

## FORMULE DI SVOLGIMENTO

**L**e formule di svolgimento delle manifestazioni sportive sono innumerevoli, comunque noi tratteremo le tre più comuni: girone all'italiana; eliminatoria diretta; eliminatoria con recupero. A conclusione, accenneremo ai sistemi particolari per i singoli incontri a squadre, sempre nell'ambito di una formula di svolgimento generale della manifestazione scelta fra quelle citate.

### girone all'italiana

E' la formula più usata per lo svolgimento dei campionati a squadre o di tornei a lunga durata ed è sportivamente la più logica in quanto, facendo incontrare fra di loro tutte le squadre (in sintesi la formula si può parafrasare in « uno contro tutti ») o tutti i partecipanti, la classifica finale dovrebbe rispecchiare fedelmente i valori tecnici in campo.

I tornei possono avere uno svolgimento all'italiana semplice e cioè con partite di sola andata (le squadre o gli atleti s'incontrano fra di loro una sola volta), oppure all'italiana con partite di andata e di ritorno (le squadre e gli atleti s'incontrano due volte, una volta per ciascuno sul proprio campo).

Prima di impostare una manifestazione, è necessario conoscere il numero delle giornate di gara, quando la manifestazione si svolge in un lungo periodo di tempo, e il numero complessivo delle partite, quando la manifestazione si svolge in una sola sede e si deve quindi calcolare almeno approssimativamente il tempo occorrente per portare a termine la manifestazione.

Il numero delle giornate di un torneo è facilmente ricavabile in base al numero delle squadre o degli atleti partecipanti: infatti, esso corrisponde al numero delle squadre partecipanti se queste sono in numero dispari (es.: 5 squadre partecipanti = 5 giornate di gara); ed al numero dispari immediatamente inferiore al numero delle squadre se queste sono in numero pari (es.: 8 squadre partecipanti = 7 giornate di gara). Questi numeri logicamente vanno raddoppiati se la manifestazione prevede il girone di andata e quello di ritorno. Di conseguenza, stabilendo la formula di svolgimento di una manifestazione, si dovrà tener presente il tempo e i giorni a propria disposizione, ed almeno approssimativamente il numero delle squadre partecipanti.

Qualora, anche in considerazione del tempo a disposizione, il numero delle squadre partecipanti fosse eccessivo per permettere un girone unico, esse potranno essere suddivise in due o più gironi eliminatori. Dovrà poi essere fatto un girone finale (al quale potranno essere ammesse le prime o le prime due squadre classificatesi nei gironi eliminatori, come sarà previsto sul regolamento), per stabilire la classifica finale.

Il numero degli incontri di un campionato o di un torneo all'italiana si ricava con una formuletta matematica semplice, che vi trascriviamo qui di seguito:

$$n \times (n-1) = y$$

dove  $n$  sta per il numero delle squadre o degli atleti partecipanti, che moltiplicato per il numero delle squadre o degli atleti meno uno dà  $y$ , cioè il numero delle partite. Naturalmente se il girone all'italiana è semplice e cioè con partite di sola andata, detto prodotto va diviso per due.

Esempi:

— girone all'italiana con 5 partecipanti:

$$\frac{(5 \times 4)}{2} = 10 \text{ incontri}$$

— girone all'italiana andata e ritorno con 7 partecipanti:

$$7 \times 6 = 42 \text{ incontri}$$

(21 incontri nel girone di andata e 21 nel girone di ritorno)

— squadre partecipanti 12 divise in due gironi eliminatori andata e ritorno con sei squadre ed un girone finale a quattro squadre con girone semplice:

$$(6 \times 5) + (6 \times 5) + \frac{4 \times 3}{2} = 66 \text{ incontri}$$

(le giornate di gara sarebbero complessivamente 13).

## CALENDARIO DI GARA

Stabilita la formula generale, passiamo alla compilazione dei calendari di gara. Daremo di seguito un certo numero di sequenze d'incontri, ma per darvi la soddisfazione di fare voi stessi il calendario, vi trascriviamo qui di seguito il sistema per farlo. La formuletta relativa è molto semplice e precisamente dice: numerare le squadre partecipanti (*tener presente che il numero da considerare deve essere sempre dispari e che pertanto se il numero delle squadre è pari bisognerà tener conto del numero dispari immediatamente precedente*), trascriverle in ordine ad anello in senso contrario a quello delle lancette dell'orologio, praticamente dall'alto ver-

so il basso e fare così il calendario della prima giornata; per la seconda giornata portare in basso il primo numero e quindi di seguito sempre ad anello disporre gli altri numeri; per la terza giornata rifare la stessa operazione e così via. Se il numero delle squadre è pari al numero in basso, quello cioè che dovrebbe riposare, si aggiunga il numero corrispondente alle squadre partecipanti avanti o dopo il numero della squadra in posizione di riposo.

