dimensione del tabellone: | D | 16 |
| Aspèttiti | A | $16 - 13 = 3$ |
| Non in aspèttito o in pre-turno: | NA | $13 - 3 = 10$ |
| Incontri del primo turno: | I1 | $10/2 = 5$ |

I non-aspèttiti (i quattro qualificati entranti ed i sei classificati (4.6), (4.5) e (4.4)) sono posti in pre-turno prima delle teste di serie 1, 2, 3 ed ai posti delle teste di serie 4 e 5.

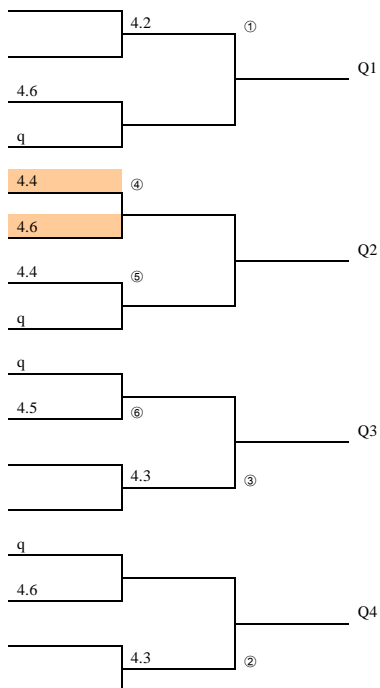
I tre aspèttiti sono teste di serie.

Poiché è un tabellone di estrazione, un posto per ogni quarto di tabellone è riservato ai quattro qualificati entranti.

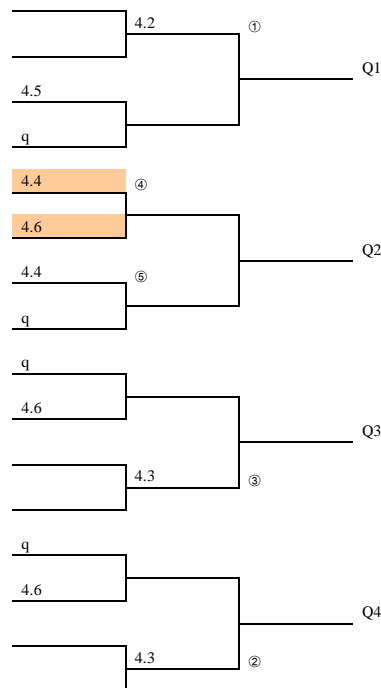
Il numero delle teste di serie deve essere compreso tra 4 e 6.

Gli esempi di seguito riportati, con 4 o 5 o 6 teste di serie, non sono soddisfacenti.

Esempio 52 - Soluzione 1 (con 6 teste di serie)



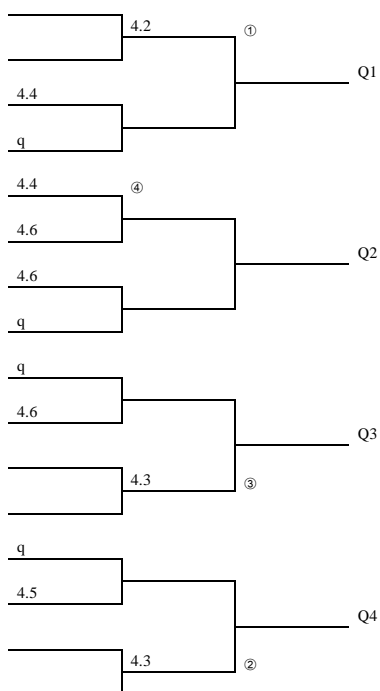
Esempio 53 - Soluzione 2 (con 5 teste di serie)



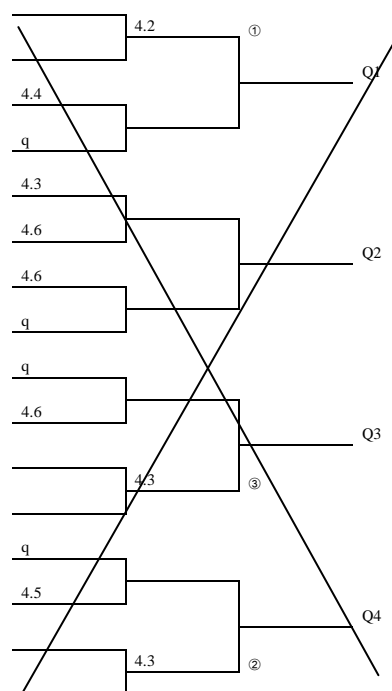
Con 6 teste di serie nessuna armonizzazione è possibile. La coppia (q)/(4.6) è posta contro un 4.2; un qualificato gioca contro un (4.4); c'è una coppia (4.4)/(4.6) al primo turno
Quindi le raccomandazioni 1 e 2 non sono rispettate

Con 5 teste di serie, è possibile un'armonizzazione parziale. Ci sono ancora un qualificato contro un (4.4) ed un (4.6) contro un (4.4).
La raccomandazione 1 non è rispettata, ma è rispettata la raccomandazione 2.

Esempio 54 - Soluzione 3 (con 4 teste di serie)



Esempio 55 - Soluzione 4 (con 3 teste di serie)



Con 4 teste di serie, l'armonizzazione è possibile, ma le raccomandazioni 1 e 2 non sono rispettate.

Con solo 3 teste di serie, la regola sul numero delle teste di serie non è rispettata; il tabellone è errato.

Le prime tre soluzioni presentano diversi inconvenienti: un giocatore intermedio non gioca “in favore di pronostico” e un qualificato entra in gioco contro un (4.4) (con tre gruppi di differenza di classifica), gli altri giocatori incontrano avversari aventi uno o due gruppi di differenza di classifica.

La quarta soluzione è sbagliata.

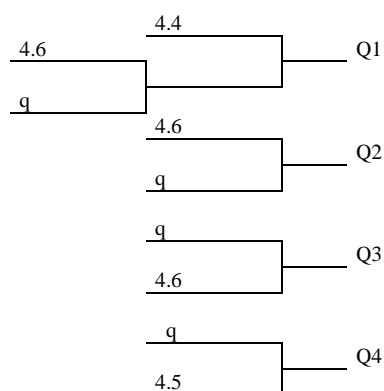
La scelta tra le tre prime soluzioni, che sono tutte corrette, ma presentano inconvenienti diversi, deve essere quindi fatta in base ad altri criteri.

Immaginiamo che, con questo numero di partecipanti, si susseguano due tabelloni con partenza in linea, dividendo i partecipanti nella seguente maniera:

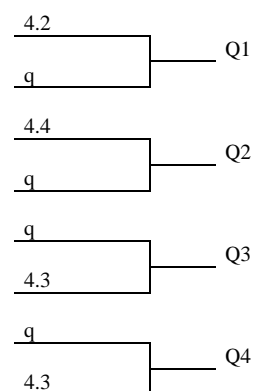
1° tabellone: $4q + 3 (4.6) + 1 (4.5) + 1 (4.4) \Rightarrow 4$ qualificati uscenti per il secondo tabellone

2° tabellone: $4q + 1 (4.4) + 2 (4.3) + 1 (4.2)$

Esempio 56: Tabellone 1



Tabellone 2



Analisi:

Tabellone 1:

In questo caso, tutti i giocatori direttamente ammessi giocano il primo turno contro avversari di classifica inferiore.

I qualificati entranti incontrano i giocatori con minor classifica direttamente ammessi al tabellone. (coppie indissolubili: (q)/(4.6) tre volte e (q)/(4.5) una volta)

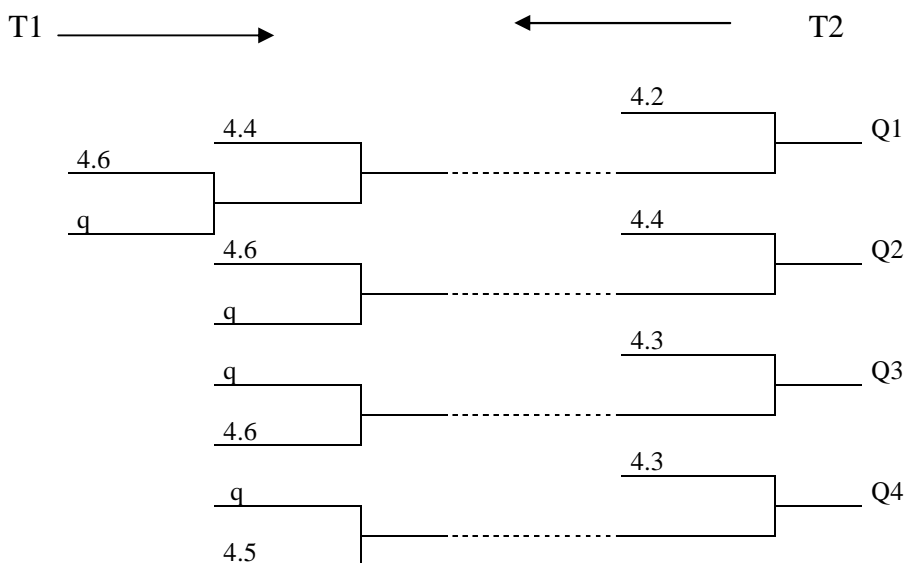
Tabellone 2:

La raccomandazione 7 non è rispettata. (c'è un (4.4) nel tabellone 1 ed un altro nel tabellone 2).

Ritroviamo uno degli inconvenienti del tabellone di estrazione con partenza in linea: i qualificati uscenti dal tabellone T1 sono collocati nel tabellone T2 con estrazione a sorteggio e possiamo avere un qualificato classificato (4.4) contro il (4.4) ammesso nel tabellone T2 e un qualificato classificato (4.NC) contro il (4.2) ammesso nel T2.

Questi tabelloni sono esatti, ma non soddisfacenti, perché i giocatori non sono trattati in modo equo.

Avviciniamo fisicamente i due tabelloni T1 e T2 facendoli scivolare l'uno verso l'altro:



È sicuramente il tabellone preferibile per gli iscritti ipotizzati: permette l'entrata dei giocatori su tre turni ed è quindi un tabellone di selezione (ad ingresso progressivo).

Questo tabellone unico può essere costruito direttamente con il metodo descritto in seguito.

4 - Il metodo

4.1 – Approccio semplificato

L'approccio semplificato è spiegato riferendosi all'esempio precedente.

- 1) Si inizia con gli elementi certi: la qualificazione di quattro giocatori.
- 2) Si indica subito la loro collocazione nel tabellone.
- 3) Si costituiscono le coppie indissolubili (qualificati/giocatori di minor classifica direttamente ammessi al tabellone) con tre qualificati contro i tre (4.6) ed un qualificato contro il (4.5).
- 4) Si paragona il numero dei corridoi necessari all'inizio ed alla fine del tabellone per determinare il numero delle compressioni da prevedere. Una compressione consiste nel ridurre due corridoi ad uno solo progredendo il tabellone dall'inizio alla fine.

Oppure la compilazione del tabellone si fa iniziando dalla fine verso l'inizio. Ci sono quattro corridoi per i quattro qualificati entranti, quattro corridoi per i quattro qualificati uscenti, quindi nessuna compressione da prevedere. In questo esempio, volutamente semplice, non ci si deve quindi preoccupare delle compressioni.

- 5) Si calcola il numero possibile delle teste di serie; minimo 4, perché ci sono 4 qualificati uscenti, e massimo 6 (numero dei partecipanti diviso due).
- 6) Si scelgono il numero e le classifiche delle teste di serie. Si sceglie il numero minimo di quattro e le teste di serie sono 1 (4.2); due (4.3); 1 (4.4)
- 7) Si collocano le teste di serie secondo le regole.

Queste teste di serie dovrebbero giocare una volta sola con giocatori di classifica inferiore per potersi qualificare. Se fossero posti negli ultimi due turni, bisognerebbe prevedere compressioni.

Poiché non ci sono compressioni da prevedere, bisogna fare quattro corridoi e le quattro teste di serie sono collocate nello stesso turno, quello della qualificazione.

- 8) Si collocano quindi i giocatori direttamente ammessi nel tabellone, iniziando da quelli di maggior classifica.

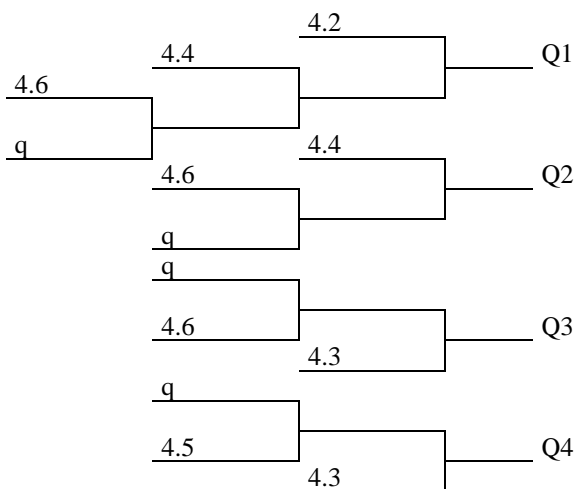
Si decide il numero dei giocatori da far entrare in ogni turno ed i corridoi indispensabili per creare le compressioni necessarie fino ad arrivare, nel primo oppure nel secondo turno, al collocamento delle coppie indissolubili.

In questo caso, non ci sono, come detto, compressioni da prevedere.

I 4 giocatori direttamente ammessi nel turno precedente a quello delle teste di serie, sono il secondo (4.4), il (4.5) e due (4.6), collocati così da assicurare la migliore progressione; tre di essi, due (4.6) ed il (4.5), formano coppie indissolubili.

Il tabellone completo è raffigurato di seguito:

Esempio 57



Il tabellone può essere compilato direttamente con il metodo semplificato, usando uno stampato di tabellone di estrazione, perché il numero dei partecipanti (13) è molto ridotto e non ci sono compressioni da fare.

In generale, un tabellone di selezione può essere più complesso ed avere diverse soluzioni che è necessario paragonare, ciascuna avendo vantaggi ed inconvenienti.

Conviene quindi farsi rapidamente un'idea delle soluzioni possibili per esercitare la giusta scelta. Si consiglia di utilizzare inizialmente una rappresentazione differente, ma semplificata, del tabellone da redigere, consistente nella cosiddetta "scala".

La scala

Mentre il tabellone colloca i giocatori ad ogni turno in una data posizione, tenendo conto di una progressione, la scala si limita a collocare i giocatori per turno. È quindi un primo passo di semplificazione verso la costruzione del tabellone.

Le tappe 1, 3 e 4 del metodo restano le stesse, perché sono indispensabili.

Nel caso in questione, si è deciso di qualificare quattro giocatori: si scrive quindi "4 qualificati uscenti". Questi quattro giocatori sono i vincitori dei quattro incontri che hanno opposto, nel turno precedente, ciascuno due giocatori; quindi abbiamo in totale otto giocatori che occupano "8 posti"

8 posti → 4 qualificati uscenti

Gli otto partecipanti a questi quattro incontri sono:

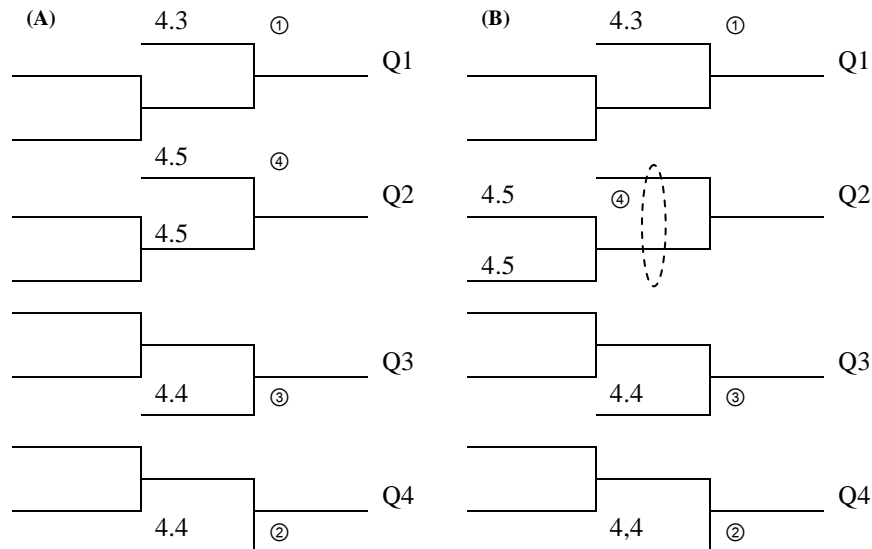
- da una parte, i giocatori ammessi direttamente a questo turno
- dall'altra, i giocatori che hanno vinto il loro incontro del turno precedente.

Sappiamo che bisogna programmare quattro corridoi e che non ci sono compressioni da creare.

Se si ammettessero 5 giocatori, due di loro si incontrerebbero direttamente (esempio A)

Se si ammettessero 3 giocatori, si creerebbe una compressione (esempio B)

Esempio 58



Bisogna quindi ammettere quattro giocatori.

8 posti → 4 qualificati uscenti
4

Si comincia con le classifiche maggiori, cioè con i giocatori: un 4.1, due 4.2 ed un 4.3

8 posti → 4 qualificati uscenti
1 (4.2)
2 (4.3)
1 (4.4)
+
4

Il complemento a otto si fa con quattro giocatori provenienti dal turno precedente: i vincitori dei quattro incontri che hanno opposto otto giocatori.

8 posti → 4 qualificati uscenti
1 (4.2)
2 (4.3)
1 (4.4)
+

8 posti → 4

Sapendo che bisogna fare 4 corridoi, si fanno entrare quattro giocatori, prendendo le ultime quattro classifiche restanti: il secondo (4.4), il (4.5) e due (4.6)

8 posti → 4 qualificati
1 (4.2)
2 (4.3)
1 (4.4)
+

8 posti → 4

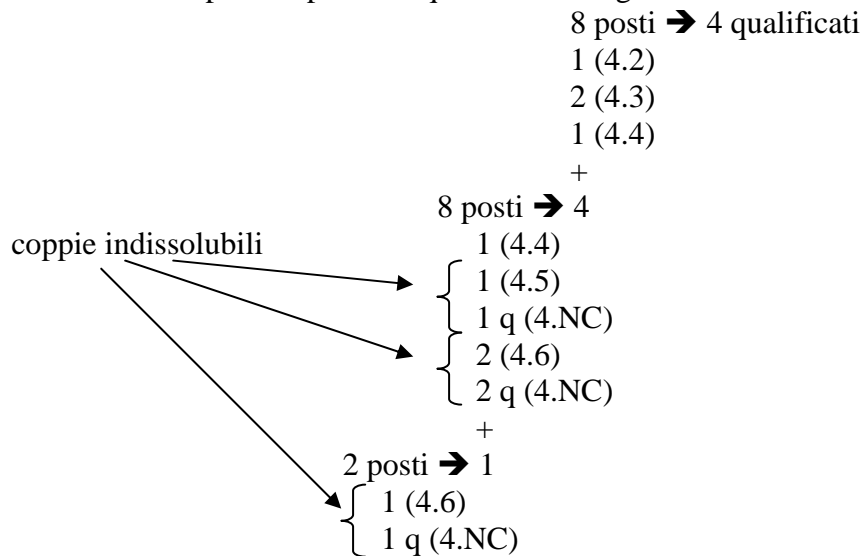
1 (4.4)
1 (4.5)

2 (4.6)

Riferendosi al punto 3) del metodo, riguardante le coppie indissolubili, bisogna associare i qualificati uno con il (4.5) e due con i due (4.6).

L'ottavo posto è riservato al vincitore dell'incontro precedente, che vede opposti l'ultimo (4.6) e l'ultimo qualificato entrante (coppia indissolubile)

Lo schema completo si presenta quindi come segue:



In questo modo, i giocatori sono stati collocati, turno per turno, tenendo conto di tre indicazioni:

- il numero dei qualificati uscenti
- il numero dei corridoi da creare
- le coppie indissolubili.

La forma dello schema sembra una scala, da qui il suo nome.

Si può contare il numero dei turni contando le frecce (→). Questo permette di scegliere un buon modello di tabellone, raddoppiando la sua dimensione per ogni turno in più.

Nell'esempio, ci sono tre turni per qualificare quattro giocatori, per cui uno stampato da 32 posti è sufficiente.

L'esempio è molto semplice, la scala è stata stabilita dopo il tabellone poiché quest'ultimo poteva essere fatto direttamente.

In generale, bisogna determinare quali e quanti gruppi di classificati possono entrare in ciascun turno, organizzando di conseguenza le compressioni necessarie.

Questo lavoro può richiedere controprove successive; è allora molto più comodo ragionare subito sulla scala piuttosto che sul tabellone.

Infine, solamente dopo aver realizzato la scala si sa quanti turni sono necessari e che tipo di tabellone si può utilizzare.

In sintesi, per definire un tabellone di selezione, si consiglia, nell'ordine, di:

- 1) fare l'analisi preliminare
- 2) costruire una o più scale e quindi sceglierne una
- 3) determinare il tabellone corrispondente

4.2 Corridoi e compressioni

La scala ha lo scopo di aiutare a determinare quanti giocatori sono ammessi in ciascun turno. Questo numero è in funzione di due dati:

- il numero di partecipanti per ciascuna classifica
- le eventuali compressioni da prevedere

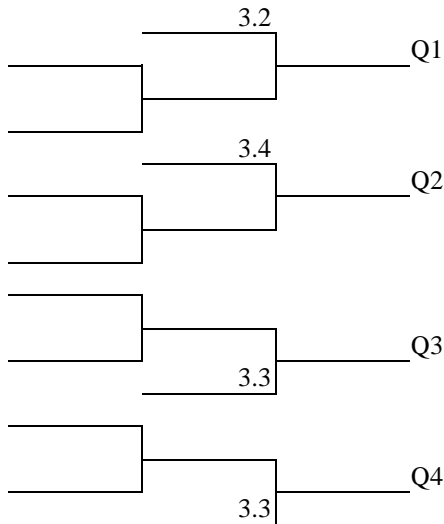
Caso n° 1 – Non ci sono compressioni da prevedere

Bisogna conservare lo stesso numero di corridoi. Il numero dei giocatori ammessi a ciascun turno è uguale al numero dei vincitori del turno precedente.

In altre parole, il numero dei giocatori ammessi è uguale al numero degli incontri di questo turno o ancora al numero dei posti diviso due.

È questo ultimo metodo di calcolo che useremo.

Esempio 59 Tabellone



Scala

| |
|---------------|
| 8 posti → 4 Q |
| 1 (3.2) |
| 2 (3.3) |
| 1 (3.4) |
| + |
| 8 → 4 |

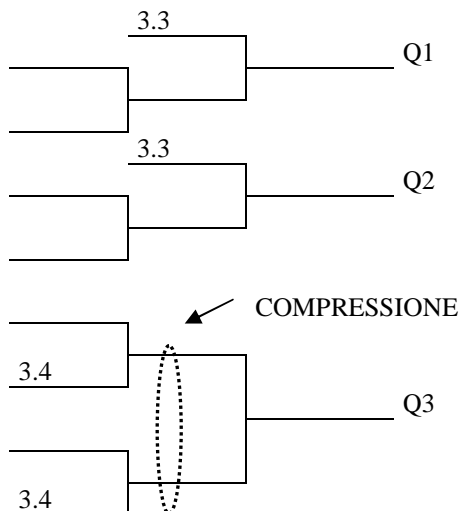
Nessun corridoio creato, nessuna compressione
 $8/2 = 4$; $4 - 4 = 0$
 4 giocatori ammessi
 4 giocatori provenienti dal turno precedente

Caso n° 2 – Bisogna prevedere una compressione

Bisogna aumentare di uno il numero dei corridoi, risalendo verso l'inizio del tabellone. Il numero dei giocatori ammessi a questo turno è inferiore di una unità al numero dei vincitori provenienti dal turno precedente.

In altre parole, il numero dei giocatori ammessi è inferiore di uno al numero degli incontri in questo turno o al numero dei posti diviso due.

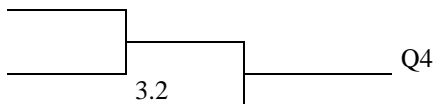
Esempio 60 Tabellone



Scala

| |
|---------------|
| 8 posti → 4 Q |
| 1 (3.2) |
| 2 (3.3) |
| + |
| 10 → 5 |

1 corridoio da creare, 1 compressione
 $8/2 = 4$; $4 - 3 = 1$
 3 giocatori ammessi
 5 giocatori provenienti dal turno precedente

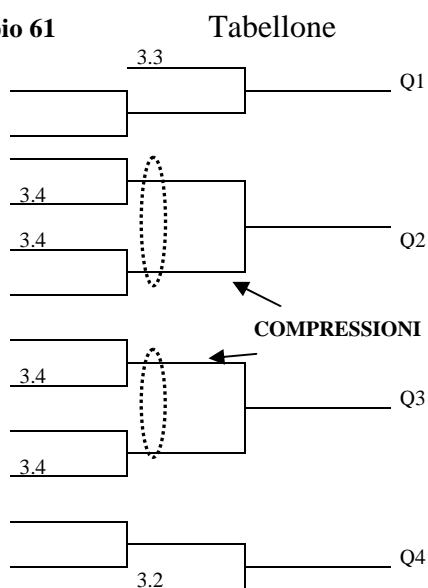


Caso n° 3 - Bisogna prevedere due compressioni

Bisogna aumentare di due il numero dei corridoi, risalendo verso l'inizio del tabellone.

Il numero dei giocatori ammessi è inferiore di due al numero degli incontri in questo turno, o ancora al numero dei posti diviso per 2.

Esempio 61



Scala

$$\begin{array}{r}
 8 \text{ posti} \rightarrow 4 \text{ Q} \\
 1 (3.2) \\
 1 (3.3) \\
 + \\
 12 \rightarrow 6 \\
 \hline
 2 \text{ corridoi da creare, } 2 \text{ compressioni} \\
 8/2=4; 4-2=2 \\
 2 \text{ giocatori ammessi} \\
 6 \text{ giocatori provenienti dal turno precedente}
 \end{array}$$

In sintesi:

La compressione: metodo pratico per la sua creazione

- se si vuole mantenere **invariato** il numero dei corridoi, si ammette un numero “n” di giocatori **uguale** alla metà del numero dei posti “p” disponibili in questo turno. (se $n = p/2 \rightarrow$ nessun corridoio da creare)
- se si vuole introdurre **una** compressione per creare un corridoio supplementare nel turno precedente, si ammette un numero di giocatori uguale alla metà del numero dei posti disponibili **meno 1** (se $n = p/2 - 1 \rightarrow$ un corridoio da creare)
- se si vogliono introdurre **due** compressioni per creare **due** corridoi supplementari nel turno precedente, si ammette un numero di giocatori uguale alla metà del numero dei posti disponibili **meno 2** ($n = p/2 - 2 \rightarrow$ due corridoi da creare)
- e così di seguito...

Pro memoria:

Quando si prevedono compressioni, bisogna fare attenzione a prevederle per giocatori di pari classifica.

Il metodo per determinare il numero di compressioni auspicabili o necessarie in ciascun turno è illustrato più avanti.

4.3 – Metodo pratico dettagliato per realizzare tabelloni di selezione

Ci sono tre fasi distinte:

- 1) le considerazioni preliminari
- 2) la scala
- 3) il tabellone

1) - Le considerazioni preliminari

- 1.1 calcolare il numero dei giocatori partecipanti al tabellone, compresi i qualificati entranti;
- 1.2 definire il numero dei qualificati uscenti;
- 1.3 dedurre il numero dei corridoi necessari alla fine del tabellone;
- 1.4 definire le coppie indissolubili;
- 1.5 dedurre il numero dei corridoi necessari all'inizio del tabellone;
- 1.6 dedurre il numero delle compressioni da prevedere.

2) - La scala

- 2.1 iniziare dal numero scelto dei qualificati uscenti;
- 2.2 calcolare il numero necessario di posti (giocatori) da inserire all'ultimo turno;
- 2.3 determinare il numero di giocatori direttamente ammessi all'ultimo turno (uguale o inferiore alla metà del numero dei posti);
- 2.4 indicare la loro classifica;
- 2.5 dedurre il numero dei giocatori provenienti dal turno precedente;
- 2.6 contare le compressioni realizzate; dedurre per sottrazione quelle che rimangono da fare;
- 2.7 ripetere le operazioni dal n. 2.2 al n. 2.6, turno per turno, aumentando, se necessario, il numero dei corridoi fino ad arrivare al numero richiesto all'inizio del tabellone;
- 2.8 arrivando alla base della scala, inserire i qualificati associati ai giocatori intermedi, cioè le coppie indissolubili, così indicato al punto n. 1.4;
- 2.9 contare il numero dei turni (per sapere quale tipo di stampato utilizzare);
- 2.10 valutare rapidamente la scala ottenuta
 - con ingresso dei giocatori di ciascuna classifica su due turni al massimo
 - con ingresso dei qualificati nei due soli primi turni
- 2.11 se la scala non è soddisfacente, ricominciare cambiando il numero delle compressioni in alcuni turni.

3) - Il tabellone

- 3.1 scegliere il tipo di stampato in funzione del numero dei turni definiti nella scala;
- 3.2 segnare il posto dei qualificati uscenti;
- 3.3 determinare i numeri possibili delle teste di serie;
- 3.4 scegliere il numero delle teste di serie in funzione della classifica dei giocatori e della ripartizione di queste classifiche negli ultimi due turni, così come indicato dalla scala;
- 3.5 scrivere i numeri delle teste di serie;
- 3.6 collocare i giocatori cominciando dalle teste di serie con la migliore classifica, poi risalendo il tabellone, turno per turno, come indicato nella scala;
- 3.7 limitare gli scarti di classifica nelle progressioni;
- 3.8 fare attenzione nel creare compressioni con giocatori di pari classifica;
- 3.9 nei due primi turni (gli ultimi due in basso al momento della costruzione della scala):
 - disporre in modo equilibrato il numero dei partecipanti in ogni porzione del tabellone
 - ripartire i qualificati entranti in numero uguale in ogni porzione di tabellone.

Nota 1

Ad una stessa scala possono corrispondere uno o più tabelloni leggermente differenti, secondo l'armonizzazione scelta.

Nota 2

Il metodo si fonda essenzialmente sul calcolo delle compressioni ed il modo di crearle ed è il caso di comprenderne i diversi aspetti.

Il numero delle compressioni è direttamente correlato, da una parte, al numero dei quali-

ficati entranti “Qe” od al numero delle coppie indissolubili determinato e, dall’altra, al numero dei qualificati uscenti “Qu” od alla posizione delle teste di serie nel caso di un tabellone finale.

Esempi

4 Qe e 4 Qu → nessuna compressione
 5 Qe e 4 Qu → una compressione
 6 Qe e 4 Qu → due compressioni
 7 Qe e 4 Qu → tre compressioni
 e così via

oppure

4 coppie indissolubili e la testa di serie N° 1 nei quarti di finale → nessuna compressione
 5 coppie indissolubili e la testa di serie N° 1 nei quarti di finale → una compressione
 6 coppie indissolubili e la testa di serie N° 1 nei quarti di finale → due compressioni
 7 coppie indissolubili e la testa di serie N° 1 nei quarti di finale → tre compressioni
 e così di seguito

D1 - Tabellone comprendente lo stesso numero di qualificati entranti e uscenti

Realizziamo un tabellone di selezione che qualifichi 4 giocatori, con 4 qualificati entranti, 2 (2.8), 2 (2.7), 3 (2.6), 2 (2.5), 3 (2.4), 2 (2.3), 3(2.2)

I – Le considerazioni preliminari

- Partecipanti totali: 21 giocatori
 - Numero di qualificati uscenti: 4
 - Numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 4
 - Coppie indissolubili: 4 qualificati entranti con i due (2.8) e i due (2.7) che sono i giocatori intermedi con la classifica minore
 - Numero di corridoi necessari all’inizio del tabellone: 4
 - Numero di compressioni da prevedere: $4 - 4 = 0$

Di conseguenza, in ciascun turno, è ammesso un numero di giocatori uguale alla metà del numero dei posti.

II – La scala

Il numero dei qualificati uscenti è: 4

Nell’ultimo turno, il numero di posti dei giocatori per designare 4 qualificati è il doppio, cioè: 8

8 posti → 4 qualificati uscenti

La metà del numero dei posti è $(8/2) = 4$

Si devono ammettere 4 giocatori in questo turno, quelli con le quattro migliori classifiche, vale a dire tre (2.2) ed un (2.3)

8 posti → 4 qualificati uscenti
 3 (2.2)
 1 (2.3)

Rimangono 4 posti vacanti per i vincitori del turno precedente:

8 posti → 4 qualificati uscenti
 3 (2.2)
 1 (2.3)
 +
 4

Questi 4 sono i vincitori di 4 incontri (che ovviamente hanno opposto 8 giocatori)

8 posti → 4 qualificati uscenti

3 (2.2)

1 (2.3)

+

8 posti → 4

La metà del numero dei posti è $(8/2) = 4$

Si devono ammettere 4 giocatori in questo turno, quelli con le 4 migliori classifiche restanti, vale a dire l'altro (2.3) e tre (2.4)

8 posti → 4 qualificati uscenti

3 (2.2)

1 (2.3)

+

8 posti → 4

1 (2.3)

3 (2.4)

Rimangono 4 posti vacanti per i vincitori del turno precedente

8 posti → 4 qualificati uscenti

3 (2.2)

1 (2.3)

+

8 posti → 4

1 (2.3)

3 (2.4)

+

4

Questi 4 sono i vincitori di 4 incontri (che ovviamente hanno opposto 8 giocatori)

8 posti → 4 qualificati uscenti

3 (2.2)

1 (2.3)

+

8 posti → 4

1 (2.3)

3 (2.4)

+

8 posti → 4

La metà del numero di posti è $(8/2) = 4$

Si devono ammettere 4 giocatori in questo turno, quelli con le 4 migliori classifiche restanti, vale a dire due (2.5) e due (2.6)

8 posti → 4 qualificati uscenti

3 (2.2)

1 (2.3)

+

8 posti → 4

1 (2.3)

3 (2.4)

+

8 posti → 4

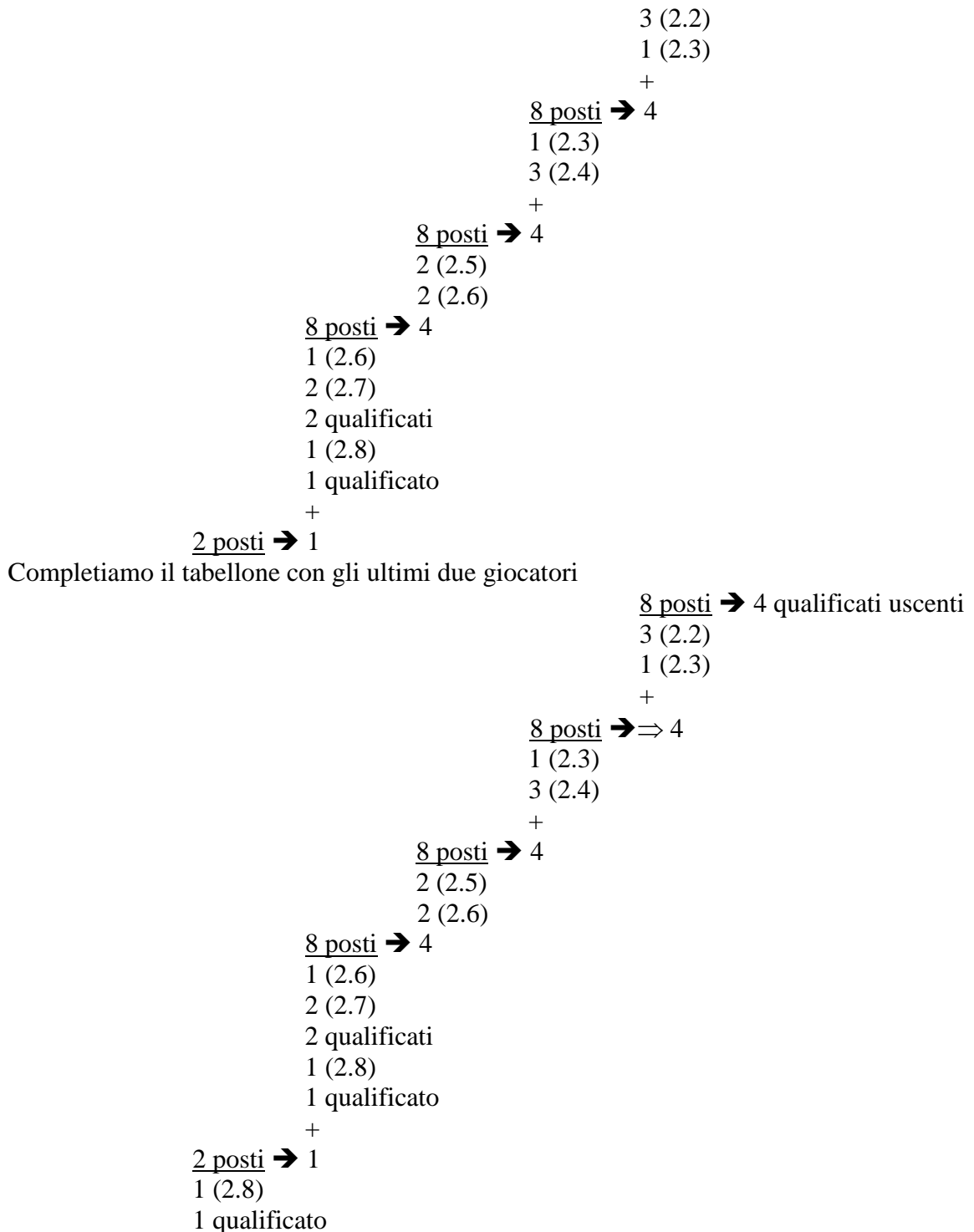
2 (2.5)

2 (2.6)

Rimangono 4 posti vacanti per i vincitori del turno precedente.

Questi 4 sono i vincitori dei 4 incontri che hanno opposto 8 giocatori.

8 posti → 4 qualificati uscenti



Si conta il numero dei turni: 1 2 3 4 5

Si valuta la scala:

- ogni gruppo di classifica è ammesso su uno o due turni
- i qualificati entranti sono ammessi nei primi due turni

III – Il tabellone

Lo stampato del tabellone deve permettere di qualificare 4 giocatori in cinque turni.

Risalendo cinque volte a partire da 4, (8, 16, 32, 64, 128), si arriva ad uno stampato con la dimensione di 128 posti, in cui si segna l'ubicazione dei qualificati uscenti.

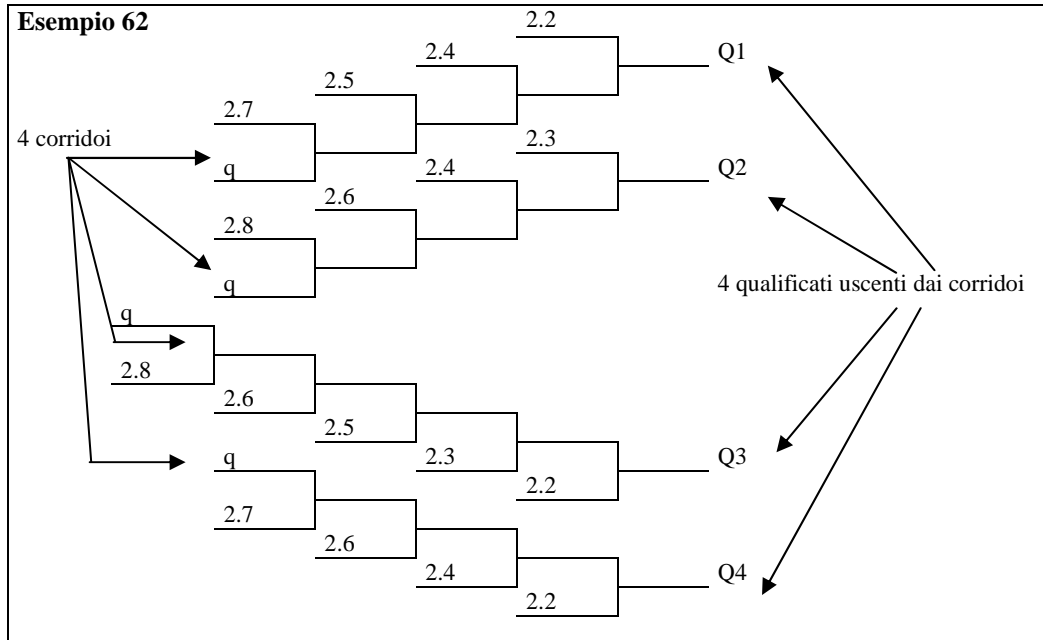
Si calcola il numero delle teste di serie possibili: al minimo 4, perché ci sono 4 qualificati

uscanti, ed al massimo 10 (21 giocatori diviso due, arrotondato al numero intero inferiore).

Si sceglie il numero minimo delle teste di serie, cioè 4 e si indicano i numeri delle teste di serie nell'ultimo turno dove sono ammessi i 4 giocatori meglio classificati

Si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dal turno n. 5, come indicato nella scala. Si prevedono progressioni regolari in ciascun corridoio.

Il tabellone ottenuto si presenta come segue:



Note:

1. Questo tabellone offre a ciascun giocatore un incontro con un giocatore di classifica inferiore e un incontro con un giocatore di classifica superiore; è quindi armonizzato.
2. Se avessimo scelto cinque teste di serie, il secondo (2.3) avrebbe dovuto essere posto come testa di serie n° 5, contro la testa di serie n° 4 l'altro (2.3). Ci sarebbe stata allora una progressione a classifica uguale, da evitare.

D2 – Tabellone comprendente più qualificati entranti che qualificati uscenti.

Realizziamo un tabellone di selezione che qualifichi 4 giocatori, con il seguente elenco di partecipanti: 8 qualificati entranti, 3 (2.8), 7 (2.7), 2 (2.6), 3 (2.5), 2 (2.4), 3 (2.3).

I – Le considerazioni preliminari

- partecipanti totali: 28 giocatori
- numero di qualificati uscenti: 4
- numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 4
- coppie indissolubili: 8 qualificati entranti con tre (2.8) e cinque (2.7) (questi ultimi estratti a sorte fra i sette (2.7)), giocatori intermedi di minore classifica direttamente ammessi al tabellone.
- numero di corridoi necessari all'inizio del tabellone: 8
- numero di compressioni da prevedere: $8 - 4 = 4$

II – La scala

Il numero dei qualificati uscenti è: 4
 All'ultimo turno, i posti dei giocatori per designare i 4 qualificati sono il doppio, cioè: 8
 8 posti → 4 qualificati uscenti

La metà del numero dei posti è: $(8/2)=4$

I migliori giocatori del tabellone sono i tre (2.3), che può essere opportuno lasciare insieme all'ultimo turno. Così verranno ammessi tre giocatori.

Essendo $4 - 3 = 1$, viene introdotta quindi una compressione; è la prima.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \end{array}$$

Restano 5 posti vacanti per i vincitori del turno precedente.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \\ + \\ 5 \end{array}$$

Questi sono i 5 vincitori degli incontri che hanno opposto 10 giocatori.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \rightarrow 5 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $(10/2) = 5$

I migliori giocatori rimanenti sono due (2.4) e tre (2.5), che può essere opportuno collocare in questo turno.

Essendo $5 - 5 = 0$, non si introducono compressioni.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \rightarrow 5 \\ 2 (2.4) \\ 3 (2.5) \end{array}$$

Restano 5 posti vacanti per i vincitori del turno precedente, che sono i vincitori dei 5 incontri che hanno opposto 10 giocatori.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \rightarrow 5 \\ 2 (2.4) \\ 3 (2.5) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \rightarrow 5 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $(10/2) = 5$

I migliori giocatori rimanenti sono due (2.6) e sette (2.7); può essere opportuno collocare i due (2.6) in questo turno.

Essendo $5 - 2 = 3$, si introducono dunque tre compressioni.

Si ottiene così il totale di 4 compressioni da fare e non occorre pertanto crearne altre.

$$\boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \begin{array}{l} \underline{8 \text{ posti}} \Rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\ 3 (2.3) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \Rightarrow 5 \\ 2 (2.4) \\ 3 (2.5) \\ + \\ \underline{10 \text{ posti}} \Rightarrow 5 \\ 2 (2.6) \end{array}$$

Restano 8 posti vacanti per i vincitori del turno precedente, in cui 8 incontri hanno opposto 16 giocatori.

$$\begin{array}{r}
 \boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \frac{8 \text{ posti}}{3 (2.3)} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.4)} \rightarrow 5 \\
 3 (2.5) \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.6)} \rightarrow 5 \\
 \boxed{3 \text{ COMPRESSIONI}} \rightarrow 8
 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $(16/2) = 8$

I migliori giocatori rimasti sono sette (2.7) e tre (2.8).

Avendo già previsto tutte le compressioni, sono ammessi a questo turno otto giocatori.

Questi 8 giocatori sono sette (2.7) ed un (2.8)

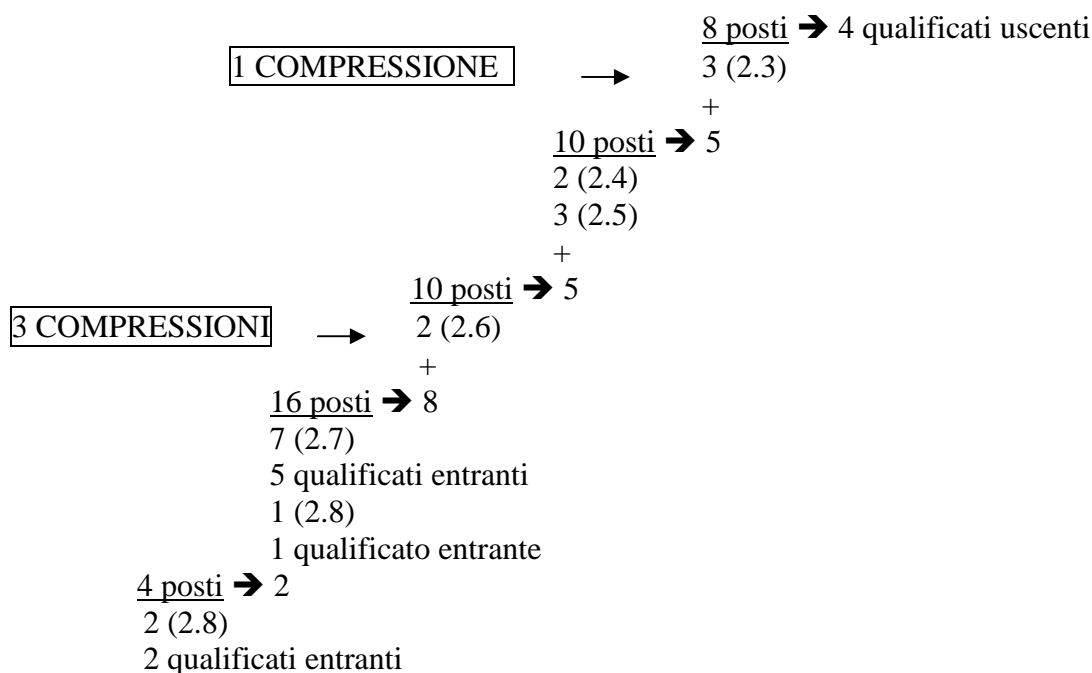
$$\begin{array}{r}
 \boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \frac{8 \text{ posti}}{3 (2.3)} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.4)} \rightarrow 5 \\
 3 (2.5) \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.6)} \rightarrow 5 \\
 \boxed{3 \text{ COMPRESSIONI}} \rightarrow 8 \\
 + \\
 \frac{16 \text{ posti}}{7 (2.7)} \rightarrow 8 \\
 1 (2.8)
 \end{array}$$

Riferendosi alla considerazione preliminare n. 4, si debbono inserire coppie indissolubili composte da cinque (2.7) ed un (2.8) e da 6 qualificati entranti in questo turno.

$$\begin{array}{r}
 \boxed{1 \text{ COMPRESSIONE}} \rightarrow \frac{8 \text{ posti}}{3 (2.3)} \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.4)} \rightarrow 5 \\
 3 (2.5) \\
 + \\
 \frac{10 \text{ posti}}{2 (2.6)} \rightarrow 5 \\
 \boxed{3 \text{ COMPRESSIONI}} \rightarrow 8 \\
 + \\
 \frac{16 \text{ posti}}{7 (2.7)} \rightarrow 8 \\
 5 \text{ qualificati entranti} \\
 1 (2.8) \\
 1 \text{ qualificato entrante}
 \end{array}$$

Restano due posti vacanti per i vincitori del turno precedente, cioè per i due vincitori dei due incontri che hanno opposto 4 giocatori, le restanti coppie indissolubili (2.8/q).