Così esposta, la cosa sembra molto complicata; ma ecovi alcune semplificazioni e vedrete che la nostra formuletta è chiarissima, il classico « uovo di Colombo ». Inoltre, solamente però se il numero delle squadre è dispari, avrete la successione regolare ed uniforme per tutti i partecipanti delle partite in casa e fuori casa; se il numero delle squadre è pari invece, il numero delle partite in casa e fuori casa per alcune squadre differisce fra il girone di andata e quello di ritorno.

Esempi:

— squadre partecipanti 5, giornate di gara 5, partite 10

1 <sup>a</sup> giornata	2 <sup>a</sup> giornata	3 <sup>a</sup> giornata	4 <sup>a</sup> giornata	5 <sup>a</sup> giornata
1 - 5	4 - 3	2 - 1	5 - 4	3 - 2
2 - 4	5 - 2	3 - 5	1 - 3	4 - 1
rip. 3	rip. 1	rip. 4	rip. 2	rip. 5

— squadre partecipanti 6, giornate di gara 5, partite 15

1 <sup>a</sup> giornata	2 <sup>a</sup> giornata	3 <sup>a</sup> giornata	4 <sup>a</sup> giornata	5 <sup>a</sup> giornata
1 - 5	4 - 3	2 - 1	5 - 4	3 - 2
2 - 4	5 - 2	3 - 5	1 - 3	4 - 1
3 - 6	6 - 1	4 - 6	6 - 2	5 - 6

## Sequenza degli incontri

Solo andata; se previsto il ritorno raddoppiano le giornate o turni e gli incontri.

### 4 partecipanti - 3 giornate o turni - 6 incontri

1° turno: 1-3, 2-4; 2° turno: 3-2, 4-1; 3° turno: 2-1, 3-4.

### 5 partecipanti - 5 giornate o turni - 10 incontri

1° turno: 1-5, 2-4, rip. 3; 2° turno: 4-3, 5-2, rip. 1; 3° turno: 2-1, 3-5, rip. 4; 4° turno: 5-4, 1-3, rip. 2; 5° turno: 3-2, 4-1, rip. 5.

### 6 partecipanti - 5 giornate - 15 incontri

1° turno: 1-5, 2-4, 3-6; 2° turno: 4-3, 5-2, 6-1; 3° turno: 2-1, 3-5, 4-6; 4° turno: 5-4, 1-3, 6-2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-6.

### 7 partecipanti - 7 giornate - 21 incontri

1° turno: 1-7, 2-6, 3-5, rip. 4; 2° turno: 5-4, 6-3, 7-2, rip. 1; 3° turno: 2-1, 3-7, 4-6, rip. 5; 4° turno: 6-5, 7-4, 1-3, rip. 2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-7, rip. 6; 6° turno: 7-6, 1-5, 2-4, rip. 3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, rip. 7.

### 8 partecipanti - 7 giornate - 28 incontri

1° turno: 1-7, 2-6, 3-5, 4-8; 2° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1; 3° turno: 2-1, 3-7, 4-6, 5-8; 4° turno: 6-5, 7-4, 1-3, 8-2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-7, 6-8; 6° turno: 7-6, 1-5, 2-4, 8-3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-8.

### 9 partecipanti - 9 giornate - 36 incontri

1° turno: 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, rip. 5; 2° turno: 6-5, 7-4, 8-3, 9-2, rip. 1; 3° turno: 2-1, 3-9, 4-8, 5-7, rip. 6; 4° turno: 7-6, 8-5, 9-4, 1-3, rip. 2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-9, 6-8, rip. 7; 6° turno: 8-7, 9-6,

1-5, 2-4, rip. 3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-9, rip. 8; 8° turno: 9-8, 1-7, 2-6, 3-5, rip. 4; 9° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1, rip. 9.