La scala completa si presenta così:



Si conta il numero dei turni: 1 2 3 4 5
 Si valuta la scala:

- ogni gruppo di classifica è ammesso su uno o due turni
- i qualificati entranti sono ammessi nei primi due turni

Osservazione

Determinato il numero di giocatori da ammettere in uno specifico turno, non bisogna confondere i giocatori ammessi per la prima volta alla gara e quelli che invece provengono dai turni o dai tabelloni precedenti. L'insieme di un giocatore ammesso direttamente e di un giocatore proveniente da un tabellone precedente costituisce una coppia indissolubile.

Nell'esempio precedente, nel turno dove ci sono 16 posti disponibili, si è deciso di ammettere 8 giocatori: i sette (2.7) e uno dei (2.8). Questa scelta determina automaticamente i qualificati che costituiscono le coppie indissolubili: cinque qualificati devono essere associati a cinque (2.7) e un qualificato deve essere associato al (2.8).

Scegliere di ammettere 8 giocatori comporta automaticamente 6 giocatori in più, (i 6 qualificati associati); sono dunque $16 - 14 = 2$ posti per i giocatori provenienti del turno precedente.

Rimangono 4 giocatori da far entrare al turno precedente, il primo, per determinare due vincitori per il turno seguente. Questo non è casuale, ma è la conseguenza del metodo utilizzato.

Determinare il numero delle compressioni da fare ed introdurle per ottenere il numero desiderato permette di arrivare esattamente al numero di giocatori da inserire in ogni turno ed in particolare al primo.

III – Il tabellone

Il tabellone deve permettere di qualificare 4 giocatori in 5 turni. Risalendo 5 volte a partire dal numero 4 (8, 16, 32, 64, 128), si determina la necessità di usare uno stampato da 128 posti.

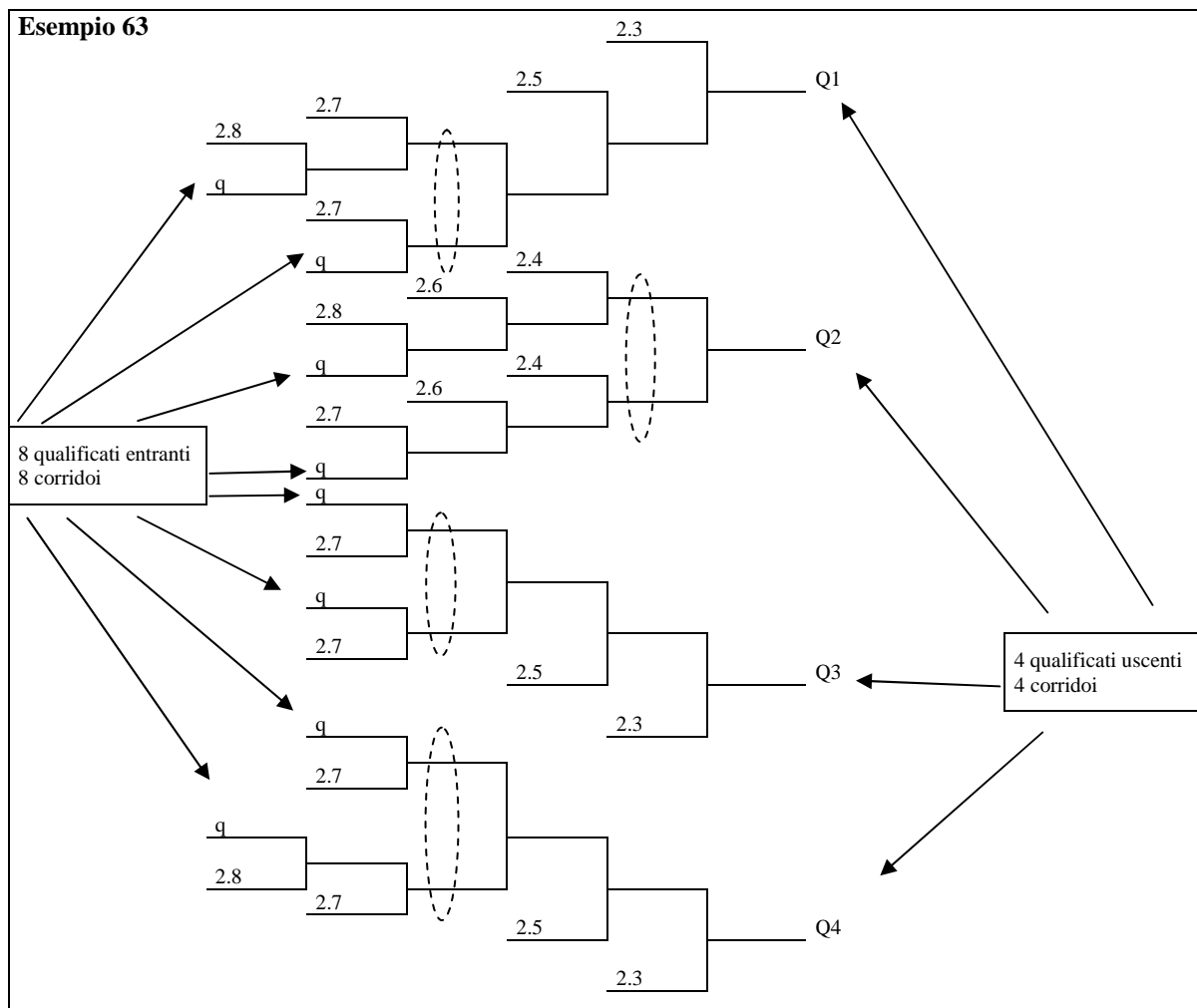
Si segna la posizione dei qualificati uscenti. Si calcola il numero delle teste di serie possibili: al minimo, 4 (perché ci sono 4 qualificati uscenti) ed al massimo 14 (28 diviso due).

I giocatori meglio classificati, tre (2.3) e due (2.4) entranti negli ultimi due turni, sono scelti tutti come teste di serie. Si indicano i numeri 1, 2, 3 delle teste di serie nell'ultimo turno, dove sono ammessi tre (2.3), ed i numeri 4 e 5 al penultimo turno, dove sono ammessi due (2.4).

Si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dalle teste di serie indicate nei turni 5 e 4, secondo le indicazioni della scala.

Successivamente si prevedono le 4 compressioni a pari classifica: al turno 4, le due (2.4) teste di serie numeri 4 e 5; al turno 2, tre volte due (2.7), e ripartite in ogni corridoio.

Il tabellone riportato di seguito è compilato rispettando le indicazioni della scala.



Osservazione: soluzioni diverse si ottengono con la creazione di compressioni in turni differenti del tabellone o con un numero diverso di turni, come illustrato nell'esempio seguente.

Varianti nella scelta delle compressioni (soluzione 1)

Preparare un tabellone di selezione, per qualificare 4 giocatori per un altro tabellone, con i seguenti partecipanti: 7 qualificati entranti, 5(2.8), 4 (2.7), 3 (2.6), 2 (2.5), 3 (2.4), 2 (2.3)

I – Le considerazioni preliminari

- partecipanti totali: 26 giocatori
- numero di qualificati uscenti: 4
- numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 4
- coppie indissolubili: 7 qualificati entranti con i cinque (2.8) e due (2.7) (estratti a sorte tra i 4), cioè tra i giocatori di classifica minore ammessi direttamente nel tabellone.
- numero di corridoi necessari all'inizio del tabellone: 7
- numero di compressioni da prevedere: $7 - 4 = 3$

II – La scala

- si sceglie di ammettere solo tre giocatori all'ultimo turno, in cui ci sono 8 posti.
- poiché $8/2 - 3 = 1$, si introduce immediatamente una prima compressione. Ne restano due.

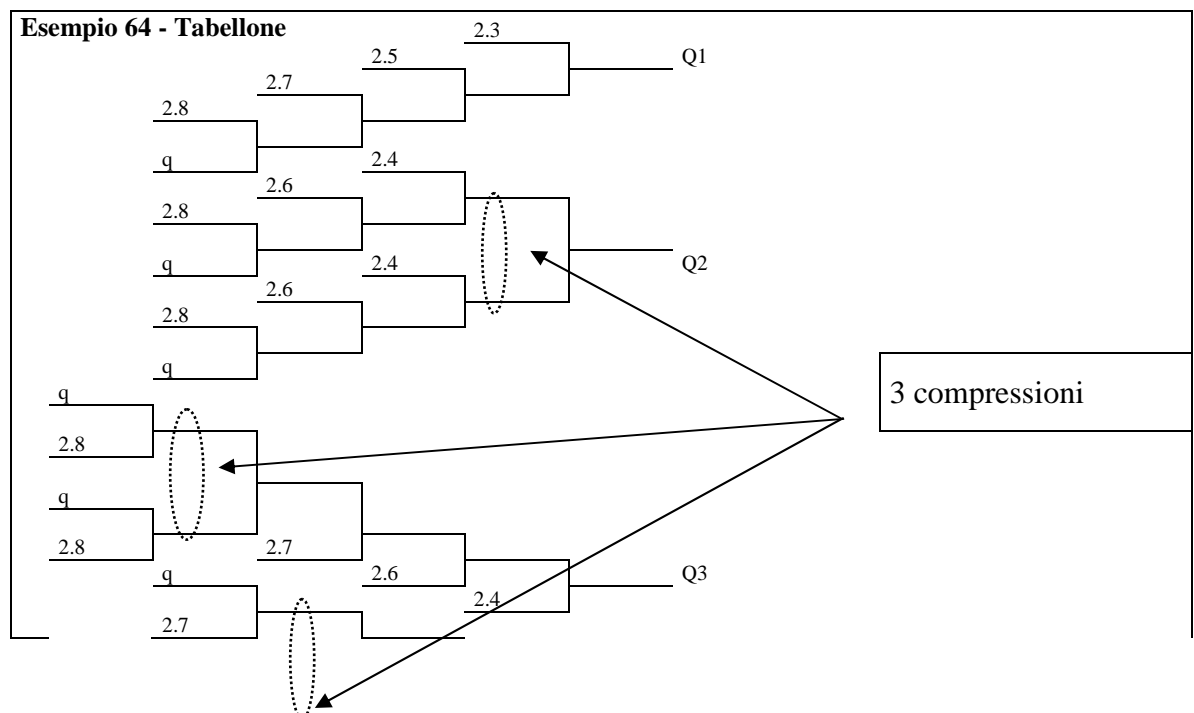
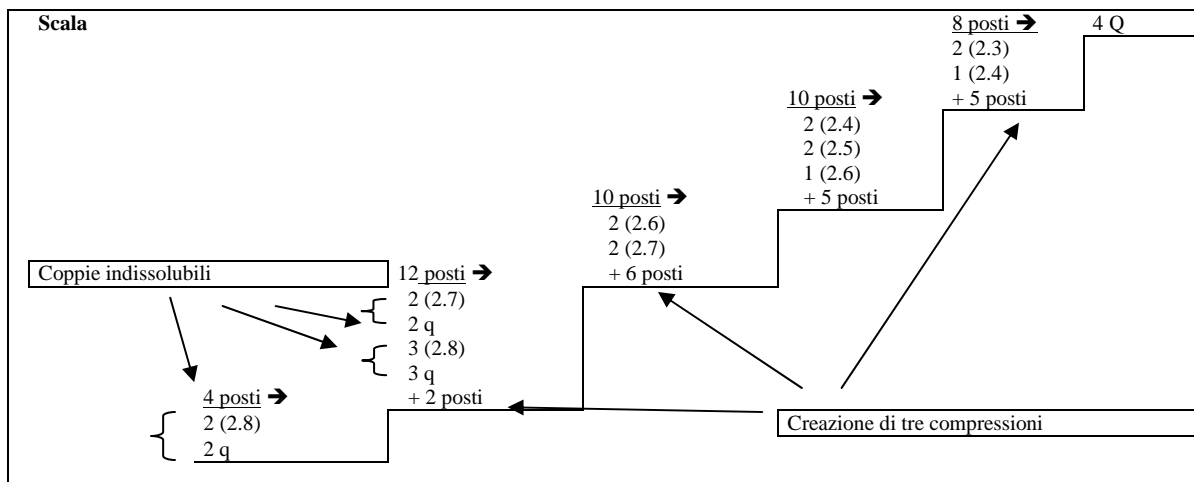
- nel turno precedente non si introducono compressioni. Questo turno ha 10 posti.
- essendo $10/2-5 = 0$, si ammettono i due (2.4) restanti, due (2.5) ed un (2.6), e restano ancora due compressioni da creare.
- nel turno precedente, si introduce una compressione. Questo turno ha 10 posti. Poiché $10/2-4 = 1$, si ammettono solo 4 giocatori, i due (2.6) restanti e due (2.7). Rimane una compressione.
- nel turno precedente, si introduce la terza ed ultima compressione. Questo turno ha 12 posti. Essendo $12/2 - 5 = 1$, si ammettono solamente 5 giocatori, i due (2.7) rimanenti e tre (2.8).
- si tiene conto delle coppie indissolubili.
- si contano i turni = 5 e si valuta la scala.

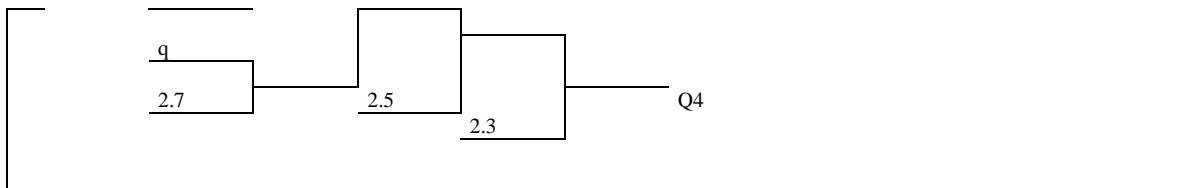
III – Il tabellone

Lo stampato del tabellone per permettere di qualificare 4 giocatori in 5 turni è uno stampato da 128 posti, su cui si segna la posizione dei qualificati uscenti.

Si calcola il numero di teste di serie possibili: al minimo 4 (perché ci sono 4 qualificati uscenti) ed al massimo 13 (26 giocatori diviso due) e si scelgono 5 teste di serie: i classificati (2.3) e (2.4) ammessi negli ultimi due turni.

Si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dalle teste di serie, secondo le indicazioni della scala. Si prevedono le tre compressioni a pari classifica: al turno 5, i due (2.4); al turno 3, due (2.7); al turno 2, due (2.8), cercando di proporre progressioni regolari in ciascun corridoio.





Varianti nella scelta delle compressioni (soluzione 2)

Preparare un tabellone di selezione, che qualifichi 4 giocatori per il seguito della gara, con il seguente elenco di partecipanti:

7 qualificati entranti, 5 (2.8), 4 (2.7), 3 (2.6), 2 (2.5), 3 (2.4), 2 (2.3).

I – Le considerazioni preliminari

- giocatori partecipanti: 26 giocatori
- numero di qualificati uscenti: 4
- numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 4
- coppie indissociabili: 7 qualificati entranti con i cinque (2.8) e due (2.7), (estratti a sorte tra i 4), che sono i giocatori di più minore classifica ammessi direttamente nel tabellone.
- numero di corridoi necessari all'inizio del tabellone: 7
- numero di compressioni da prevedere: $7 - 4 = 3$

Queste considerazioni rimangono invariate.

II – La scala

Si sceglie di ammettere solo tre giocatori nell'ultimo turno, che comprende 8 posti. Essendo $8/2 - 3 = 1$, si introduce dunque la prima compressione e ne restano ancora due da creare.

Nel turno precedente, si introduce una seconda compressione. Ci sono 10 posti e poiché $10/2 - 4 = 1$, si ammettono i 2 (2.4) restanti e i 2 (2.5). Resta ancora una compressione da creare.

Nel turno precedente, si introduce la terza ed ultima compressione. Ci sono 12 posti ed essendo $12/2 - 5 = 1$, si ammettono i 3 (2.6) e i 2 (2.7). Non ci sono altre compressioni da creare.

Nel turno precedente, non si introducono compressioni e ci sono 14 posti; si ammettono i due (2.7) rimanenti e cinque (2.8).

Si tiene conto delle coppie indissolubili. Si contano i turni: = 4 e si valuta la scala.

III – Il tabellone

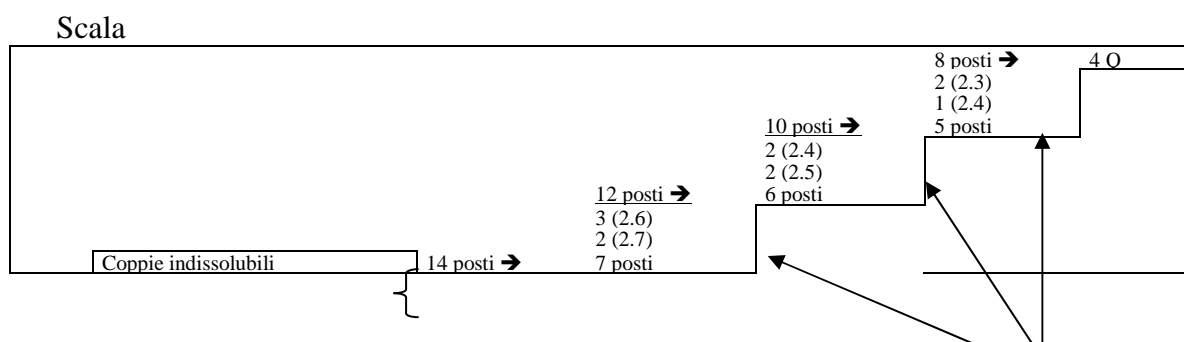
Lo stampato del tabellone per permettere di qualificare 4 giocatori in 4 turni è uno stampato da 64 posti.

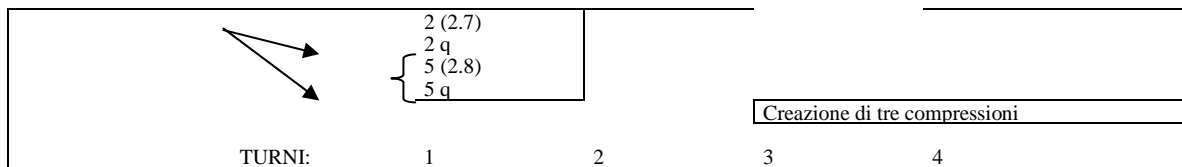
Si segna la posizione dei qualificati uscenti e si calcola il numero di teste di serie possibili: al minimo 4 (perché ci sono 4 qualificati uscenti) ed al massimo 13 (26 giocatori diviso due).

Si scelgono 5 teste di serie, i (2.3) ed i (2.4), ammessi agli ultimi due turni.

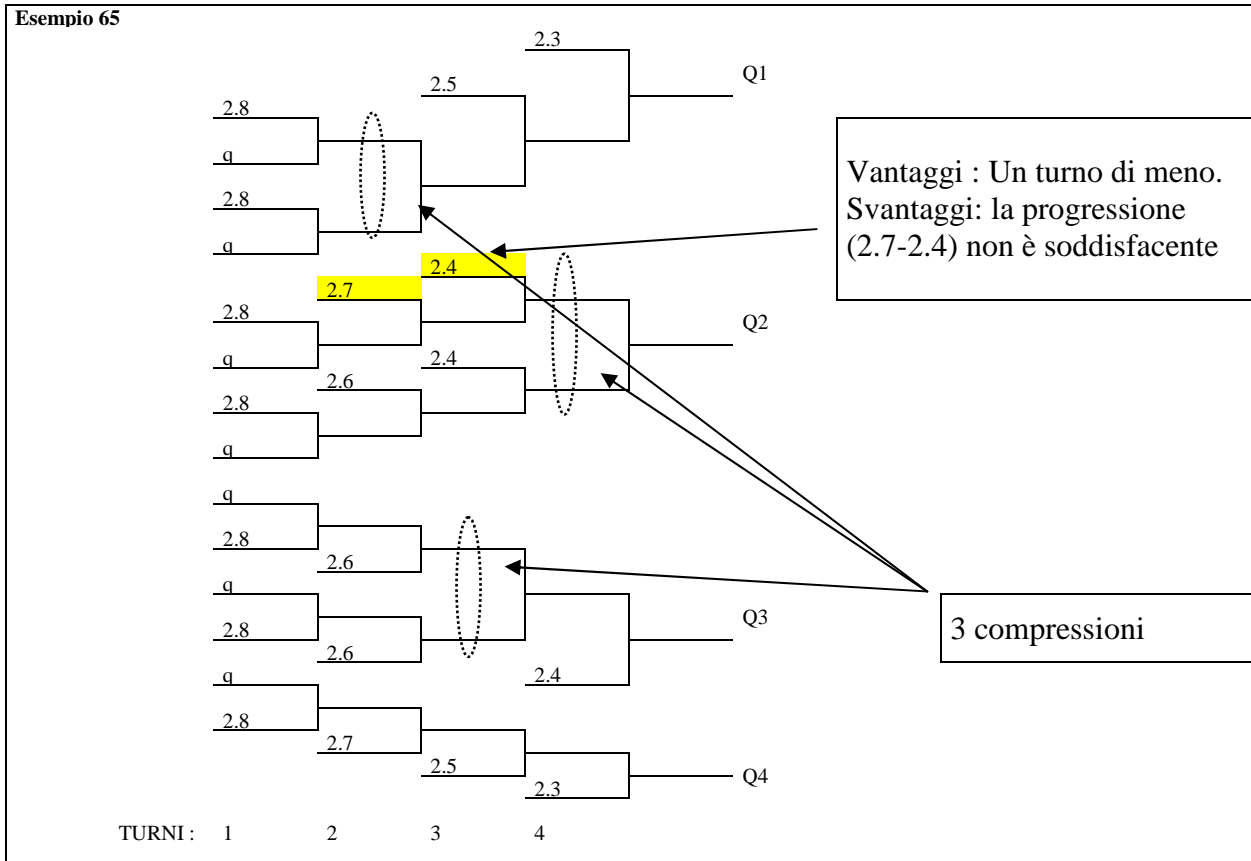
Si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dalle teste di serie, secondo le indicazioni della scala.

Si prevedono le tre compressioni a parità di classifica: al turno 4, i due (2.5); al turno 3, i due (2.6); al turno 2, i due (2.7). Si cerca di prevedere progressioni regolari in ciascun corridoio.





Tabellone



D3. Tabellone non comprendente qualificati entranti.

Si è più volte ripetuto che ogni analisi di un tabellone di selezione inizia dalle considerazioni preliminari obbligatorie. Durante questa analisi si determina il numero di compressioni da creare per differenza tra il numero dei qualificati uscenti e quello dei qualificati entranti.

Quando non ci sono qualificati entranti, è necessario definire le coppie indissolubili con i giocatori di minore classifica ammessi nel tabellone.

Il numero delle coppie indissolubili dà il numero dei corridoi all'inizio del tabellone, da definire con attenzione (almeno uguale al numero di corridoi alla fine del tabellone).

Stabilito questo punto, il metodo è identico a quello illustrato precedentemente.

Esempio 66

Preparare un tabellone di selezione che qualifichi 4 giocatori per il seguito della gara, con i seguenti partecipanti: 2 (4.6), 2 (4.5), 5 (4.4), 2 (4.3), 3 (4.2), 2 (4.1)

I – Le considerazioni preliminari

- partecipanti: 16 giocatori
- numero di qualificati uscenti: 4
- numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 4

- coppie indissolubili: senza qualificati entranti, si costituiscono le coppie indissolubili con i giocatori intermedi di minore classifica. Si creano 4 coppie indissolubili costituite da due (4.6), due (4.5) e quattro (4.4) scelti a sorte tra i cinque; si hanno due coppie (4.4/4.4), una coppia (4.5/4.5) ed una coppia (4.6/4.6).
- numero di corridoi necessari all'inizio del tabellone: 4
- numero di compressioni da prevedere: $4 - 4 = 0$

II – La scala

Poiché non ci sono compressioni da prevedere, si ammette in ciascun turno un numero di giocatori uguale alla metà dei posti.

All'ultimo turno, con 8 posti, si ammettono due (4.1) e due (4.2).

Nel turno precedente, con 8 posti, si ammettono il (4.2) rimanente, due (4.3) ed un (4.4).

Nel turno precedente, con 8 posti, si ammettono i 4 (4.4) rimanenti, due (4.5) e due (4.6).

Si mantengono le coppie indissolubili definite.

Si contano i turni: = 3 e si valuta la scala.

III – Il tabellone

La stampa del tabellone per permettere di qualificare 4 giocatori in 4 turni è uno stampato da 32 posti, su cui si segna la posizione dei qualificati uscenti.

Si calcola il numero di teste di serie possibili: al minimo 4 (perché ci sono 4 qualificati uscenti) ed al massimo 8 (16 giocatori diviso due).

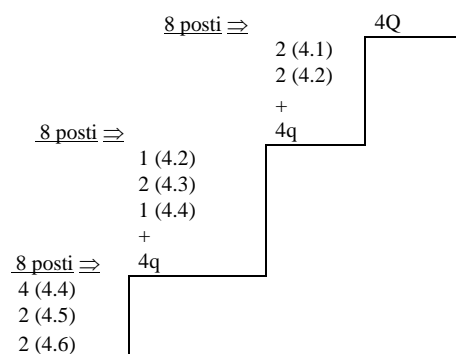
Si scelgono 4 teste di serie per i 4 giocatori ammessi all'ultimo turno e si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dalle teste di serie, secondo le indicazioni della scala.

Si armonizza poi il tabellone prevedendo progressioni regolari in ciascun corridoio.

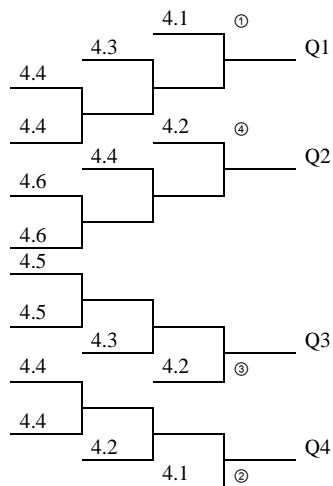
[Per esempio: coppia (4.5)/(4.5) contro (4.4) o (4.3) e non contro (4.2)]

Esempio 66

Scala



Tabellone



Esempio 67

Preparare un tabellone di selezione che qualifichi 2 giocatori per il seguito della gara, con il seguente elenco di partecipanti: 2 (4.6), 2 (4.5), 5 (4.4), 2 (4.3), 3 (4.2), 2 (4.1)

Il numero dei partecipanti è lo stesso dell'esempio precedente, ma cambia il numero dei qualificati uscenti. Si può semplicemente prolungare la tabella, aggiungendo un turno detto di "compressione".

Questo ha come conseguenza due accoppiamenti in favore di pronostico ai 4.1 (che ne hanno già disputato un'altro), per cui questa soluzione non è soddisfacente; bisogna quindi cercare una migliore.

Si applica il metodo.

I – Le considerazioni preliminari

- partecipanti totali: 16 giocatori
- numero di qualificati uscenti: 2
- numero di corridoi necessari alla fine del tabellone: 2
- coppie indissolubili: senza qualificati entranti, si formano le coppie indissolubili con i giocatori intermedi di minor classifica ammessi direttamente al tabellone. Si formano 4 coppie indissolubili costituite da due (4.6), due (4.5) e quattro (4.4) scelti a sorte tra i cinque presenti, ossia accoppiando due volte (4.4/4.4), una volta (4.5/4.5) ed una volta (4.6/4.6). Si poteva anche formarne solo due o tre.
- numero di corridoi necessari all'inizio del tabellone: 4
- numero di compressioni da prevedere: $4 - 2 = 2$

II – La scala

All'ultimo turno, dove ci sono 4 posti, si ammettono i due (4.1)

Al turno precedente, anch'esso con 4 posti, si ammette un (4.2) creando così una prima compressione. Ne rimane ancora una da creare.

Nel turno precedente, con 6 posti, si ammettono i due (4.2) rimanenti, creando così la seconda e ultima compressione.

Nel turno precedente, con 8 posti, si ammettono i due (4.3) e quattro (4.4). I quattro (4.4) costituiscono due coppie indissolubili definite precedentemente. Si mantiene invariato il numero dei corridoi.

Nel turno precedente, con 4 posti, si ammette l'ultimo (4.4) e due (4.5) che costituiscono una coppia indissolubile.

Nel primo turno, con due posti, si ammettono i due (4.6).

Si sono rispettate le coppie indissolubili definite.

Si contano i turni: = 6 e si valuta la scala.

III – Il tabellone

Lo stampato del tabellone per permettere di qualificare 16 giocatori in 6 turni è da 128 posti.

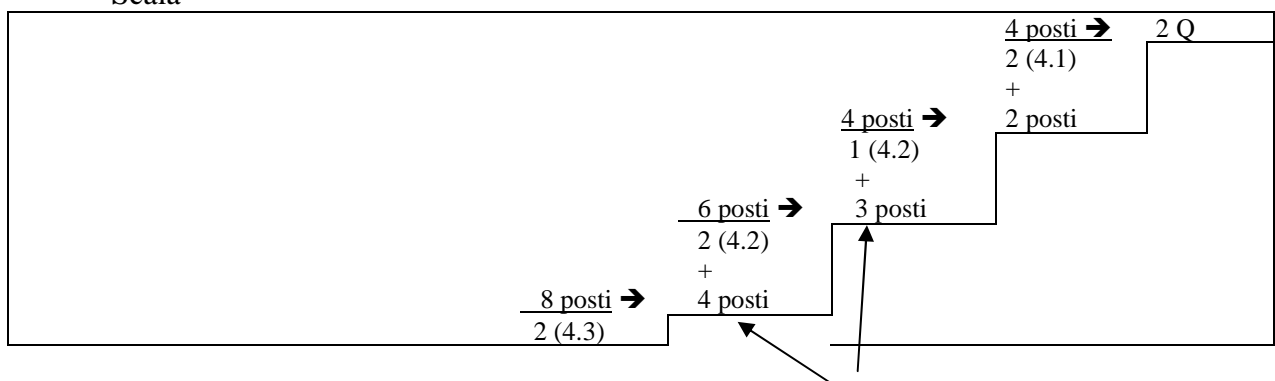
Si segna la posizione dei qualificati uscenti e si calcola il numero di teste di serie possibili: al minimo 2 (perché ci sono due qualificati uscenti) ed al massimo 8 (16 giocatori diviso due)

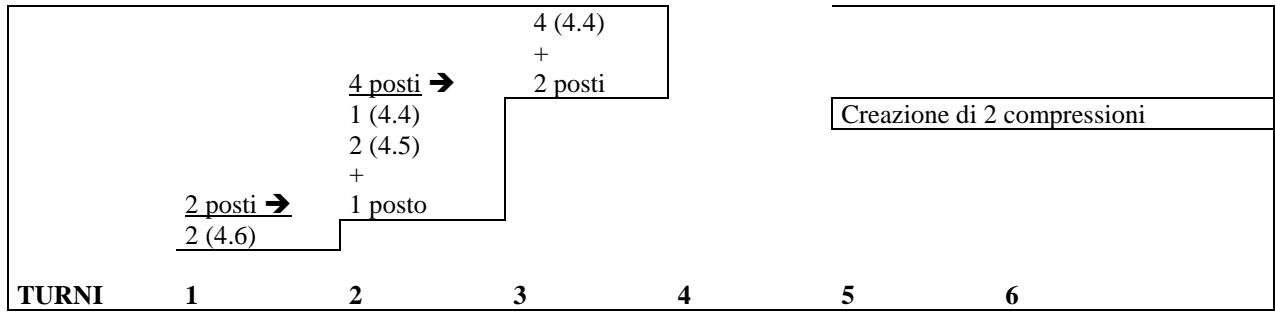
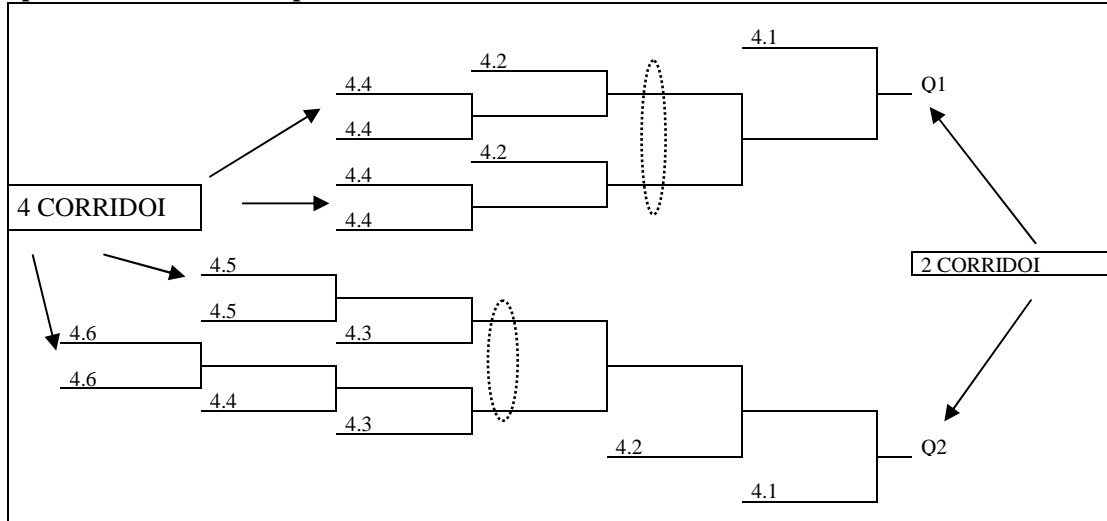
Si scelgono tre teste di serie per i tre migliori giocatori ammessi ai due ultimi turni.

Si indicano le classifiche dei giocatori cominciando dalle teste di serie, secondo le indicazioni della scala.

Si armonizza infine tabellone proponendo progressioni regolari in ciascun corridoio.

Scala



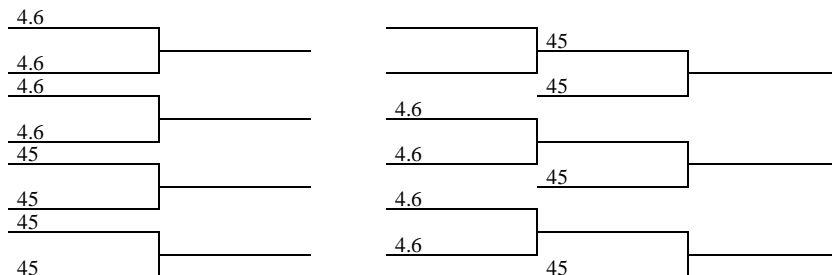

Esempio 67- Tabellone corrispondente alla scala

NOTA

- Quando si ammette una coppia indissolubile in un turno, uno solo dei due giocatori è conteggiato come giocatore entrante per il calcolo delle compressioni, analogamente al caso in cui la coppia è costituita da un giocatore ammesso direttamente e da uno qualificato.
- Negli esempi precedenti, le coppie indissolubili sono state formate da giocatori di pari classifica, i (4.6) tra loro, i (4.5) tra loro e i (4.4) tra loro. Si evitano così trattamenti non equi con giocatori ammessi direttamente “in sfavore di pronostico”, mentre altri giocatori di pari classifica vengono ammessi “in favore di pronostico”
- Ci possono essere ovviamente diverse soluzioni possibili

Esempio 68

I partecipanti all’inizio del tabellone sono: quattro (4.6) e quattro (4.5)

Si possono formare 4 coppie indissolubili composte due volte da due (4.6) e due volte da due (4.5) [qui sotto a sinistra] oppure creare tre coppie composte due volte da due (4.6) e una volta da due (4.5); i vincitori degli incontri tra i (4.6) incontrano in seguito gli altri due (4.5)

Esempio 68


Le due soluzioni sono entrambe buone, ma la preferenza va accordata alla seconda poiché offre una migliore progressione.

Tuttavia, poiché nel primo caso vengono creati quattro corridoi, mentre, nel secondo caso, solo 3, la scelta è in funzione del numero dei corridoi necessari nel corso o alla fine del tabellone.

E – Tabelloni a sezioni di selezione ad ingresso progressivo.

Questo tabellone ammette in gara i giocatori su tre o più turni e qualifica un numero di giocatori diverso da una potenza di due.

Ciascuna sezione che qualifica un giocatore è un tabellone normale di selezione ad ingresso progressivo.

Poter usare questo tipo di tabellone è molto pratico:

- sia per necessità, nel caso in cui si debbano qualificare i giocatori in un numero diverso da una potenza di due (ad es. 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, ecc.)
- sia per offrire una migliore progressione nel passaggio da un tabellone all'altro.

Esempio

Iscritti con classifiche poco omogenee: 5 (3.5), 0 (3.4) ed altri giocatori di classifica superiore.

Per evitare uno scarto di classifica troppo elevato tra i qualificati provenienti dal tabellone di quarta categoria e gli ammessi direttamente al tabellone di terza categoria, è opportuno far qualificare 5 giocatori di quarta categoria da opporre ai cinque (3.5).

Questo tipo di tabellone dà una grande flessibilità alla formulazione complessiva delle manifestazioni individuali e permette di trovare una soluzione per quasi tutte le composizioni di giocatori (progressione graduale, compressioni con pari classificati), tenendo altresì conto dei vincoli da rispettare per il seguito del torneo.

Al tabellone a sezioni di selezione si applicano gli obiettivi, le categorie di giocatori, le definizioni, le regole, le raccomandazioni e l'armonizzazione già indicati all'inizio del presente capitolo.

Le diversità tra le due situazioni sono illustrate di seguito.

Iscritti nelle sezioni.

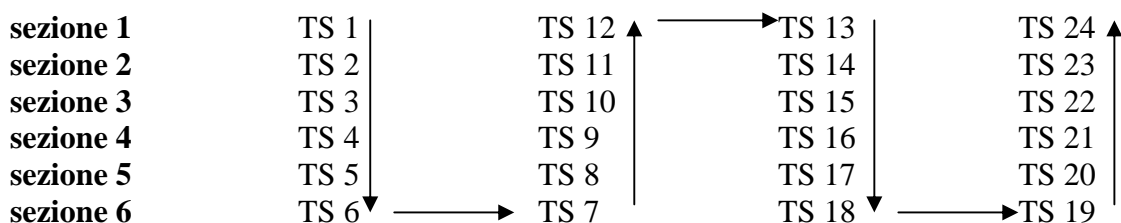
Si raccomanda di inserire in ciascuna sezione lo stesso numero di giocatori, con una differenza di una o due unità.

Le sezioni in cui sono gli iscritti più forti debbono avere più qualificati entranti.

Posizione delle teste di serie.

Il numero delle teste di serie in ogni sezione deve essere uguale. Se ci sono più teste di serie, il loro accoppiamento si effettua secondo lo schema seguente (nel caso di 6 sezioni):

Serpentina delle teste di serie

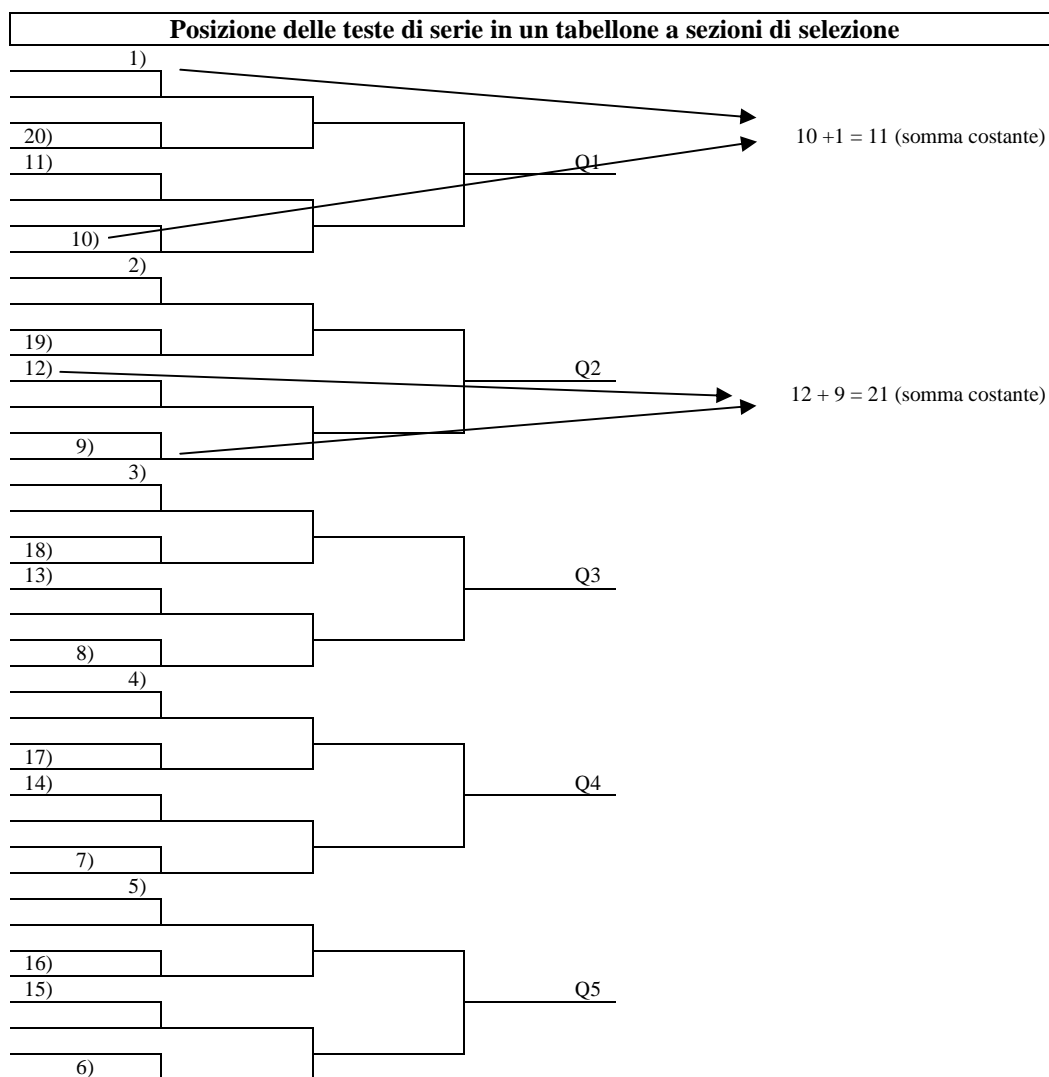


Le sezioni sono indicate con la stessa numerazione con cui si indicano i qualificati uscanti (da Q1 a Q6) dall'alto verso il basso.

Le frecce indicano la disposizione delle teste di serie dall'alto in basso nel tabellone, poi dal basso in alto e poi di nuovo dall'alto in basso e così di seguito.

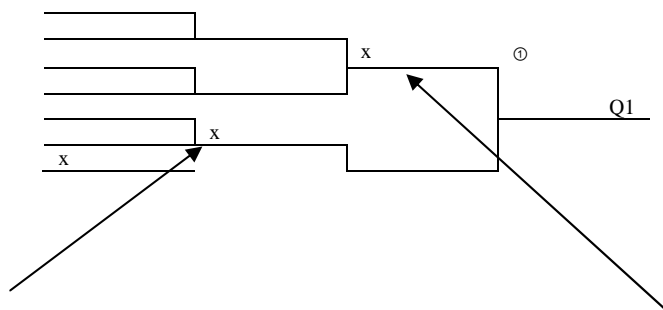
Ovviamente, anche in questo tipo di tabellone le teste di serie debbono essere inserite nello stesso turno o, al massimo, in due turni consecutivi.

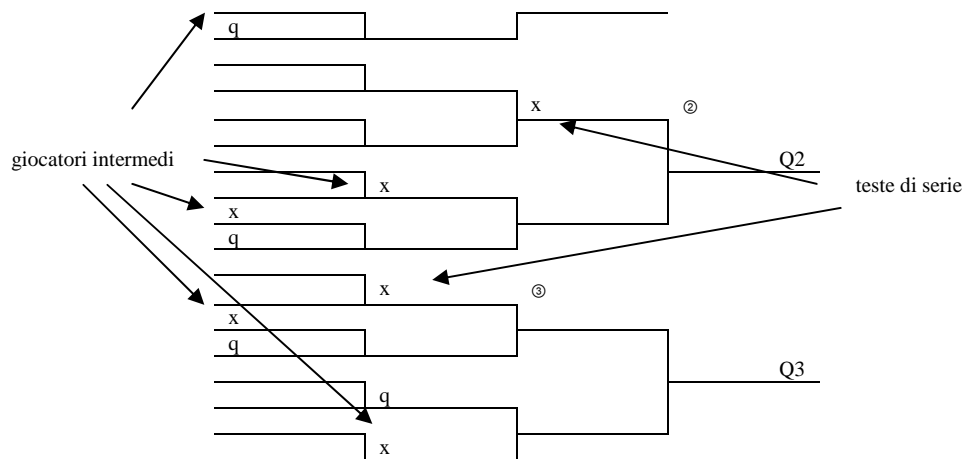
Il tabellone seguente mostra la posizione di 20 teste di serie in cinque sezioni; notate che in ciascuna sezione, la somma delle teste di serie di pari rango dà sempre lo stesso risultato costante (il numero delle teste di serie più uno: $(2 \times 5) + 1 = 11$ e $(4 \times 5) + 1 = 21$)



Esempio 69

Qualificazione di 3 giocatori per il tabellone seguente, con 13 giocatori iscritti, di cui 4 qualificati provenienti dal tabellone precedente. Si preparano 3 sezioni, ciascuna per qualificare un giocatore, in cui sono inseriti 3, 4, o 5 giocatori.





I giocatori intermedi sono divisi per ottenere sezioni equilibrate e sono posti in modo da:

- avere la minima differenza di classifica tra due giocatori destinati ad incontrarsi;
- creare il numero di corridoi necessari per l'inserimento delle coppie indissolubili.

Per redigere questo tipo di tabellone, è più semplice iniziare dalla fine, cioè dalla posizione dei giocatori di maggior classifica.

La posizione delle teste di serie nel tabellone deve consentire

- di far giocare ciascuno almeno una volta con un avversario di classifica inferiore;
- di tener conto delle compressioni da creare.

Per la posizione dei giocatori intermedi, dopo aver inserito le teste di serie in ciascuna sezione, si scende verso i giocatori di minore classifica, decidendo per ogni turno quanti giocatori inserire in ciascuna sezione e quanti corridoi si devono prevedere per creare la o le compressioni necessarie (rispettando altresì la raccomandazione 2 per inserire, al primo od al secondo turno, le coppie indissolubili).

Le compressioni debbono essere previste con giocatori di pari classifica.

Nota: La scelta dello stampato per la redazione del tabellone è in funzione del numero delle sezioni, del numero dei turni previsti e del numero dei giocatori ammessi direttamente.

Metodo

Il metodo è molto simile a quello usato per la definizione di un tabellone di selezione per qualificare un numero di giocatori uguale ad una potenza di due, chiamato anche "classico".

Si inizia valutando il tabellone complessivamente.

Ci sono tre fasi ben distinte:

- 1) - le considerazioni preliminari
- 2) - la scala
- 3) - il tabellone

1) le considerazioni preliminari

- 1.1 calcolare i partecipanti, inclusi i qualificati entranti
- 1.2 decidere il numero dei qualificati uscenti in numero diverso da una potenza di due (se fosse una potenza di due, infatti, si userebbe il tabellone di selezione classico)
- 1.3 dedurre il numero delle sezioni e quindi il numero dei corridoi necessari al termine del tabellone
- 1.4 definire le coppie indissolubili
- 1.5 dedurre i corridoi necessari all'inizio del tabellone
- 1.6 dedurre il numero di compressioni da prevedere

2) la scala

- 2.1 iniziare dal numero dei qualificati uscenti, cioè dal numero delle sezioni
- 2.2 calcolare il numero dei posti dei giocatori necessari all'ultimo turno
- 2.3 definire il numero dei giocatori direttamente ammessi (uguale o inferiore alla metà del numero dei posti)
- 2.4 indicare la loro classifica
- 2.5 dedurre il numero dei giocatori provenienti dal turno precedente
- 2.6 calcolare le compressioni previste e quelle rimanenti
- 2.7 ripetere le operazioni dal n. 2.2 al n. 2.6, per ogni turno, aumentando, se necessario, il numero dei corridoi finché si raggiunge il numero definito all'inizio della compilazione
- 2.8 arrivando alla base della scala, inserire i qualificati associati ai giocatori intermedi
- 2.9 contare il numero dei turni
- 2.10 valutare rapidamente la scala ottenuta, verificando che
 - i giocatori di pari classifica siano inseriti al massimo in due turni consecutivi
 - i giocatori qualificati entrino in gara solamente nei primi due turni

3) il tabellone

- 3.1 scegliere lo stampato in funzione del numero dei turni definito dalla scala e del numero delle sezioni, segnandoci le posizioni dei qualificati uscenti
- 3.2 definire il numero possibile delle teste di serie
- 3.3 scegliere il numero delle teste di serie in base al numero delle sezioni, alla classifica dei partecipanti ed alla loro ripartizione negli ultimi due turni, come definito nella scala
- 3.4 scrivere nel tabellone i numeri delle teste di serie, seguendo la "serpentina"
- 3.5 inserire i giocatori iniziando da quelli con classifica maggiore in posizione di testa di serie, poi risalendo il tabellone verso sinistra, turno per turno, secondo la scala
- 3.6 limitare la differenza di classifica nelle progressioni
- 3.7 prevedere le compressioni a parità di classifica
- 3.8 nei primi due turni (i due in basso nella costruzione della scala)
 - inserire i giocatori in modo da equilibrare gli iscritti in ogni sezione
 - ripartire i qualificati entranti secondo la dimensione della sezione
- 3.9 verificare che il numero dei partecipanti in ogni sezione sia uguale, con la differenza di uno o due, e che i qualificati entranti siano ripartiti equamente nelle sezioni

Avvertenza: alla stessa scala possono corrispondere uno o più tabelloni leggermente differenti, sulla base dell'armonizzazione scelta.