### 10 partecipanti - 9 giornate - 45 incontri

1° turno: 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, 5-10; 2° turno: 6-5, 7-4, 8-3, 9-2, 10-1; 3° turno: 2-1, 3-9, 4-8, 5-7, 6-10; 4° turno: 7-6, 8-5, 9-4, 1-3, 10-2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-9, 6-8, 7-10; 6° turno: 8-7, 9-6, 1-5, 2-4, 10-3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-9, 8-10; 8° turno: 9-8, 1-7, 2-6, 3-5, 10-4; 9° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1, 9-10;

### 11 partecipanti - 11 giornate - 55 incontri

1° turno: 1-11, 2-10, 3-9, 4-8, 5-7, rip. 6; 2° turno: 7-6, 8-5, 9-4, 10-3, 11-2, rip. 1; 3° turno: 2-1, 3-11, 4-10, 5-9, 6-8, rip. 7; 4° turno: 8-7, 9-6, 10-5, 11-4, 1-3, rip. 2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-11, 6-10, 7-9, rip. 8; 6° turno: 9-8, 10-7, 11-6, 1-5, 2-4, rip. 3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-11, 8-10, rip. 9; 8° turno: 10-9, 11-8, 1-7, 2-6, 3-5, rip. 4; 9° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1, 9-11, rip. 10; 10° turno: 11-10, 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, rip. 5; 11° turno: 6-5, 7-4, 8-3, 9-2, 10-1, rip. 11.

### 12 partecipanti - 11 giornate - 66 incontri

1° turno: 1-11, 2-10, 3-9, 4-8, 5-7, 6-12; 2° turno: 7-6, 8-5, 9-4, 10-3, 11-2, 12-1; 3° turno: 2-1, 3-11, 4-10, 5-9, 6-8, 7-12; 4° turno: 8-7, 9-6, 10-5, 11-4, 1-3, 12-2; 5° turno: 3-2, 4-1, 5-11, 6-10, 7-9, 8-12; 6° turno: 9-8, 10-7, 11-6, 1-5, 2-4, 12-3; 7° turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-11, 8-10, 9-12; 8° turno: 10-9, 11-8, 1-7, 2-6, 3-5, 12-4; 9° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1, 9-11, 10-12; 10° turno: 11-10, 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, 12-5; 11° turno: 6-5, 7-4, **8-3**, 9-2, 10-1, **11-1**.

13 partecipanti - 13 giornate - 78 incontri

1° turno: 1-13, 2-12, 3-11, 4-10, 5-9, 6-8, Riposo-7; 2° turno: 8-7, 9-6, 10-5, 11-4, 12-3, 13-2, Rip-1;  
3° turno: 2-1, 3-13, 4-12, 5-11, 6-10, 7-9, Rip-8; 4° turno: 9-8, 10-7, 11-6, 12-5, 13-4, 1-3, Rip-2; 5°  
turno: 3-2, 4-1, 5-13, 6-12, 7-11, 8-10, Rip-9; 6° turno: 10-9, 11-8, 12-7, 13-6, 1-5, 2-4, Rip-3; 7°  
turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-13, 8-12, 9-11, Rip-10; 8° turno: 11-10, 12-9, 13-8, 1-7, 2-6, 3-5, Rip-4;  
9° turno: 5-4, 6-3, 7-2, 8-1, 9-13, 10-12, Rip-11; 10° turno: 12-11, 13-10, 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, Rip-5;  
11° turno: 6-5, 7-4, 8-3, 9-2, 10-1, 11-13, Rip-12; 12° turno: 13-12, 1-11, 2-10, 3-9, 4-8, 5-7, Rip-6;  
13° turno: 7-6, 8-5, 9-4, 10-3, 11-2, 12-1, Rip-13.

14 partecipanti - 13 giornate - 91 incontri

1° turno: 1-13, 2-12, 3-11, 4-10, 5-9, 6-8, 7-14; 2° turno: 8-7, 9-6, 10-5, 11-4, 12-3, 13-2, 14-1; 3°  
turno: 2-1, 3-13, 4-12, 5-11, 6-10, 7-9, 8-14; 4° turno: 9-8, 10-7, 11-6, 12-5, 13-4, 1-3, 14-2; 5°  
turno: 3-2, 4-1, 5-13, 6-12, 7-11, 8-10, 9-14; 6° turno: 10-9, 11-8, 12-7, 13-6, 1-5, 2-4, 14-3; 7°  
turno: 4-3, 5-2, 6-1, 7-13, 8-12, 9-11, 10-14; 8° turno: 11-10, 12-9, 13-8, 1-7, 2-6, 3-5, 14-4; 9° turno:  
5-4, 6-3, 7-2, 8-1, 9-13, 10-12, 11-14; 10° turno: 12-11, 13-10, 1-9, 2-8, 3-7, 4-6, 14-5; 11° turno: 6-5,  
7-4, 8-3, 9-2, 10-1, 11-13, 12-14; 12° turno: 13-12, 1-11, 2-10, 3-9, 4-8, 5-7, 6-14; 13° turno: 7-6, 8-  
5, 9-4, 10-3, 11-2, 12-1, 14-13.