I – Numero di qualificati uscenti uguale al numero dei qualificati entranti

Compilare un tabellone di qualificazione per 7 giocatori avente i seguenti partecipanti: 7 qualificati entranti, 4 (4.5), 3 (4.4), 5 (4.3), 6 (4.2) e 7 (4.1).

I – Le considerazioni preliminari

- | | |
|--|--------------|
| - Partecipanti | 32 giocatori |
| - numero di qualificati uscenti (e quindi di sezioni) | 7 |
| - numero dei corridoi necessari alla file del tabellone | 7 |
| - coppie indissolubili: 7 qualificati entranti con i quattro (4.5) ed i tre (4.4), giocatori intermedi di minore classifica tra quelli direttamente ammessi al tabellone | |

- numero dei corridoi necessari all'inizio del tabellone 7
- numero delle compressioni da prevedere 0 ($7 - 7 = 0$)

In conseguenza, in ciascun turno, si ammette un numero di giocatori uguale alla metà del numero dei posti.

II – La scala

Il numero dei qualificati uscenti è 7. All'ultimo turno il numero dei posti per i giocatori, necessari per definire sette qualificati, è pari al doppio, cioè a 14.

La metà del numero dei posti è 7; si devono quindi ammettere 7 giocatori a questo turno. Sono i sette giocatori con la classifica più elevata, cioè i sette (4.1.)

$$\begin{array}{r} \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\ 7 (4.1) \end{array}$$

Restano sette posti da riempire con i vincitori del turno precedente, in cui si sono disputati 7 incontri con 14 giocatori.

$$\begin{array}{r} \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\ 7 (4.1) \end{array}$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

La metà del numero dei posti è $14/2 = 7$; si debbono quindi ammettere 7 giocatori in questo turno, che sono i 7 giocatori seguenti con la migliore classifica, sei (4.2) ed un (4.3)

$$\begin{array}{r} \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\ 7 (4.1) \end{array}$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

$$6 (4.2)$$

$$1 (4.3)$$

Restano 7 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 7 incontri che hanno opposto 14 giocatori

$$\begin{array}{r} \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\ 7 (4.1) \end{array}$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

$$6 (4.2)$$

$$1 (4.3)$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

La metà del numero dei posti è $14/2 = 7$; si debbono quindi ammettere 7 giocatori in questo turno, che sono i 7 giocatori seguenti con la migliore classifica, quattro (4.3) e tre (4.4)

$$\begin{array}{r} \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\ 7 (4.1) \end{array}$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

$$6 (4.2)$$

$$1 (4.3)$$

+

$$\underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7$$

$$4 (4.3)$$

$$3 (4.4)$$

Riferendosi alla considerazione preliminare n. 4, si debbono inserire coppie indissolubili tra i tre (4.4) e tre qualificati entranti.

$$\begin{array}{r}
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\
 7 (4.1) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 6 (4.2) \\
 1 (4.3) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 4 (4.3) \\
 3 (4.4) \\
 3 \text{ qualificati entranti}
 \end{array}$$

Restano 4 posti per i vincitori dei 4 incontri del turno precedente, con 8 giocatori.

$$\begin{array}{r}
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\
 7 (4.1) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 6 (4.2) \\
 1 (4.3) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 4 (4.3) \\
 3 (4.4) \\
 3 \text{ qualificati entranti} \\
 + \\
 \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4
 \end{array}$$

Gli ultimi otto posti sono occupati dagli otto giocatori rimanenti, i quattro (4.5) ed i quattro qualificati entranti con loro costituenti coppie indissolubili.

$$\begin{array}{r}
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \text{ qualificati uscenti} \\
 7 (4.1) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 6 (4.2) \\
 1 (4.3) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 4 (4.3) \\
 3 (4.4) \\
 3 \text{ qualificati entranti} \\
 + \\
 \underline{8 \text{ posti}} \rightarrow 4 \\
 4 (4.5) \\
 4 \text{ qualificati entranti}
 \end{array}$$

Si contano i turni: 1 2 3 4

Si valuta la scala: ciascun gruppo di classifica è ammesso su uno o due turni ed i qualificati entranti sono ammessi nei primi due turni.

III – Il tabellone

Lo stampato per la compilazione di un tabellone che consenta di qualificare 7 giocatori in 4 turni è lo stesso necessario per qualificare 8 giocatori. Risalendo 4 volte (16, 32, 64 e 128), si ottiene la necessità di usare uno stampato da 128 posti.

Si segna la posizione dei qualificati uscenti, da Q1 a Q7.

Si calcola il numero delle teste di serie possibili: al minimo 7 (perché tale è il numero dei qualificati uscenti), al massimo 16 (32 giocatori diviso 2)

Con un numero uguale in ogni sezione, si hanno in totale 7 o 14 teste di serie; si sceglie di averne il numero minimo di 7.

Si indica il numero delle teste di serie nell'ultimo turno in cui sono ammessi i 7 giocatori con la classifica maggiore, seguendo la prima freccia della "serpentina", dall'alto verso il basso.

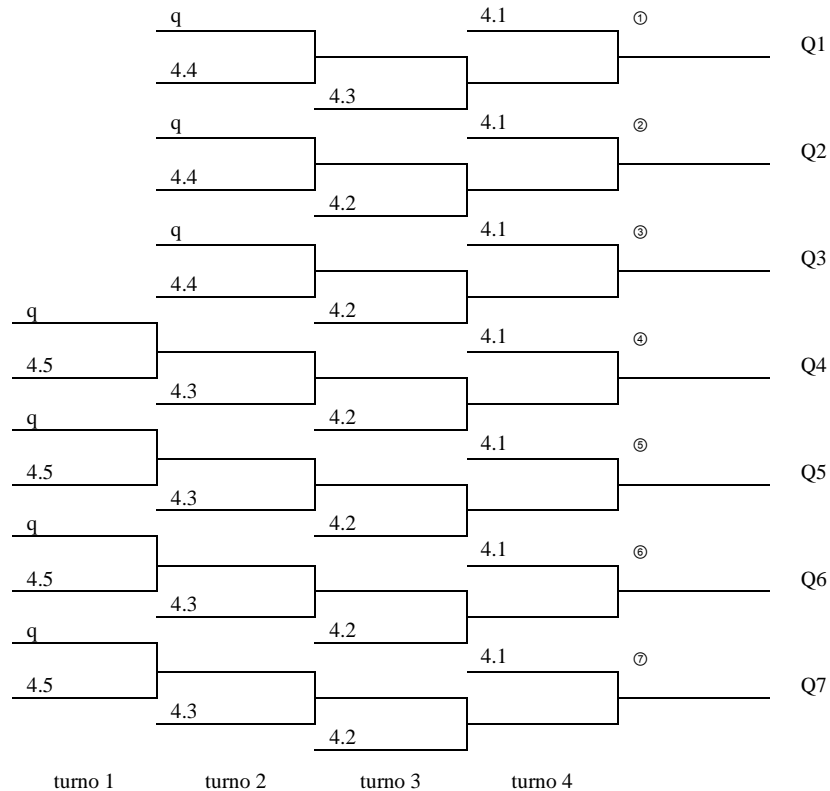
Si indicano le classifiche dei giocatori da inserire, iniziando dal turno 4, secondo le indicazioni della scala.

Si cerca di prevedere progressioni regolari in ciascun corridoio.

Si verifica il numero dei qualificati entranti in ogni sezione, cioè 1.

Si definisce il numero dei partecipanti a ciascuna sezione, cioè 4 o 5, con la differenza massima di un'unità tra una sezione e l'altra.

Esempio 70



Avvertenza: Ogni sezione è costruita come un tabellone di selezione classico. I giocatori ammessi nella metà inferiore di ciascuna sezione sono indicati nella linea inferiore del loro incontro; quelli ammessi nella metà superiore, nella linea superiore.

II – Numero di qualificati uscenti inferiore al numero dei qualificati entranti

Compilare un tabellone di qualificazione per 5 giocatori avente i seguenti partecipanti: 7 qualificati entranti, 6 (4.4), 4 (4.3), 6 (4.2) e 5 (4.1)

I – Le considerazioni preliminari

| | |
|---|---------------|
| - Partecipanti | 28 giocatori |
| - numero di qualificati uscenti (e quindi di sezioni) | 5 |
| - numero dei corridoi necessari alla file del tabellone | 5 |
| - coppie indissolubili: 7 qualificati entranti con i sei (4.4) ed un (4.3), giocatori intermedi di minore classifica tra quelli direttamente ammessi al tabellone | |
| - numero dei corridoi necessari all'inizio del tabellone | 7 |
| - numero delle compressioni da prevedere | 2 (7 – 5 = 2) |

II – La scala

Il numero dei qualificati uscenti è 5. All'ultimo turno il numero dei posti per i giocatori, necessari per definire cinque qualificati, è pari al doppio, cioè a 10.

10 posti → 5 qualificati uscenti

La metà del numero dei posti è 5; si devono quindi ammettere 5 giocatori a questo turno. Sono i cinque giocatori con la classifica più elevata, cioè i cinque (4.1)

10 posti → 5 qualificati uscenti
5 (4.1)

Restano cinque posti da riempire con i vincitori del turno precedente, in cui si sono disputati 5 incontri con 10 giocatori.

10 posti → 5 qualificati uscenti
5 (4.1)

+

10 posti → 5

La metà del numero dei posti è $10/2 = 5$; dovendosi inserire due compressioni, se ne inserisce una in questo turno; perciò si ammettono solo 4 ($5 - 1 = 4$) giocatori, i quattro (4.2). Infatti, ammettendo in questo turno solo quattro dei sei (4.2), si creano le condizioni per inserire una compressione tra pari classifica tra i due (4.2) rimanenti

10 posti → 5 qualificati uscenti
5 (4.1)

+

10 posti → 5
4 (4.2)

Restano 6 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 6 incontri che hanno opposto 12 giocatori

10 posti → 5 qualificati uscenti
5 (4.1)

+

10 posti → 5
4 (4.2)

+

12 posti → 6

La metà del numero dei posti è $12/2 = 6$; poiché si deve prevedere la seconda compressione, si ammettono solo 5 giocatori in questo turno, i due (4.2) rimanenti e tre (4.3)

10 posti → 5 qualificati uscenti
5 (4.1)

+

10 posti → 5
4 (4.2)

+

12 posti → 6
2 (4.2)

3 (4.3)

Restano 7 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 7 incontri che hanno opposto 14 giocatori.

$\frac{10 \text{ posti}}{2} \rightarrow 5$ qualificati uscenti
5 (4.1)

+

$\frac{10 \text{ posti}}{2} \rightarrow 5$
4 (4.2)

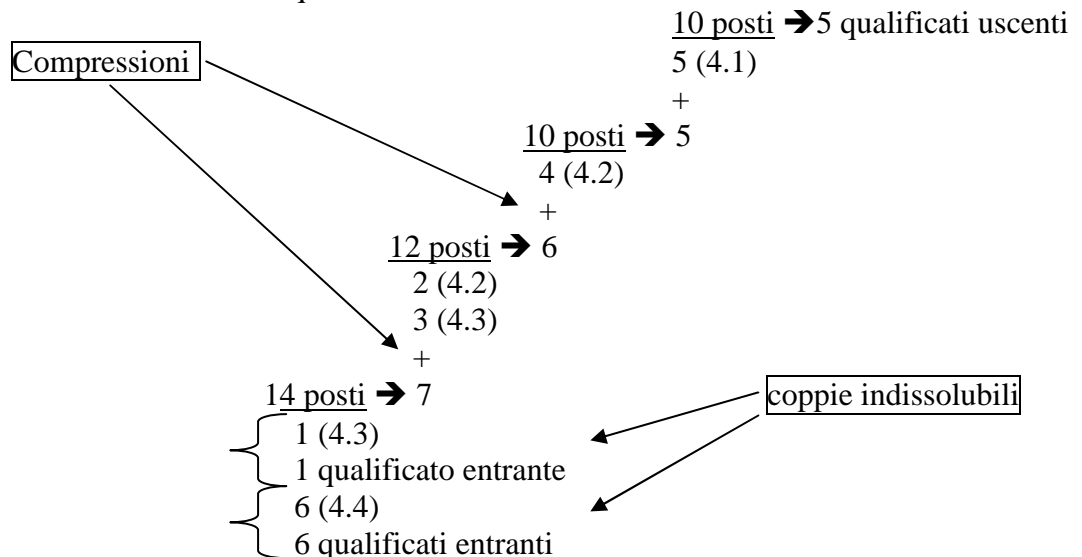
+

$\frac{12 \text{ posti}}{2} \rightarrow 6$
2 (4.2)
3 (4.3)

+

$\frac{14 \text{ posti}}{2} \rightarrow 7$

La metà del numero dei posti è $14/2 = 7$; poiché non ci sono altre compressioni da prevedere, si ammettono 7 giocatori in questo turno, il (4.3) rimanente ed i sei (4.4), che formano altrettante coppie indissolubili con i 7 qualificati entranti.



Si contano i turni: 1 2 3 4

Si valuta la scala: ciascun gruppo di classifica è ammesso su uno o due turni ed i qualificati entranti sono ammessi nei primi due turni.

III – Il tabellone

Lo stampato per la compilazione di un tabellone che consenta di qualificare 5 giocatori in 4 turni è lo stesso necessario per qualificare 8 giocatori. Risalendo 4 volte (16, 32, 64 e 128), si ottiene la necessità di usare uno stampato da 128 posti.

Si segna la posizione dei qualificati uscenti, da Q1 a Q5.

Si calcola il numero delle teste di serie possibili: al minimo 5 (perché tale è il numero dei qualificati uscenti), al massimo 14 (28 giocatori diviso 2)

Con un numero uguale in ogni sezione, si hanno in totale 5 o 10 teste di serie; poiché osservando la scala si nota che i 10 giocatori con la migliore classifica entrano in gioco su tre turni, si sceglie di avere solo 5 teste di serie.

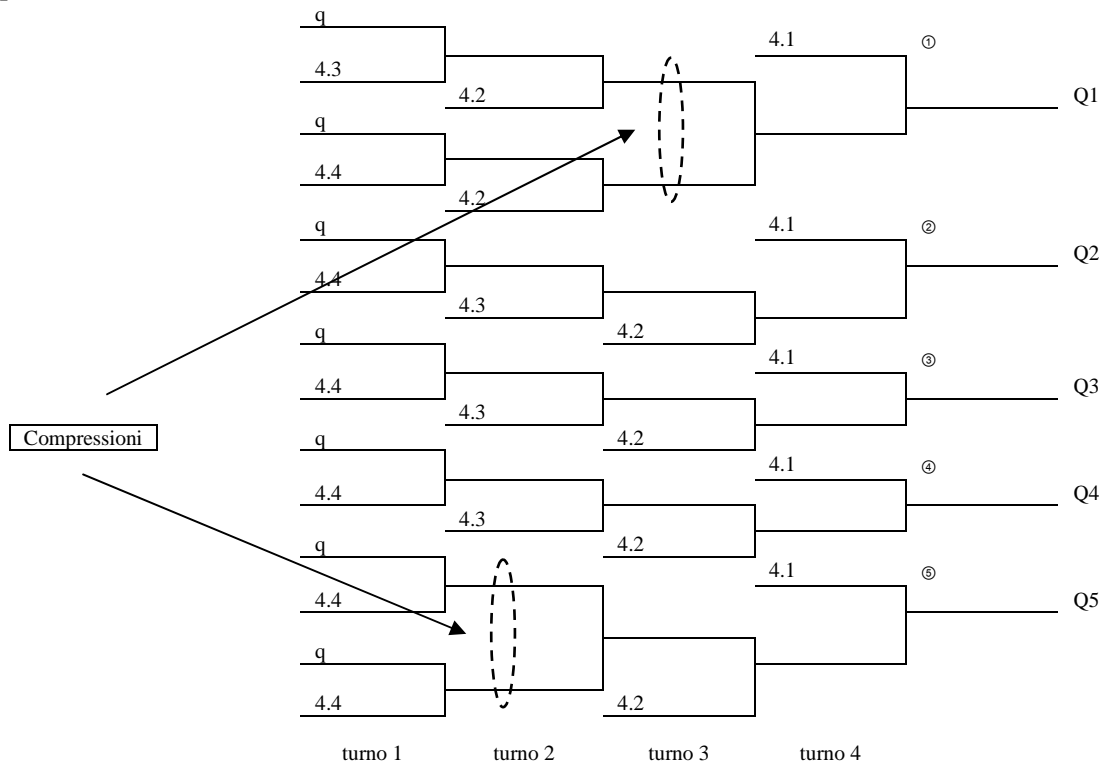
Si indica il numero delle teste di serie nell'ultimo turno in cui sono ammessi i 5 giocatori con la classifica maggiore, seguendo la prima freccia della "serpentina", dall'alto verso il basso.

Si indicano le classifiche dei giocatori da inserire, iniziando dal turno 4, secondo le indicazioni della scala.

Si cerca di prevedere progressioni regolari in ciascun corridoio.

Si verifica il numero dei qualificati entranti in ogni sezione, cioè 1 o 2 al massimo.

Si definisce il numero dei partecipanti a ciascuna sezione, cioè 4 o 5 o 6, con la differenza massima di due unità tra una sezione e l'altra.

Esempio 71


Avvertenza: Ogni sezione è costruita come un tabellone di selezione classico. I giocatori ammessi nella metà inferiore di ciascuna sezione sono indicati nella linea inferiore del loro incontro; quelli ammessi nella metà superiore, nella linea superiore.

Esempio 72

Compilare un tabellone di qualificazione per 6 giocatori avente i seguenti partecipanti: 10 qualificati entranti, 7 (2.8), 7 (2.7), 5 (2.6), 5 (2.5), 4 (2.4) e 3 (2.3).

I – Le considerazioni preliminari

- | | |
|--|----------------|
| - Partecipanti | 41 giocatori |
| - numero di qualificati uscenti (e quindi di sezioni) | 6 |
| - numero dei corridoi necessari alla file del tabellone | 6 |
| - coppie indissolubili: 10 qualificati entranti con i sette (2.8) e tre (2.7), giocatori intermedi di minore classifica tra quelli direttamente ammessi al tabellone | |
| - numero dei corridoi necessari all'inizio del tabellone | 10 |
| - numero delle compressioni da prevedere | 4 (10 – 6 = 4) |

II – La scala

Il numero dei qualificati uscenti è 6. All'ultimo turno il numero dei posti per i giocatori, necessari per definire sei qualificati, è pari al doppio, cioè a 12.

12 posti → 6 qualificati uscenti

La metà del numero dei posti è 6; poiché si devono prevedere quattro compressioni, se ne prevede una in questo turno. $6 - 1 = 5$, si devono quindi ammettere 5 giocatori a questo turno.

Sono i cinque giocatori con la classifica più elevata, cioè i tre (2.3) e due dei quattro (2.4)

12 posti → 6 qualificati uscenti
 3 (2.3)
 2 (2.4)

Restano sette posti da riempire con i vincitori del turno precedente, in cui si sono disputati 7 incontri con 14 giocatori.

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7
 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $14/2 = 7$; non si prevedono compressioni in questo turno; perciò si ammettono sette giocatori, i due (2.4) restanti ed i cinque (2.5).

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 2 (2.4) \\
 5 (2.5)
 \end{array}$$

Restano 7 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 7 incontri che hanno opposto 14 giocatori

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 2 (2.4) \\
 5 (2.5) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7
 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $14/2 = 7$; poiché si devono ancora prevedere altre tre compressioni, tenuto conto del numero dei (2.6) che è = 5, se ne possono prevedere qui due.

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 2 (2.4) \\
 5 (2.5) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 5 (2.6) \\
 + \\
 9
 \end{array}$$

Restano 9 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 9 incontri che hanno opposto 18 giocatori.

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7
 \end{array}$$

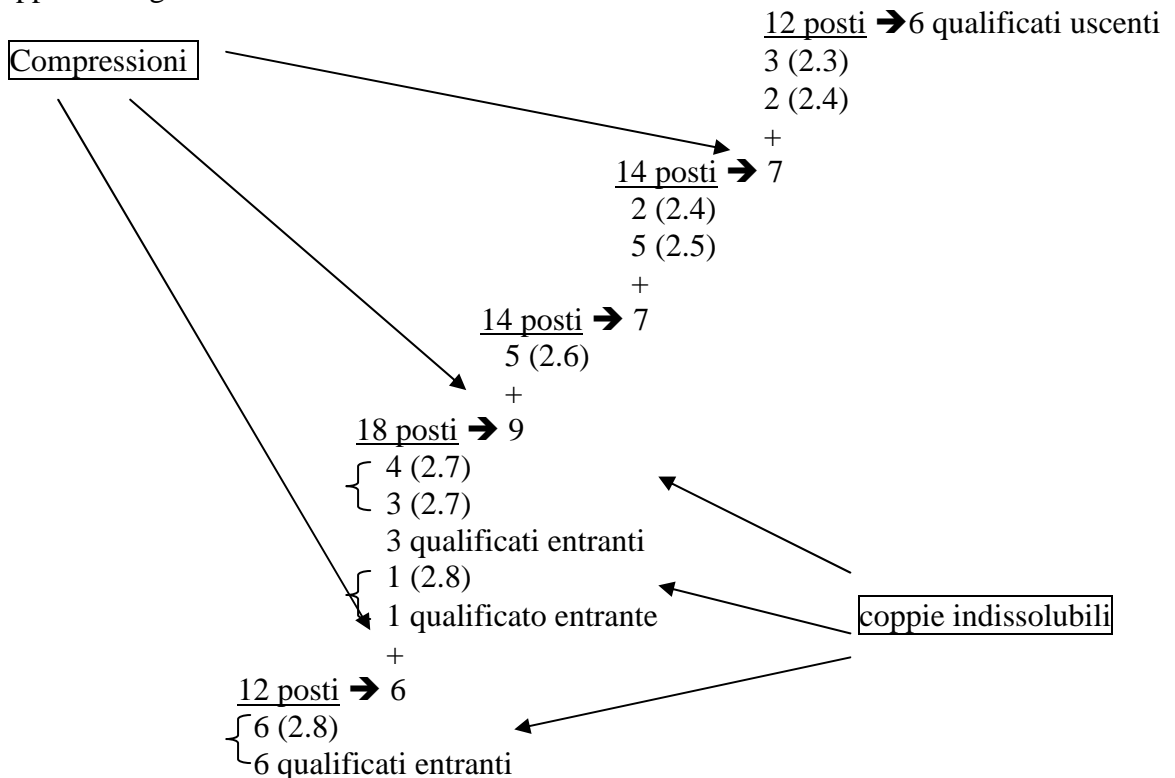
$$\begin{array}{r}
 2 (2.4) \\
 5 (2.5) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 5 (2.6) \\
 + \\
 \underline{18 \text{ posti}} \rightarrow 9
 \end{array}$$

La metà del numero dei posti è $18/2 = 9$; per prevedere l'ultima compressione restante, si ammettono $9 - 1 = 8$ giocatori in questo turno, i sette (2.7) rimanente ed un (2.8).

In base alle considerazioni preliminari, tre (2.7) ed il (2.8) formano altrettante coppie indissolubili con 4 dei 10 qualificati entranti.

$$\begin{array}{r}
 \underline{12 \text{ posti}} \rightarrow 6 \text{ qualificati uscenti} \\
 3 (2.3) \\
 2 (2.4) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 2 (2.4) \\
 5 (2.5) \\
 + \\
 \underline{14 \text{ posti}} \rightarrow 7 \\
 5 (2.6) \\
 + \\
 \underline{18 \text{ posti}} \rightarrow 9 \\
 7 (2.7) \\
 3 \text{ qualificati entranti} \\
 1 (2.8) \\
 1 \text{ qualificato entrante}
 \end{array}$$

Restano 6 posti per i vincitori del turno precedente, cioè per i vincitori dei 6 incontri che hanno opposto 12 giocatori.



Si contano i turni: 1 2 3 4 5

Si valuta la scala: ciascun gruppo di classifica è ammesso su uno o due turni ed i qualificati entranti sono ammessi nei primi due turni.

III – Il tabellone

Lo stampato per la compilazione di un tabellone che consenta di qualificare 6 giocatori in 5 turni è lo stesso necessario per qualificare 8 giocatori. Risalendo 5 volte (16, 32, 64, 128 e 256) si ottiene la necessità di usare uno stampato da 256 posti (o due da 128 allineati).

Si segna la posizione dei qualificati uscenti, da Q1 a Q6.

Si calcola il numero delle teste di serie possibili: al minimo 6 (perché tale è il numero dei qualificati uscenti), al massimo 20 (41 giocatori diviso 2, arrotondato all'unità inferiore)

Con un numero uguale in ogni sezione, si hanno in totale 6 o 12 o 18 teste di serie; poiché osservando la scala si nota che i 12 giocatori con la migliore classifica entrano in gioco su due turni, si può scegliere di avere 12 teste di serie.

Si indica il numero delle teste di serie nell'ultimo turno in cui sono ammessi i 5 giocatori con la classifica maggiore, seguendo la prima freccia della "serpentina", dall'alto verso il basso.

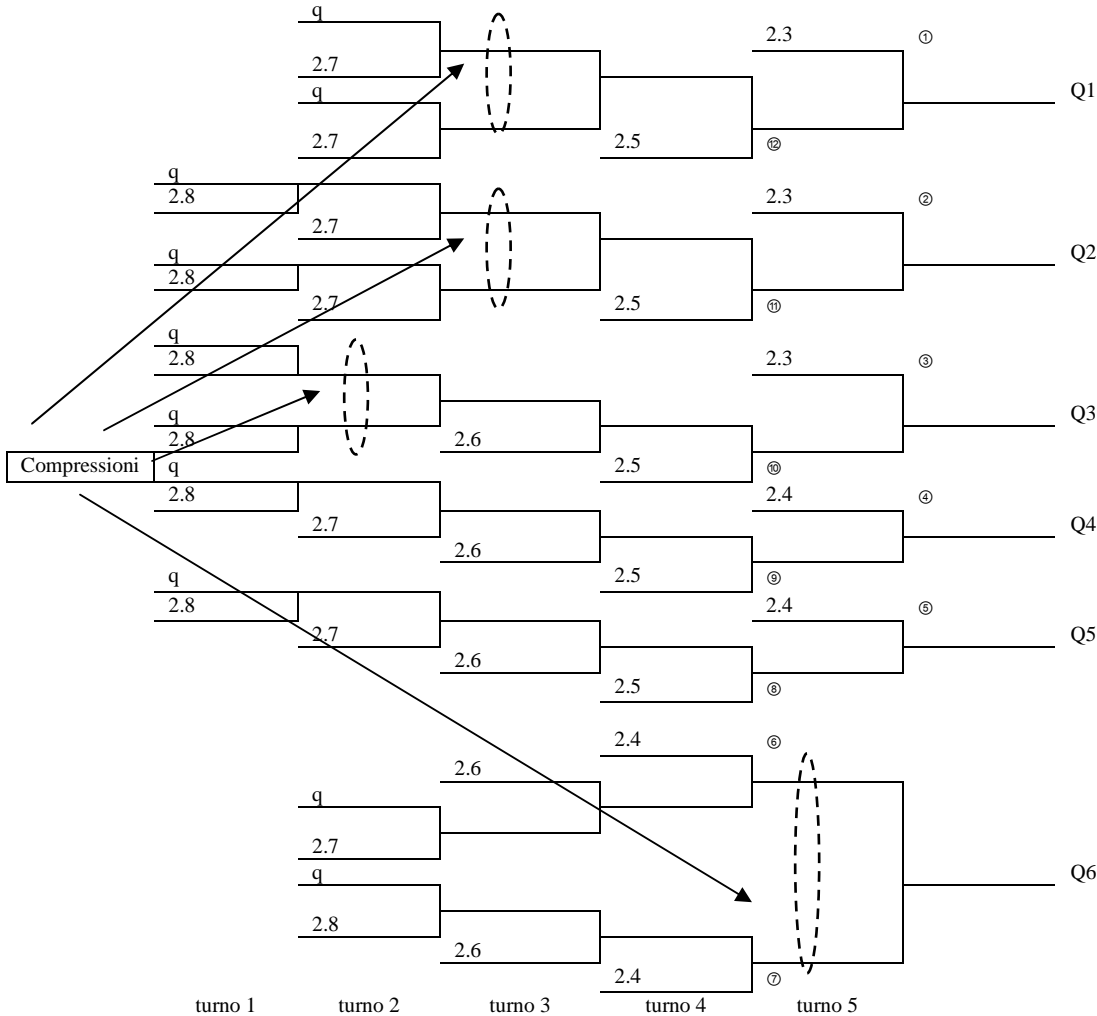
Si indicano le classifiche dei giocatori da inserire, iniziando dal turno 5, secondo le indicazioni della scala e le posizioni delle teste di serie. Si cerca di prevedere progressioni regolari in ciascun corridoio e le compressioni tra pari classifica.

Si definisce il numero dei partecipanti a ciascuna sezione, cioè 6 o 7 o 8, con la differenza massima di due unità tra una sezione e l'altra.

Si verifica il numero dei qualificati entranti in ogni sezione, cioè 1 o 2 al massimo. Nelle sezioni con il minor numero di partecipanti si prevede l'ingresso di un solo qualificato.

Avvertenza: Per meglio equilibrare i partecipanti in ogni sezione, è bene prevedere le compressioni in sezioni differenti.

Esempio 72



Avvertenza: Ogni sezione è costruita come un tabellone di selezione classico ad ingresso progressivo. I giocatori ammessi nella metà inferiore di ciascuna sezione sono indicati nella linea inferiore del loro incontro; quelli ammessi nella metà superiore, nella linea superiore.

Capitolo V

TABELLONI FINALI

A – Tipi diversi di tabellone finale

Un tabellone finale è diretto a determinare il vincitore della gara; se deve qualificare più giocatori per il proseguimento della gara, l'ultimo tabellone non è un tabellone finale ed è compilato con le regole esposte per il tipo di tabellone scelto.

Il tabellone finale può essere compilato come:

1. tabellone di estrazione classico
2. tabellone di estrazione a sorteggio integrale
3. tabellone di selezione classico.

Il tabellone di estrazione è usato quando la differenza di classifica tra i giocatori è ridotta; in caso contrario (differenza di classifica elevata) si opta per il tabellone di selezione.

Il tabellone di estrazione a sorteggio integrale è usato quanto si ritiene che i giocatori partecipanti al tabellone finale abbiano l'obiettivo di rimanere in gara il più a lungo possibile, sia per guadagnare punti in un circuito, sia per ottenere premi, sia semplicemente per la gloria del risultato.

I tabelloni indicati ai numeri 1 e 3 sono compilati secondo le indicazioni precedentemente esposte.

B – Tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale

Questo tipo di tabellone si distingue da quello definito “classico” e già illustrato, perché richiede l'applicazione anche delle seguenti regole:

- a) il numero delle teste di serie non deve essere inferiore ad un quarto delle dimensioni del tabellone;
- b) dopo la collocazione delle teste di serie, le posizioni degli eventuali incontri in pre-turno sono determinate per sorteggio, cosicché siano ugualmente ripartiti tra le due metà del tabellone, con la differenza di una unità, al massimo;
- c) tutti i giocatori non teste di serie e i qualificati sono collocati per sorteggio.

Metodo pratico

Calcoli preliminari

- 1) considerare il numero dei partecipanti P
- 2) definire le dimensioni del tabellone D
- 3) calcolare il numero degli aspettiti A
- 4) dedurre il numero dei giocatori in pre-turno $NA = P - A$
- 5) calcolare il numero di incontri del preturno $I1 = NA/2$
- 6) definire il numero possibile delle teste di serie (superiore od uguale ad un quarto della dimensione del tabellone, ma non superiore alla metà dei partecipanti)
- 7) scegliere il numero delle teste di serie

Tabellone

- 8) indicare il numero e la classifica delle teste di serie
- 9) collocare gli altri giocatori per sorteggio

Si possono verificare due casi:

- a) il numero delle teste di serie è maggiore od uguale al numero degli aspettiti: tutti gli altri giocatori sono disposti al primo turno per sorteggio integrale
- b) il numero delle teste di serie è inferiore al numero degli aspettiti:
 - a. i posti del pre-turno sono assegnati a sorte in modo che il numero degli incontri sia uguale nelle due metà del tabellone, con la differenza massima di uno;
 - b. i qualificati anch'essi disposti a sorte sul totale di posti disponibili
 - c. i giocatori intermedi sono infine disposti a sorte, rispettando la regola che, fatta eccezione per i qualificati, nessun giocatore può entrare in gara dopo giocatori con classifica maggiore

Avvertenze importanti

Questo tipo di tabellone può giustificarsi in presenza di giocatori di alta classifica con abitudine alle competizioni internazionali.

Solo in questo tipo di tabellone, due qualificati entranti possono incontrarsi tra loro al primo incontro, in conseguenza del sorteggio integrale; in ogni altro caso, ciò è vietato.

Per evitare che i risultati del sorteggio si prestino a contestazioni, l'operazione deve avvenire in pubblico con orario reso noto con congruo anticipo.

Esempio 73

Tabellone finale di estrazione con partenza in linea a sorteggio integrale, con i seguenti giocatori partecipanti:

4 qualificati entranti, 3 (2.2), 5 (2.1) e 7 prima categoria con numerazione individuale

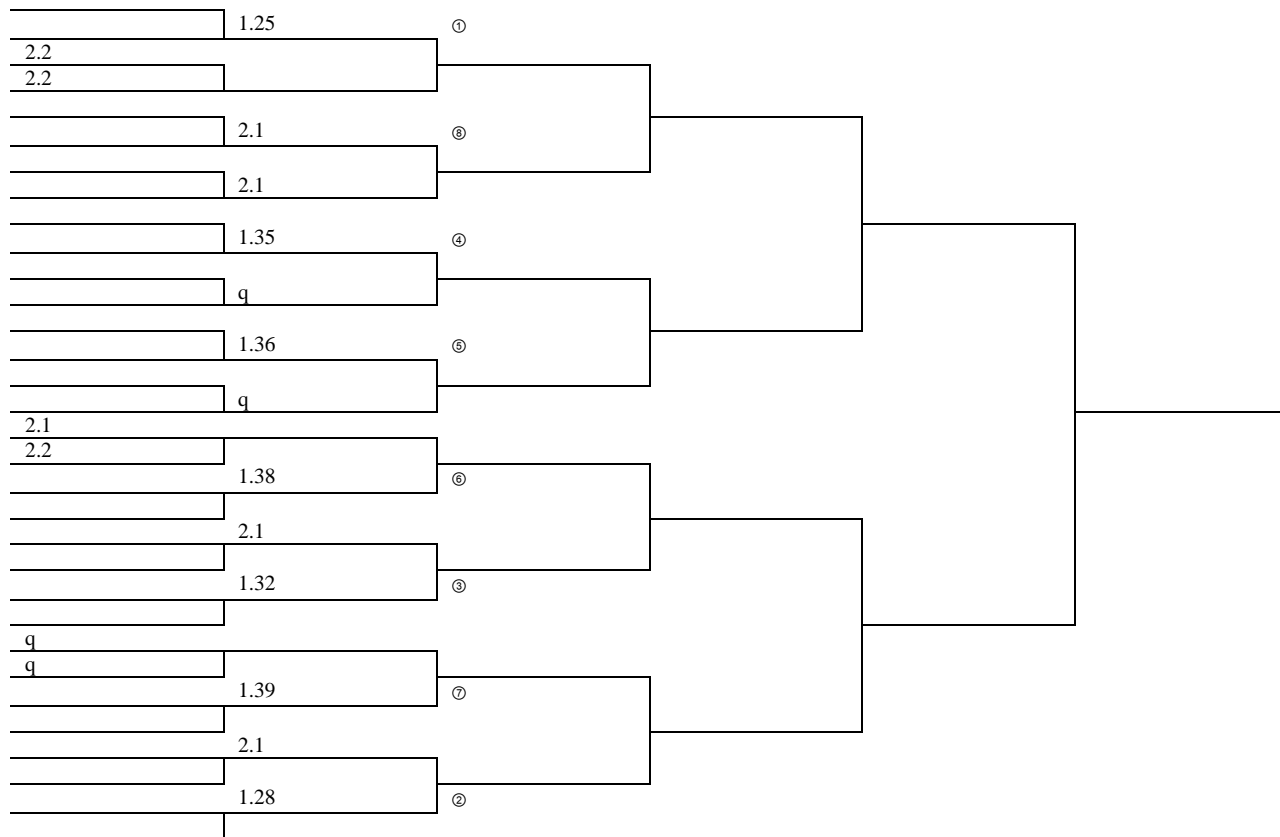
I - Calcoli preliminari

- | | |
|--|----------------------|
| - partecipanti | $P = 19$ |
| - dimensioni del tabellone | $D = 32$ |
| - numero degli aspettiti | $A = (32 - 19) = 13$ |
| - numero dei giocatori in pre-turno | $NA = (19 - 13) = 6$ |
| - numero degli incontri del pre-turno | $I1 = (6/2) = 3$ |
| - numero delle possibili teste di serie (tra 3 e 9, in relazione al numero dei partecipanti, 8 in relazione alla dimensione del tabellone); la scelta è quindi tra 8 e 9 e si sceglie 8, numero inferiore a quello degli aspettiti | |

II - Il tabellone

- si scrivono i numeri delle teste di serie, da 1 a 8, nel secondo turno da 16 giocatori
- si indica la classifica delle teste di serie corrispondenti: i sette giocatori di prima categoria ed un (2.1)
- si sorteggia la posizione dei tre incontri in pre-turno, che potrebbero finire, ad esempio, in corrispondenza delle teste di serie 1, 6 e 7
- si sorteggia la posizione dei quattro qualificati entranti, che potrebbero finire, ad esempio, due al primo turno in un incontro tra loro e gli altri due contro le teste di serie 4 e 5
- restano quattro posti al primo turno e tre al secondo turno per i sette giocatori intermedi; il sorteggio per la loro posizione impone tuttavia di inserire i tre (2.2) al primo turno ed i restanti quattro (2.1) nei posti rimanenti, uno al primo turno e quattro al secondo turno.

Esempio 73



C – Tabellone finale di selezione

Un tabellone finale di questo tipo è equivalente ad un tabellone di qualificazione per un solo giocatore, il vincitore. (Si ricordi che anche 1 è una potenza di 2, cioè 2^0)

Si applica quindi il medesimo metodo illustrato per il tabellone di selezione classico, facendo particolare attenzione al calcolo delle compressioni.

Ipotesi n. 1

Si applica rigorosamente il metodo illustrato per i tabelloni di selezione intermedi.

Il numero dei qualificati uscenti (cioè il vincitore) è uguale a 1

Il numero dei qualificati entranti è un numero qualsiasi q_e

Il numero delle compressioni da prevedere è uguale a $q_e - 1$

Si tiene conto che gli ultimi turni, ad esempio la finale e le semi-finali dove non ci sono giocatori direttamente ammessi, sono turni di compressione. In un turno di compressione, tutti gli incontri di quel turno sono in compressione.

In finale, senza giocatori direttamente ammessi a quel turno, si ha una compressione, in semi-finale si hanno due compressioni, in quarti di finale quattro compressioni e così via.

Esempio 74

Tabellone finale con otto qualificati entranti, di cui, per scelta del giudice arbitro, due ammessi direttamente in quarti di finale e gli altri nei turni precedenti.

Il calcolo delle compressioni è il seguente:

- compressioni da prevedere 8 - 1 = 7
- in finale si ha 1 compressione
- in semifinale si hanno 2 compressioni
- in quarti di finale 2 giocatori entranti, per cui il numero delle compressioni è

numero dei posti del turno = 8
 8 diviso 2 = 4
 4 - 2 giocatori ammessi = 2 compressioni

- in totale si hanno quindi 5 compressioni ed il giudice arbitro sa che deve ancora prevedere altre due compressioni nei turni precedenti

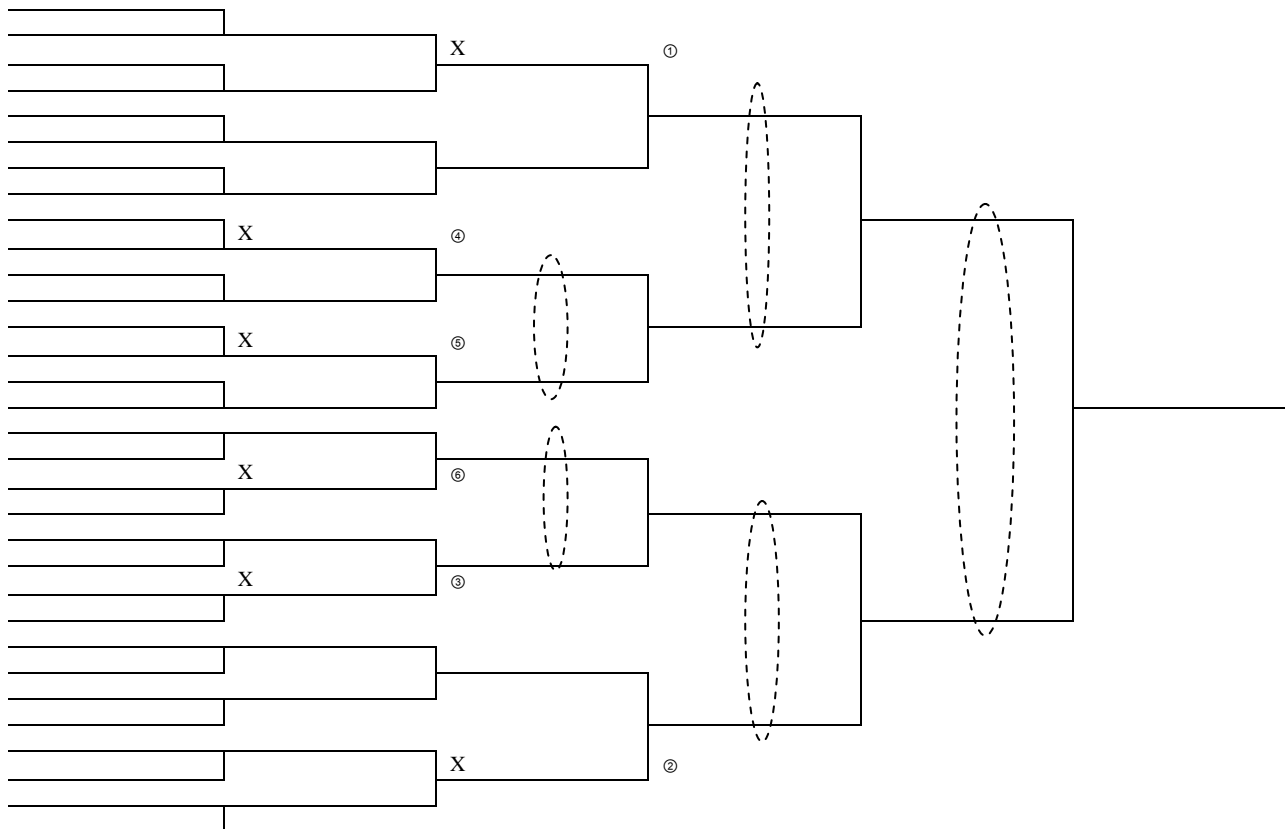
Ipotesi n. 2

Se la testa di serie n. 1 è posta in semifinale, si calcolano le compressioni da prevedere come se il numero dei qualificati uscenti fosse due.

Se la testa di serie n. 1 è posta in quarti di finale, si calcolano le compressioni da prevedere come se il numero dei qualificati uscenti fosse quattro.

Se la testa di serie n. 1 è posta in ottavi di finale, si calcolano le compressioni da prevedere come se il numero dei qualificati uscenti fosse otto, ecc.

Esempio 74



Una compressione in finale, due in semifinale, due in quarti di finale; restano due compressioni da prevedere nei turni precedenti per arrivare al totale di sette.

Capitolo VI

CONCEZIONE COMPLESSIVA DEI TABELLONI DELLE MANIFESTAZIONI INDIVIDUALI

Divisione dei giocatori in più tabelloni

A – Premesse

Come gestire, inserendoli in tabelloni successivi, i giocatori partecipanti ad una manifestazione individuale? Qual è la maniera migliore per effettuare tale divisione?

Si ricordi, innanzi tutto che:

- 1) Le regole devono essere rigorosamente rispettate ed applicate
- 2) La scelta per la divisione dei giocatori in più tabelloni concatenati deve essere guidata dall'obiettivo di rispettare, ogni volta che sia possibile, le raccomandazioni.
- 3) È auspicabile che i giocatori non classificati giochino almeno un incontro tra loro (ma mai più di due) prima di incontrare giocatori classificati di quarta categoria.
- 4) In pratica, i giocatori di migliore classifica potrebbero non essere definiti al momento della redazione del primo tabellone; in tal caso è preferibile adottare un tabellone classico (qualificante un numero di giocatori pari ad una potenza di due) che si adatta più facilmente a diversi numeri di partecipanti nei tabelloni seguenti.
- 5) La maggior parte dei giocatori (salvi quelli che sono sottovalutati e che aspirano ad ottenere una rivalutazione della loro classifica) preferisce tabelloni di selezione con una lenta progressione (in termini di classifica), con uno o due gruppi di classifica al massimo per volta. Naturalmente si ricordi che più la progressione è lenta, più aumenta il numero dei turni di gioco. Ciò può prolungare la durata del torneo, in relazione al numero massimo di incontri disputabili in un giorno.
- 6) Quando un tabellone deve qualificare giocatori per un tabellone successivo di cui non sia certo il numero dei partecipanti, è preferibile prevedere di qualificare pochi giocatori, piuttosto che tanti; infatti, è psicologicamente preferibile annunciare all'ultimo momento che il tabellone in corso qualifica il doppio dei giocatori previsti (non giocandosi ovviamente il turno di qualificazione in compressione) piuttosto che annunciare ai giocatori che si credono già qualificati che debbono giocare un turno di compressione supplementare.
- 7) Quando in un tabellone il numero dei giocatori di una classifica è consistentemente superiore al numero dei corridoi disponibili, è necessario creare corridoi supplementari facendo incontrare tali giocatori direttamente gli uni contro gli altri. Si cercherà cioè di trattare equamente i giocatori di pari classifica, evitando progressioni con classifiche identiche. L'ipotesi di far giocare alcuni di tali giocatori "in favore di pronostico", altri con pari classifica, altri ancora direttamente "contro pronostico" non è assolutamente opportuna.

B – Analisi di un esempio

I partecipanti al singolare maschile di un torneo sono i seguenti:

| | | | | | | |
|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 21 (4.NC) | 3 (4.6) | 6 (4.5) | 3 (4.4) | 3 (4.3) | 6 (4.2) | 5 (4.1) |
| 3 (3.5) | 2 (3.4) | 2 (3.3) | 3 (3.2) | 2 (3.1) | 4 (2.8) | 3 (2.7) |
| 2 (2.6) | 2 (2.5) | 1 (2.4) | 1 (2.2) | 1 (2.1) | | |

L'esempio ha lo scopo di analizzare un certo numero di divisioni possibili secondo il tipo di tabellone usato ed il numero dei qualificati uscenti scelto per ciascun tabellone.

Ipotesi 1

Questa prima ipotesi illustra la scelta del numero massimo di tabelloni di estrazione per qualificare un numero di giocatori uguale ad una potenza di due.

Tabellone 1 – di estrazione per non classificati con 21 partecipanti

Si cerca di far giocare i giocatori non classificati tra loro, cosa possibile con questo tabellone, che non può qualificare 16 giocatori perché alcuni sarebbero qualificati senza giocare, il che non è accettabile.

Se si qualificano solo 4 giocatori, alcuni (4.NC) dovrebbero giocare tre incontri prima di incontrare un giocatore classificato, ma soprattutto si ridurrebbe troppo il numero dei corridoi, visto che i giocatori con classifica nel tabellone seguente sono più di quattro.

Il tabellone che qualifica 8 giocatori è una buona soluzione; gli otto qualificati giocheranno il loro primo turno del tabellone seguente contro i (4.6) ed i (4.5)

Tabellone 2 – di estrazione con 23 partecipanti (8 qualificati entranti ed i (4.6), (4.5), (4.4), (4.3))

Il numero dei partecipanti spinge a scegliere di qualificare ancora 8 giocatori per il tabellone seguente n. 3.

Tabellone 3 – di estrazione con 19 partecipanti (8 qualificati entranti ed i (4.2), (4.1))

Se il tabellone qualificasse 8 giocatori per il tabellone seguente, in quest'ultimo incontrerebbero i (3.5), (3.4), (3.3) e (3.2); la differenza di classifica sarebbe troppo grande tra alcuni qualificati ed i loro avversari. La scelta del numero dei qualificati non è quindi ottimale.

La soluzione è quella di qualificare 4 giocatori, che si troveranno, nel tabellone n. 4, un avversario con una classifica maggiore di uno o due gruppi rispetto alla loro.

I (4.1) dovrebbero quindi giocare due volte "in favore di pronostico", ma con il tipo di organizzazione della gara scelta nell'esempio non ci sono soluzioni diverse.

Tabellone 4 – di estrazione con 9 partecipanti (4 qualificati entranti ed i (3.5), (3.4))

Visto che ci sono due (3.3) e tre (3.2) nel tabellone seguente, il ragionamento già fatto per tabellone precedente induce a qualificare 4 giocatori per il tabellone n. 5.

Tabellone 5 – di selezione con 15 partecipanti (4 qualificati entranti ed i (3.3), (3.2), (3.1), (2.8))

La notevole diversità di classifica dei partecipanti ed il loro scarso numero inducono a scegliere un tabellone di selezione; vista poi la tipologia delle classifiche nel tabellone seguente, si sceglie di qualificare 4 giocatori per il tabellone n. 6 finale.

Considerazioni preliminari

- 4 qualificati entranti, 4 qualificati uscenti = nessuna compressione da prevedere
- 4 qualificati entranti per due (3.3) e due (3.2)

Scala

$$\begin{array}{r}
 \underline{8} \quad \rightarrow 4 \text{ qualificati uscenti} \\
 4 (2.8) \\
 + \\
 \underline{8} \quad \rightarrow 4 \\
 2 (3.1) \\
 2 (3.2) \\
 1 q \\
 + \\
 \underline{6} \quad \rightarrow 3 \\
 1 (3.2) \\
 1 (3.3) \\
 +
 \end{array}$$

3 q

turni

1

1

1

Tabellone 6 – finale di selezione con 14 partecipanti (4 qualificati entranti ed i (2,7), (2.6), (2.5), (2.4), (2.3) e (2.1))

L'ampiezza dei gruppi di classifica ed il numero dei partecipanti compresi in ciascun gruppo giustificano la scelta del tabellone di selezione, a preferenza di quello di estrazione.

Considerazioni preliminari

- 4 qualificati entranti, 1 vincitore (equivalente ad un qualificato uscente) = 3 compressioni
- 4 qualificati entranti per tre (2.7) ed un (2.6)

Scala

8 →4 →2 →1
 1 (2.1)
 1 (2.2)
 1 (2.4)
 1 (2.5)

+

8 →4
 1 (2.5)
 2 (2.6)
 1 q
 1 (2.7)
 1 q

+

4 →2
 2 (2.7)
 2 q

turni

1

2

3

4

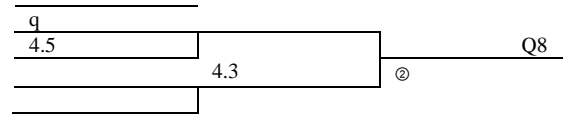
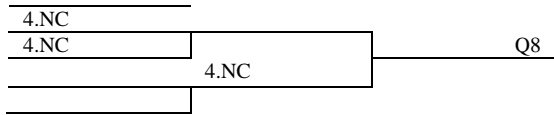
5

Tabellone n. 1
21 giocatori – 8 qualificati uscenti

| | | | |
|------|------|--|----|
| | 4.NC | | |
| 4.NC | | | Q1 |
| 4.NC | | | |
| | 4.NC | | |
| | | | Q2 |
| | 4.NC | | |
| | 4.NC | | |
| 4.NC | | | Q3 |
| 4.NC | | | |
| | 4.NC | | |
| 4.NC | | | Q4 |
| 4.NC | | | |
| | 4.NC | | |
| | | | Q5 |
| | 4.NC | | |
| 4.NC | | | |
| 4.NC | | | Q6 |
| | 4.NC | | |
| | | | |
| | 4.NC | | |
| | | | Q7 |
| | 4.NC | | |
| | | | |

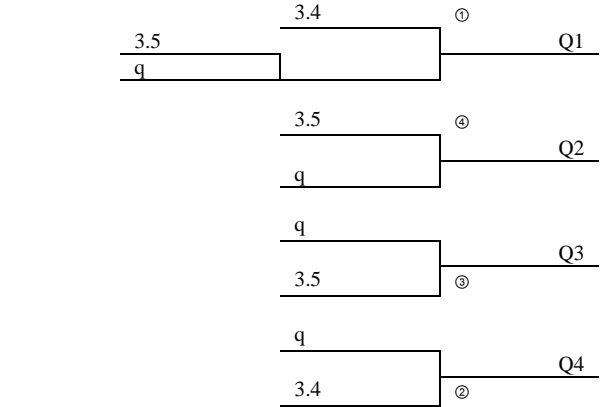
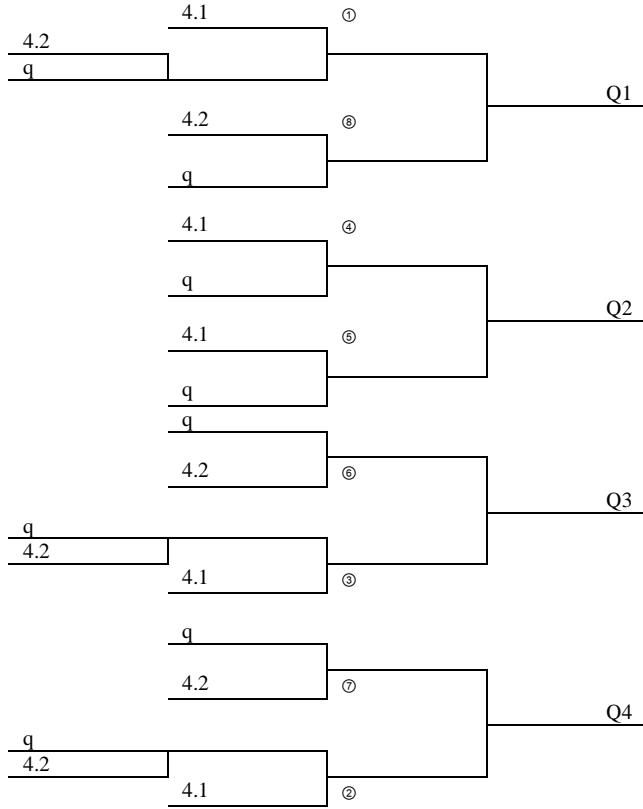
Tabellone n. 2
23 giocatori – 8 qualificati uscenti

| | | | |
|-----|-----|---|----|
| | 4.3 | ① | |
| 4.5 | | | Q1 |
| q | | | |
| | 4.5 | ② | |
| | | | Q2 |
| | q | | |
| | 4.4 | ③ | |
| 4.5 | | | Q3 |
| q | | | |
| | 4.4 | ④ | |
| 4.6 | | | Q4 |
| q | | | |
| q | | | |
| 4.6 | | | Q5 |
| | 4.4 | ⑤ | |
| | | | |
| q | | | |
| 4.5 | | | Q6 |
| | 4.3 | ⑥ | |
| | | | |
| | | | |
| q | | | |
| 4.6 | | | Q7 |
| | 4.5 | ⑦ | |
| | | | |



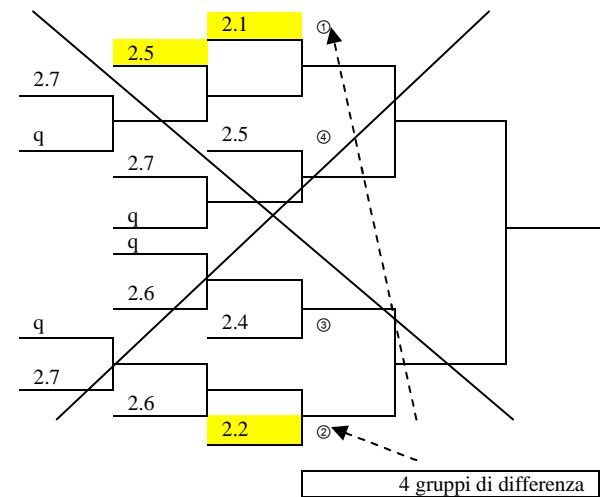
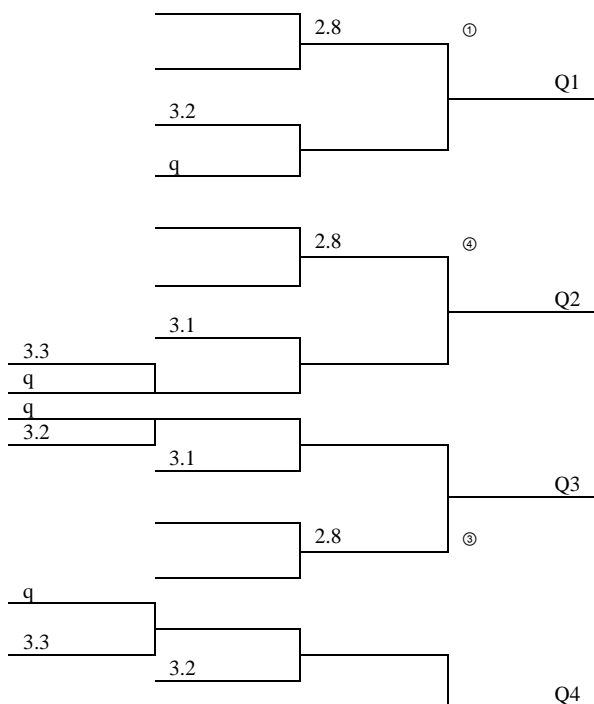
Tabellone n. 3
19 giocatori – 4 qualificati uscenti

Tabellone n. 4
9 giocatori – 4 qualificati uscenti

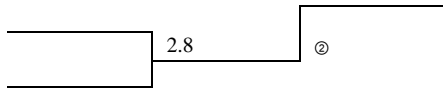


Tabellone n. 5
16 giocatori – 4 qualificati uscenti

Tabellone n. 6
14 giocatori – tabellone finale



Da evitare – una soluzione migliore è adottare un tabellone come quello finale dell'ipotesi 3



Ipotesi 2

Ogni tabellone intermedio qualifica un numero di giocatori uguale ad una potenza di due. I diversi tabelloni di estrazione usati nell'ipotesi 1 sono vantaggiosamente sostituiti da un tabellone di selezione ad ingresso progressivo.

Si ottiene così un tabellone per categoria

Tabellone 1 – di estrazione con partenza in linea con 21 partecipanti non classificati
 Il tabellone qualifica 8 giocatori (come nell'ipotesi 1).

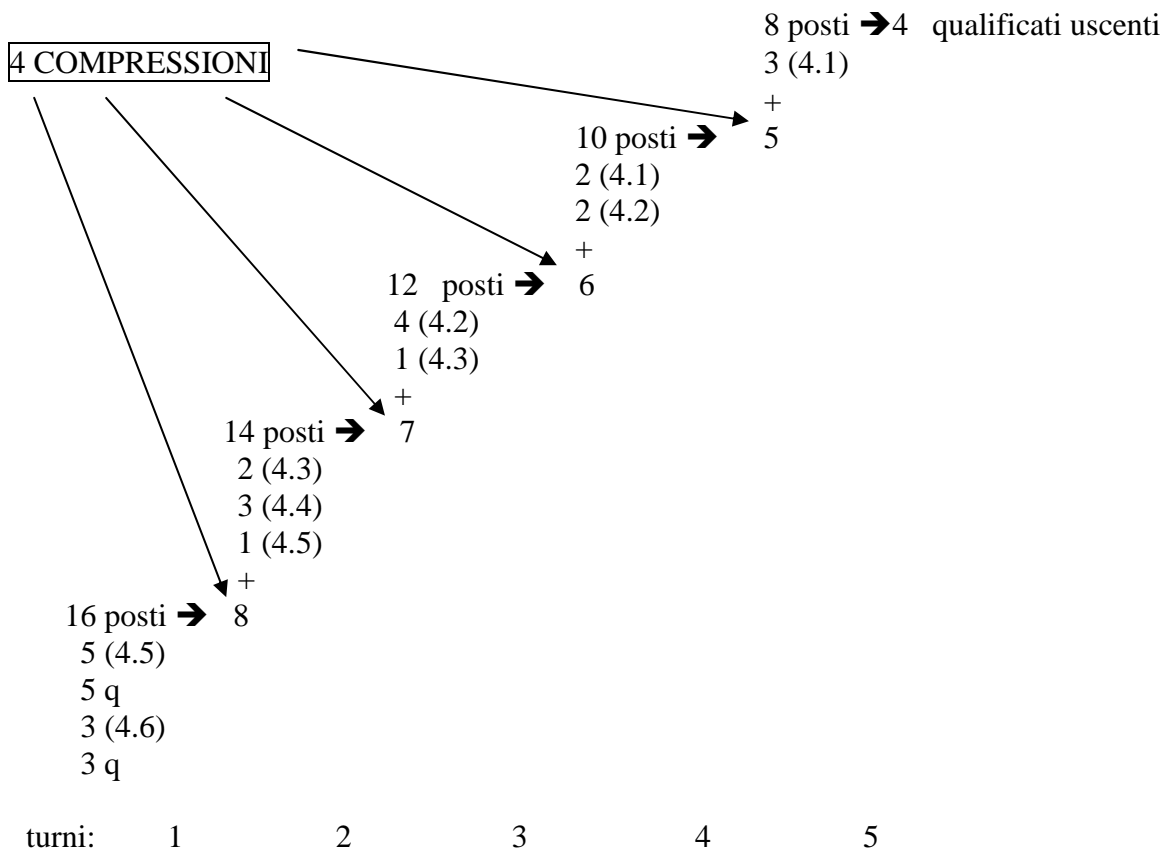
Tabellone 2 – di selezione di quarta categoria con 34 partecipanti
 Tenuto conto degli iscritti al tabellone successivo, questo tabellone qualifica 4 giocatori

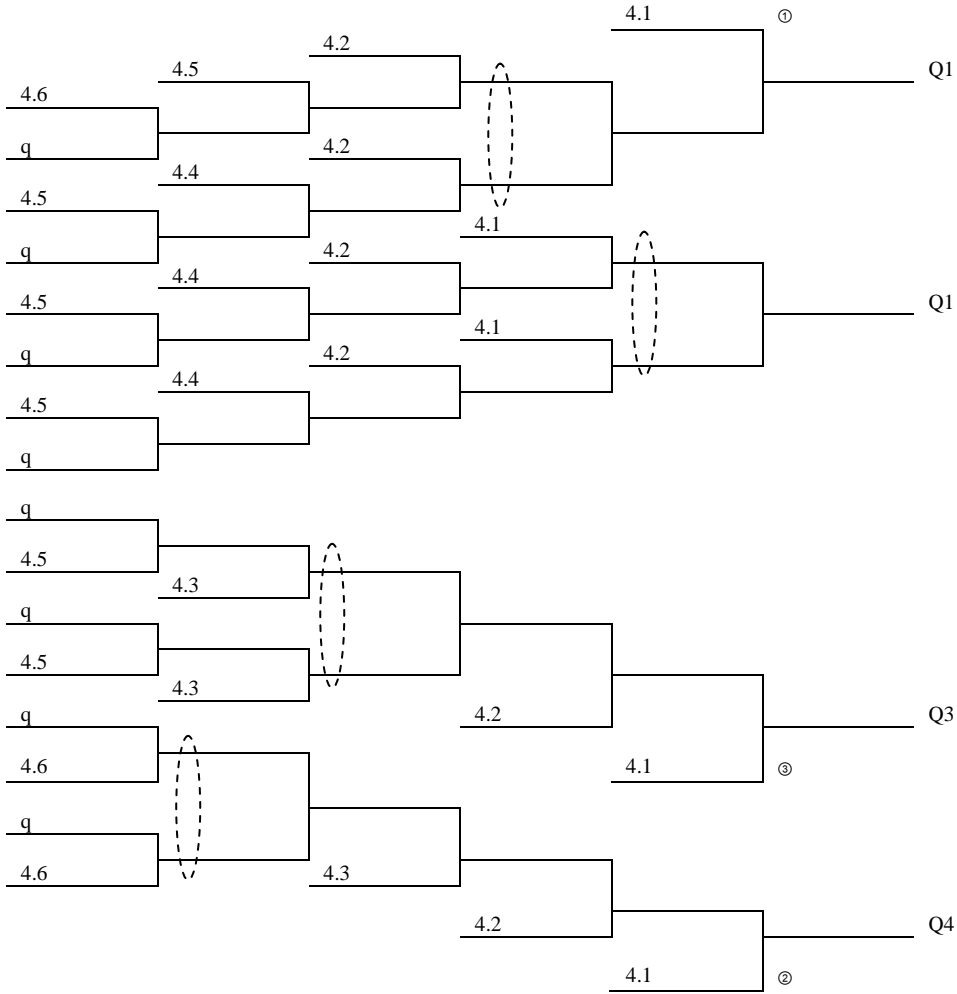
Considerazioni preliminari:

8 qualificati entranti per tre (4.6) e cinque (4.5)

8 qualificati entranti; 4 qualificati uscenti = 4 compressioni

Scala





Vantaggi di questo tabellone

Tutti i 4.1 hanno un turno “in favore di pronostico e un secondo turno o con un pari classifica in questo tabellone o “contro pronostico” nel tabellone seguente.

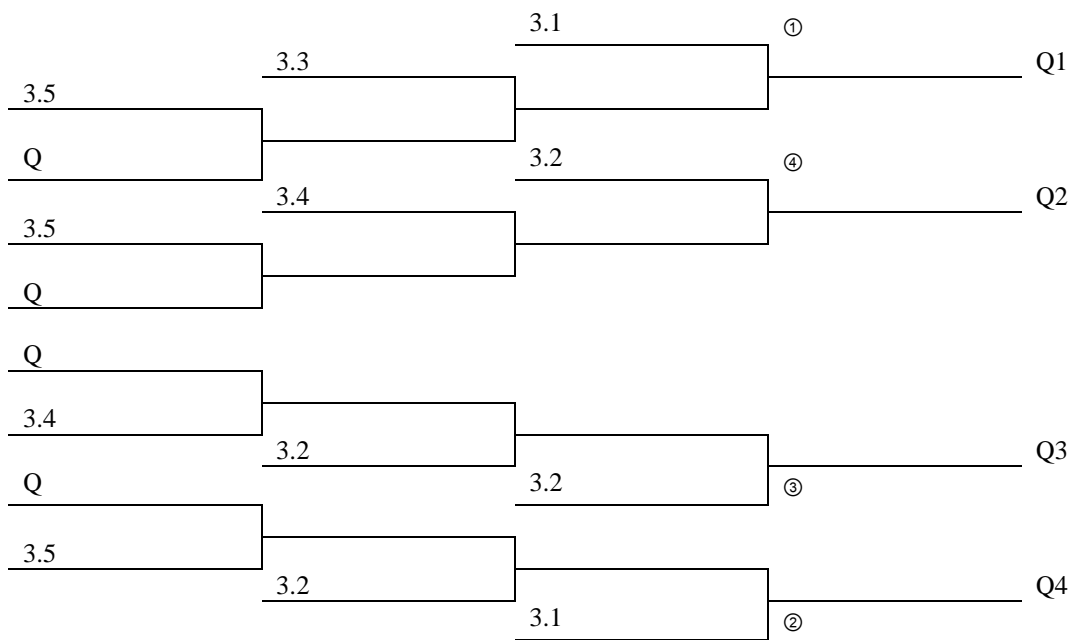
Tabellone 3 – di selezione di terza categoria con 16 partecipanti

Tenuto conto degli iscritti al tabellone successivo, questo tabellone qualifica 4 giocatori; non ci sono compressioni da prevedere.

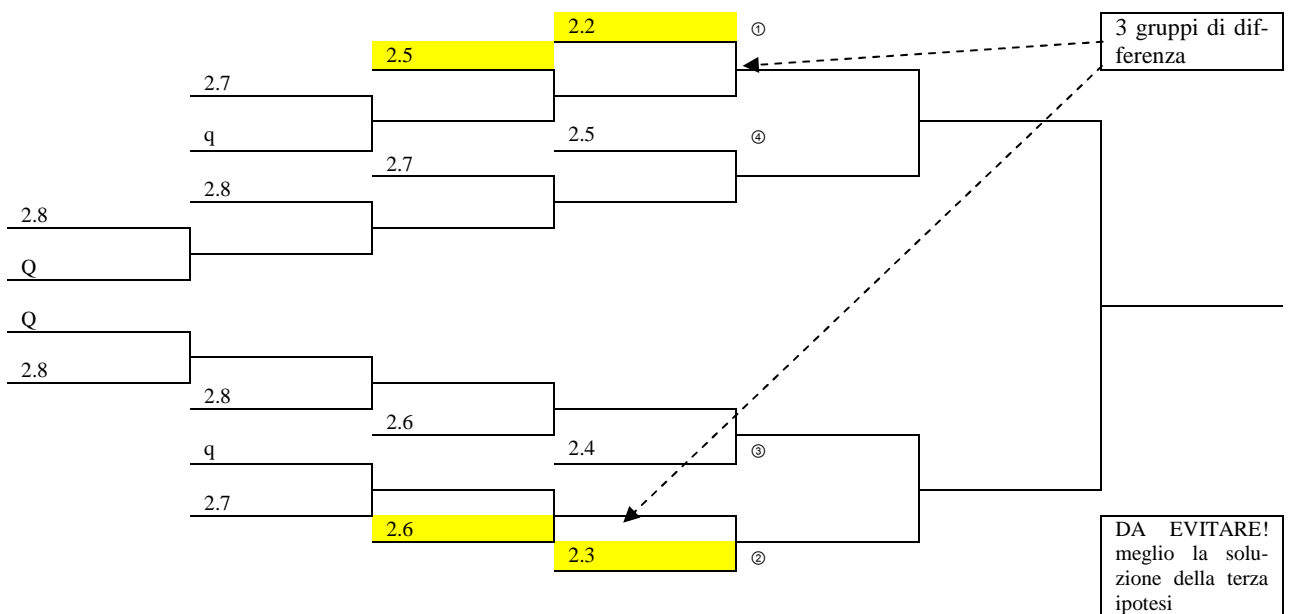
Scala

| | |
|-----------|-----------------------|
| 8 posti → | 4 qualificati uscenti |
| | 2 (3.1) |
| | 2 (3.2) |
| | + |
| | 4 |
| 8 posti → | |
| | 1 (3.2) |
| | 2 (3.3) |
| | 1 (3.4) |
| | + |
| | 4 |
| 8 posti → | |
| | 1 (3.4) |
| | 3 (3.5) |
| | + |
| | 4 q |

| | | | |
|--------|---|---|---|
| turni: | 1 | 2 | 3 |
|--------|---|---|---|



Tabellone n° 4: tabellone finale di selezione con 18 partecipanti



Avvertenza

Non ci deve mai essere una differenza di classifica maggiore di due gruppi dopo un primo incontro “contro pronostico”.

Ipotesi 3

Si cerca di qualificare il numero massimo di (4.NC), ovvero 10.

I partecipanti al primo turno del tabellone di terza categoria sono cinque (tre 3.5 e due 3.5) e poiché ci sono cinque (4.1) alla fine del tabellone di quarta categoria, si qualificano 5 giocatori dal tabellone di quarta al tabellone di terza.

Lo stesso ragionamento vale anche per la conclusione del tabellone di terza categoria.

Tabellone 1: tabellone di estrazione a sezioni che qualifica 10 giocatori.

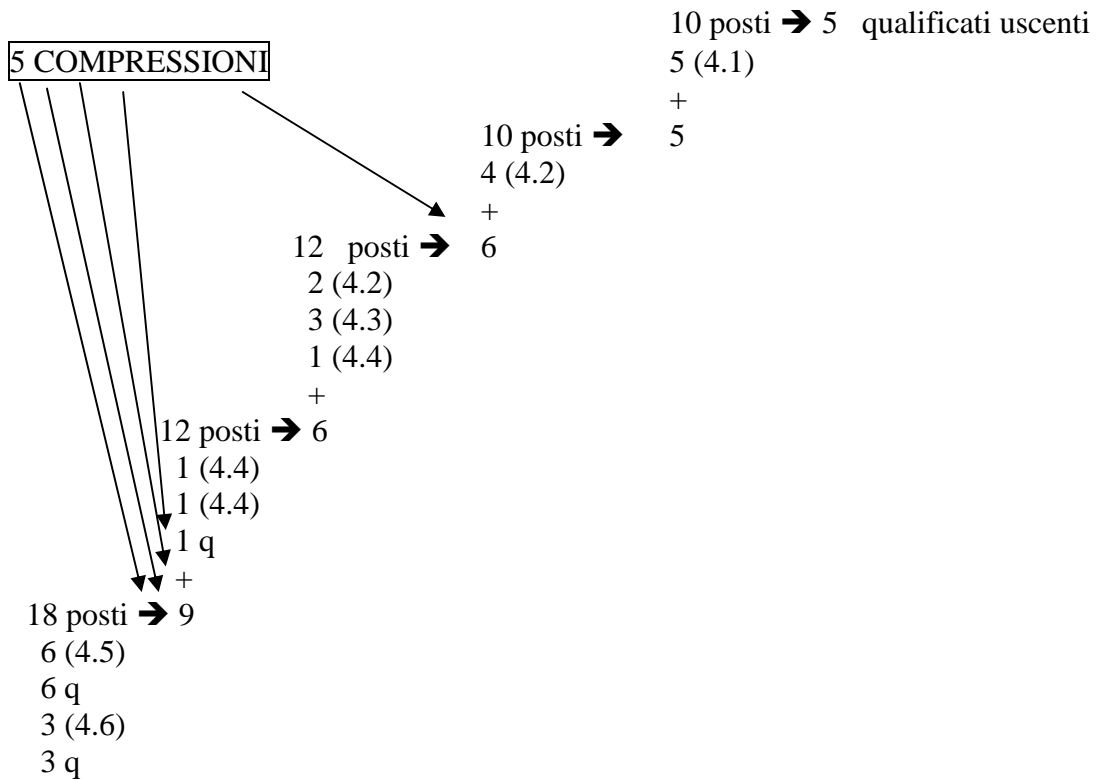
Tabellone n° 2: tabellone di selezione a sezioni che qualifica 5 giocatori (e quindi con 5 sezioni)

Considerazioni preliminari

10 qualificati entranti, 5 qualificati uscenti = 5 compressioni da prevedere

8 qualificati entranti per cinque (4.6) e tre (4.5)

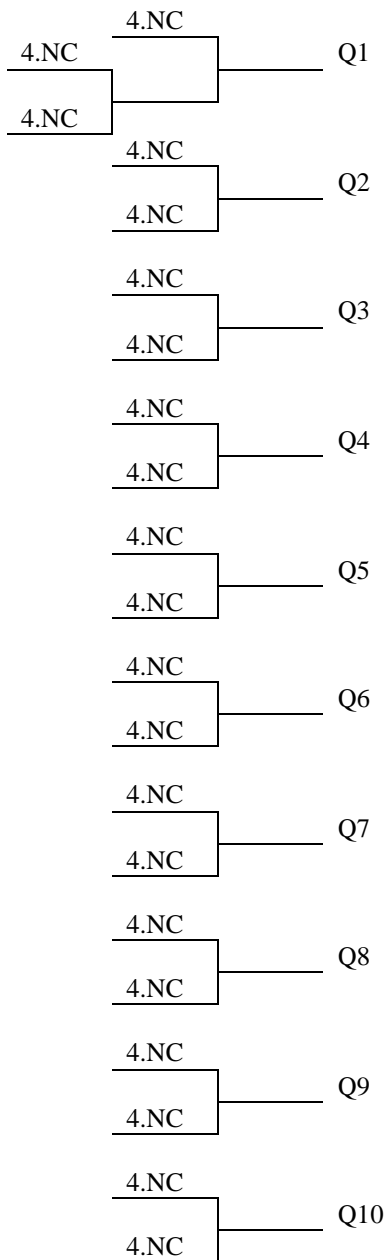
Scala



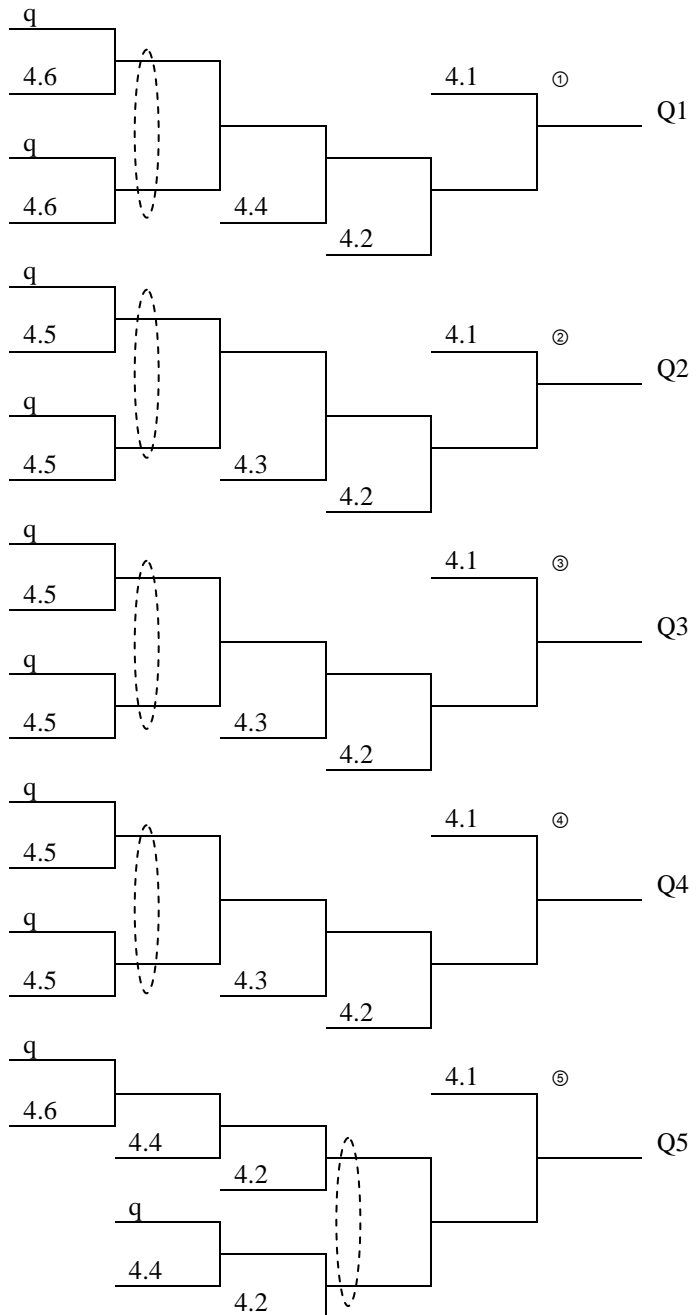
Turni: 1 2 3 4 5

Nota: un qualificato (4.NC) andrà ad incontrare un (4.4) (con tre gruppi di classifica di differenza)

Tabellone n. 1



Tabellone n. 2



Tabellone 3: tabellone di selezione che qualifica 5 giocatori

Considerazioni preliminari:

5 qualificati entranti; 5 qualificati uscenti = nessuna compressione da prevedere.

Ci sono 5 corridoi all'inizio e 5 corridoi alla fine.

5 qualificati entranti per tre (3.5) e due (3.4)

Scala:

| | | | |
|-----------|------------|---|----------------------------------|
| | | | 10 posti → 5 qualificati uscenti |
| | | | 2 (3.1) |
| | | | 3 (3.2) |
| | | | + |
| | 10 posti → | | 5 |
| | 2 (3.3) | | |
| | 2 (3.4) | | |
| | 2 q | | |
| | 1 (3.5) | | |
| | 1 q | | |
| | + | | |
| 4 posti → | 2 | | |
| 2 (3.5) | | | |
| 2 q | | | |
| turni: | 1 | 2 | 3 |

Tabellone n° 4: tabellone finale di selezione

Considerazioni preliminari:

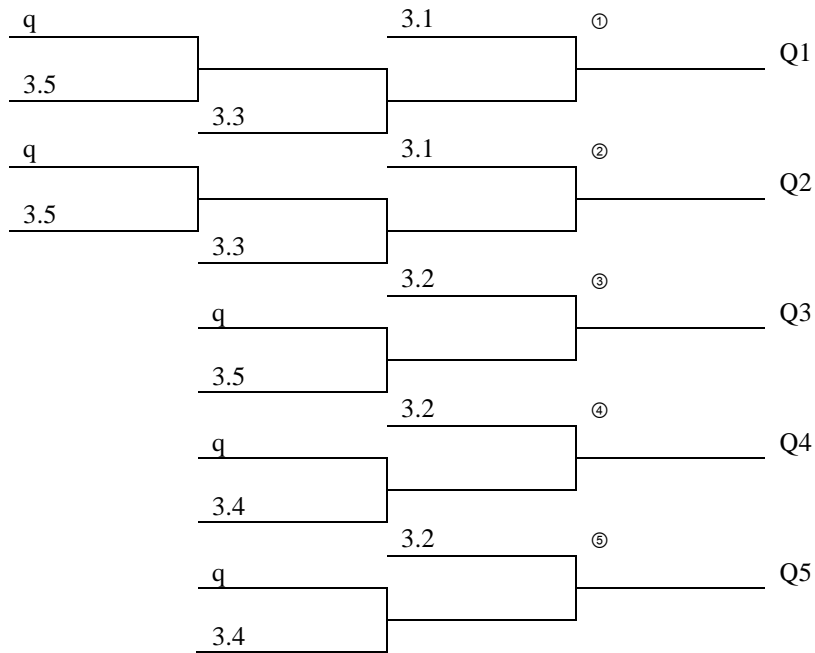
5 qualificati entranti; 1 vincitore (= ad 1 qualificato uscente): 4 compressioni da prevedere.

5 qualificati entranti per quattro (2.8) ed un (2.7)

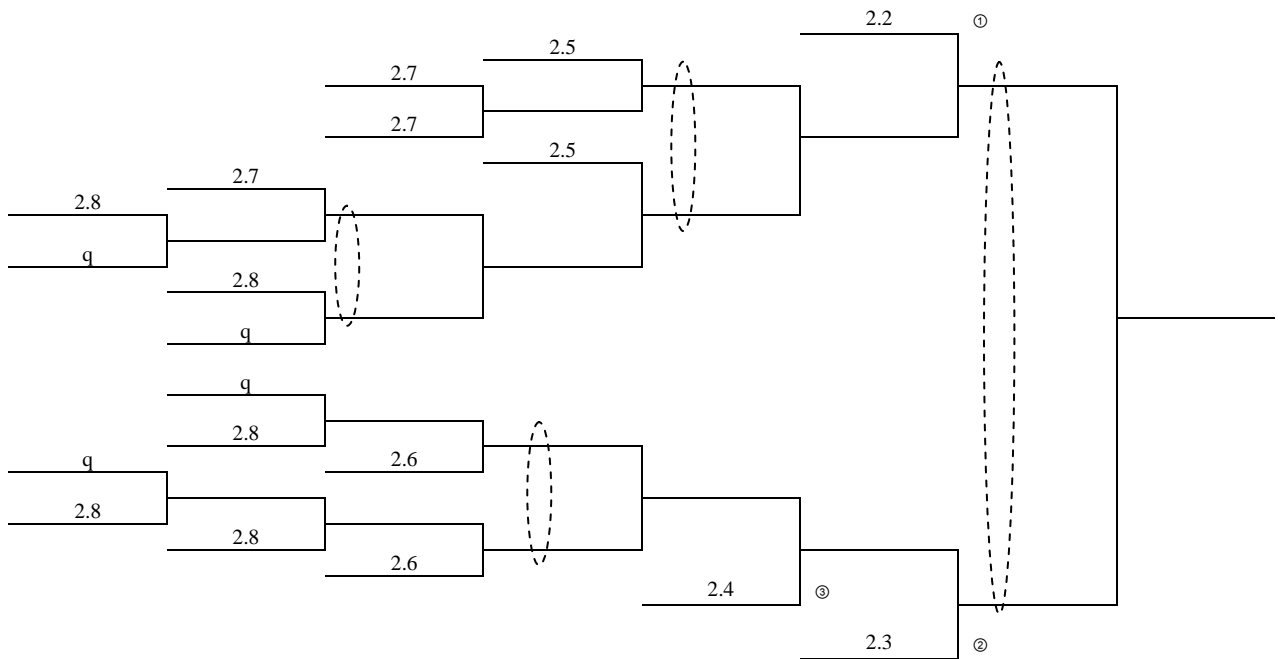
Scala:

| | | | |
|-----------|-----------|--|-----------------|
| | | | 4 posti → 2 → 1 |
| | | | 1 (2.2) |
| | | | 1 (2.3) |
| | | | + |
| | 4 posti → | | 2 |
| | 1 (2.4) | | |
| | + | | |
| | 6 posti → | | 3 |
| | 2 (2.5) | | |
| | + | | |
| | 8 posti → | | 4 |
| | 2 (2.6) | | |
| | 2 (2.7) | | |
| | + | | |
| | 8 posti → | | 4 |
| | 1 (2.7) | | |
| | 1 q | | |
| | 2 (2.8) | | |
| | 2 q | | |
| | + | | |
| 4 posti → | 2 | | |
| 2 (2.8) | | | |
| 2 q | | | |

Tabellone n. 3



Tabellone n. 4



Conclusione

Dopo aver constatato i vantaggi e gli inconvenienti di ogni soluzione, si può scegliere la seguente divisione dei tabelloni:

- Tabellone 1: per i non classificati - Tabellone di estrazione qualificante 8 giocatori.
- Tabellone 2: per la 4^a categoria - Tabellone di estrazione a sezioni qualificante 5 giocatori
- Tabellone 3: per la 3^a categoria - Tabellone di estrazione a sezioni qualificante 5 giocatori
- Tabellone 4: per la 2^a categoria - Tabellone di selezione.

Questa organizzazione del tabellone implica la conoscenza con congruo anticipo dei partecipanti ad ogni tabellone (ovvero la suddivisione delle classifiche in ogni tabellone).

In pratica, se alcuni partecipanti sono noti in ritardo, il giudice arbitro può essere costretto a dividere ciascuna categoria in due o più tabelloni, di estrazione o di selezione.

Capitolo VII

CONSIGLI VARI

1 – Sorteggio

La compilazione dei diversi tabelloni di una manifestazione individuale necessita di sorteggi che devono essere effettuati in pubblico: teste di serie, giocatori intermedi, qualificati.

Tuttavia, in accordo con il comitato organizzatore del torneo e nell'interesse della manifestazione, il giudice arbitro può effettuare un sorteggio "pilotato": prende cioè in considerazione alcuni criteri che permettano di evitare che alcuni giocatori si incontrino o siano destinati ad incontrarsi per effetto della loro posizione nella stessa frazione del tabellone.

L'applicazione di questi criteri, resi noti prima della loro applicazione, non è lesiva dei diritti dei partecipanti; sono inoltre indicati in ordine di priorità di applicazione.

Un sorteggio, ad esempio, deve evitare, in ordine di priorità decrescente, che:

- due giocatori le cui disponibilità siano incompatibili siano destinati ad incontrarsi;
- due componenti della stessa famiglia siano inseriti nella stessa frazione del tabellone ed, eventualmente, destinati ad incontrarsi per la qualificazione al tabellone seguente;
- due giocatori tesserati per lo stesso affiliato si incontrino nei primi due incontri;
- un giocatore qualificato incontri un giocatore tesserato per lo stesso affiliato direttamente ammesso al tabellone seguente.

Per l'effettuazione di questo sorteggio "pilotato", il giudice arbitro può usare le modalità più opportune, dividendo i giocatori secondo i criteri da applicare.

2 – Programmazione

Qualunque forma abbia il tabellone, che sia più o meno progressivo, il numero totale degli incontri, nel caso di una manifestazione ad eliminazione diretta, è sempre lo stesso: il numero dei partecipanti meno uno.

Attenzione: se si ha la possibilità di far giocare, ad esempio, dieci incontri in più di quelli previsti, si possono includere solo dieci giocatori in più e non venti, perché ogni incontro elimina un solo giocatore.

3 – Convocazione dei giocatori – Orari

La fissazione delle convocazioni dei giocatori richiede un'accurata ponderazione per assicurare il successo della manifestazione.

Il programma complessivo di un torneo dovrebbe essere definito iniziando dalla fine e risalendo verso il primo turno. Si ricordi che una finale è probabilmente più spettacolare ed interessante se i giocatori non hanno giocato la semifinale nello stesso giorno.

Lo svolgimento del tabellone deve avvenire il più uniformemente possibile.

Si devono trattare equamente i giocatori:

- prevedendo lo stesso periodo di riposo per due giocatori destinati ad incontrarsi, in compressione, nella stessa giornata e rispettando i tempi minimi di riposo tra due incontri di singolare, come indicato nel Regolamento tecnico-sportivo
- evitando di convocare, o troppo presto la mattina o troppo tardi la sera, un giocatore che deve affrontare un trasferimento consistente.

Per incontri al meglio delle tre partite bisogna prevedere, in media, novanta minuti per ciascun incontro, tenendo conto che più la progressione di un tabellone è lenta, più gli incontri sono probabilmente equilibrati e quindi lunghi.

La determinazione degli orari, con l'obiettivo di non programmare tutti o troppi incontri alla stessa ora, permette di scaglionare l'arrivo dei giocatori, facilita il loro ricevimento ed il loro controllo e permette di occupare un campo appena l'incontro precedente è terminato.

Esempio di convocazione possibile per quattro campi:

| | |
|------------|------------------------|
| 4 incontri | alle 8.00 |
| 1 incontro | alle 9.00 |
| 1 incontro | alle 9.15 |
| 2 incontri | alle 9.30 |
| 2 incontri | alle 10.30 |
| 2 incontri | alle 11.00 e così via. |

Se si dispone di numerosi campi, potrebbe essere opportuno non programmare incontri su uno di essi dopo il primo. Questo campo è usato in seguito per riassorbire eventuali ritardi nella programmazione sugli altri campi, sui quali si può quindi rischiare di adottare una programmazione più serrata.

Si ricorda che i giocatori debbono presentarsi pronti per giocare almeno dieci minuti prima dell'ora fissata per il loro incontro. In compenso, non conviene imporre loro una lunga attesa a causa di una programmazione inadeguata.

4 – Affissione dei tabelloni

I tabelloni devono essere affissi, con l'aggiornamento dei risultati degli incontri e con la convocazione dei giocatori, il giorno precedente l'inizio degli incontri. Un partecipante, arrivando per giocare il suo incontro, deve trovare, sull'ultimo tabellone affisso della gara alla quale è iscritto, il suo nome, quello del suo avversario del giorno ed i risultati degli eventuali incontri precedenti.

Durante il turno di qualificazione, i giocatori debbono poter conoscere il tabellone seguente, anche se il sorteggio dei qualificati entranti non è stato ancora effettuato.

Maggiore è il numero dei turni in un tabellone ad ingresso progressivo, più il giudice arbitro avrà difficoltà ad accettare nuovi iscritti. Si terrà conto di questa osservazione preliminare, sapendo che si attende spesso l'ultimo momento per affiggere i tabelloni.

Una sequenza di tabelloni con partenza in linea, classici od a sezioni, ha il vantaggio di una pubblicazione progressiva, tabellone dopo tabellone. In tal modo si facilita il compito del giudice arbitro per le scelte possibili di concatenamento degli incontri nel passaggio da un tabellone a quello seguente.

Avvertenza: la composizione dei girone deve essere affissa nella stessa maniera ed i risultati scritti man mano che gli incontri sono terminati.

5 – Completamento delle sezioni intermedie

Il completamento delle sezioni intermedie è obbligatorio ogni volta che la manifestazione abbia ottenuto l'autorizzazione sulla base di tale previsione nel programma regolamento o in quello del circuito di cui fa parte.

In tali casi, le sezioni da completare sono le seguenti:

- nei tornei open
 - le sezioni intermedie in cui sono inseriti i vertici di ogni categoria di classifica (giocatori classificati 2.1, 3.1 e 4.1;
 - la sezione intermedia riservata ai soli 4.NC, ove disputata;
- nei tornei di categoria

- l'unica sezione intermedia eventualmente ottenuta nella ripartizione in più tabelloni dei giocatori iscritti alla manifestazione appartenenti alle due categorie di classifica ammesse alla competizione;
- la sezione intermedia riservata ai soli 4.NC, ove disputata, nei tornei per giocatori di III o di IV categoria.

In tutti gli altri casi (tornei che abbiano ottenuto l'autorizzazione senza la previsione nel programma regolamento del completamento delle sezioni intermedie, sezioni diverse da quelle sopra elencate, ecc.), il completamento delle sezioni intermedie non è obbligatorio.

Nei casi in cui sia richiesto il completamento delle sezioni intermedie, il Giudice arbitro redige un tabellone di estrazione con partenza in linea con i soli qualificati che abbiano accettato di partecipare al completamento della sezione, mantenendo, ogni volta che sia possibile, l'ordine delle teste di serie usato per la redazione della sezione intermedia.

I giocatori qualificati non hanno l'obbligo di partecipare al completamento della sezione intermedia, che pertanto è disputato solo se vi sono almeno due giocatori partecipanti.

Il giocatore che non accetta di partecipare al completamento della sezione intermedia non è punibile a tale titolo; tuttavia, è punibile ove, dopo aver accettato la partecipazione, è assente ingiustificato al suo incontro programmato per il completamento della sezione intermedia, così come per l'assenza ingiustificata nel tabellone principale.

A tale scopo, è opportuno che il Giudice arbitro raccolga per iscritto l'adesione o la non adesione dei giocatori qualificati al completamento della sezione.

INDICE

| | pagina |
|---|--------|
| VOLUME I Modalità di compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta per la disputa delle manifestazioni individuali | |
| Premessa | 3 |
| Capitolo 1 Principi generali | 3 |
| A – Redazione del tabellone | 3 |
| B – I tipi di tabellone | 4 |
| C – Le teste di serie | 4 |
| D – La designazione e la numerazione delle teste di serie | 5 |
| E – La posizione delle teste di serie | 5 |
| F – I qualificati | 9 |
| G – Regole generali dei tabelloni | 10 |
| H – Le raccomandazioni per la compilazione dei tabelloni | 13 |
| Capitolo 2 Tabelloni di estrazione (con partenza in linea) | 19 |
| A – Definizione | 19 |
| B – Dimensione del tabellone | 19 |
| C – Tabellone di estrazione per “non classificati” | 19 |
| D – Tabellone di estrazione per classificati | 22 |
| Capitolo 3 Tabelloni di estrazione a sezioni con partenza in linea | 32 |
| A – Premesse | 32 |
| B – Regole e raccomandazioni applicabili | 32 |
| C – Tabellone a sezioni per “non classificati” con partenza in linea | 32 |
| D – Tabellone a sezioni per classificati con partenza in linea | 35 |
| Capitolo 4 Tabelloni di selezione | 39 |
| A – Premesse | 39 |
| B – Definizioni e caratteristiche | 39 |
| C – Raccomandazioni da applicare in questi tabelloni | 41 |
| D – Tabelloni di selezione ad ingresso progressivo che qualificano un numero di giocatori uguale ad una potenza di due | 42 |
| 1 – Tabellone comprendente lo stesso numero di qualificati entranti e uscenti | 52 |
| 2 – Tabellone comprendente più qualificati entranti che qualificati uscenti | 55 |
| 3 – Tabellone non comprendente qualificati entranti | 62 |
| E – Tabelloni a sezioni di selezione ad ingresso progressivo | 65 |
| 1 – Numero di qualificati uscenti uguale al numero dei qualificati entranti | 69 |
| 2 – Numero di qualificati uscenti inferiore al numero dei qualificati entranti | 72 |
| Capitolo 5 Tabelloni finali | 80 |
| A – Tipi diversi di tabellone finale | 80 |

| | | |
|------------|--|----|
| | B – Tabellone finale di estrazione con partenza in linea a sorteggio integrale | 80 |
| | C – Tabellone finale di selezione | 82 |
| Capitolo 6 | Concezione complessiva dei tabelloni delle manifestazioni individuali | 84 |
| | Divisione dei giocatori in più tabelloni | 84 |
| | A – Premesse | 84 |
| | B – Analisi di un esempio | 84 |
| | Conclusione | 94 |
| Capitolo 7 | Consigli vari | 95 |
| | 1 – Sorteggio | 95 |
| | 2 – Programmazione | 95 |
| | 3 – Convocazione dei giocatori – Orari | 95 |
| | 4 – Affissione dei tabelloni | 96 |
| | 5 – Completamento delle sezioni intermedie | 96 |