Per assegnare agli atleti o alle squadre partecipanti i numeri delle sequenze, vi sono molti sistemi e cioè gli organizzatori possono loro assegnarli in base ai desiderata della Società o degli atleti (la tale squadra la prima giornata può

giocare in casa, la tal altra il giorno X non ha il campo disponibile quindi deve giocare fuori casa, ecc., oppure in base a considerazioni tecniche e cioè, per dare maggiore interesse al torneo o al campionato, le squadre presumibilmente più forti debbono incontrarsi alla fine e quindi si dovranno loro assegnare quei numeri che si incontrano l'ultima giornata; oppure se tutti questi motivi non esistono, le squadre sono di pari valore tecnico, i numeri saranno sorteggiati con o senza la presenza dei rappresentanti delle società partecipanti.

La compilazione di un calendario è semplice, ma nello stesso tempo richiede la massima attenzione in quanto normalmente debbono essere presi in considerazione innumerevoli desideri ed esigenze sia delle Società (disponibilità campi, esigenze scolastiche o di lavoro degli atleti, concomitanza di altre manifestazioni, esigenze delle Associazioni, orari funzioni religiose, ecc.) che dell'organizzazione (disponibilità impianti, se la manifestazione è direttamente organizzata sui campi non sociali; disponibilità arbitri; concomitanza altre manifestazioni; orari arrivo e partenza mezzi pubblici di locomozione; ecc.) e di conseguenza prima di « varare » un calendario studiatelo attentamente e quando siete certi di averlo fatto bene, controllatelo almeno due o tre volte ancora.

Logicamente in caso di gironi di andata e di ritorno, i campi di gioco si invertono e cioè s'invertono i nominativi delle squadre o degli atleti segnati, in modo che quella che era prima ospitante diventa ospitata e viceversa. Particolare importante: se ad una manifestazione partecipano due squadre o due atleti della stessa Società, Provincia o Regione, a seconda del grado della manifestazione queste due dovranno sempre incontrarsi al primo turno.

La formula di svolgimento ad eliminataria è usata particolarmente per quelle manifestazioni che prevedono un numero di partecipanti molto alto e un periodo di svolgimento molto breve. Anche per questa formula esistono due tipi speciali di svolgimento e cioè: ad *eliminataria diretta* oppure ad *eliminataria con recupero o a doppia eliminazione*.

Nel primo tipo la squadra o l'atleta che perde viene eliminato definitivamente dalla manifestazione; nel secondo, dopo una prima eliminazione, viene a gareggiare, sempre ad eliminataria, in un tabellone particolare, detto di recupero, dove però se è sconfitto viene definitivamente eliminato.

La caratteristica principale delle manifestazioni ad eliminataria è il *tabellone*, cioè la traccia grafica dove debbono essere segnati i partecipanti, in modo che si susseguano gli incontri secondo una precisa progressione.

Ma per poter tecnicamente ed esattamente compilare il tabellone della manifestazione, occorre conoscere bene due basilari principi: *regola degli aspettiti* e la sistemazione delle « *teste di serie* ».

#### **REGOLA DEGLI ASPETTITI**

La compilazione di ogni tabellone ad eliminataria diretta avviene secondo la regola degli aspettiti, per far sì che il secondo turno comprenda, quando il numero degli iscritti non lo sia già in partenza, un numero di atleti o di squadre pari ad una potenza di due (8-16-32-64-128 ecc.; mentre sino a quattro atleti è più opportuno usare il girone all'italiana).

Pertanto, quando in partenza si ha un numero di partecipanti non corrispondente ad una potenza di due, si esentano alcuni giocatori o squadre dal primo turno passandoli direttamente al secondo turno.

Il numero degli aspettiti, e cioè dei giocatori o delle squadre esentate dal primo turno di gare, è uguale alla differenza tra la potenza di due immediatamente superiore al numero degli iscritti ed il numero degli iscritti stesso.

Praticamente cioè il numero degli aspettiti è pari alla differenza tra il numero dei partecipanti e quello del tabellone-base (cioè il tabellone con un numero di partecipanti uguale ad una potenza di due) immediatamente superiore ad esso (sino ad 8 atleti o squadre, tabellone-base da 8; da 9 a 16 atleti o squadre, tabellone base da 16; da 17 a 32 atleti o squadre, tabellone-base da 32; da 33 a 64 atleti o squadre, tabellone-base da 64, ecc.). Se tale differenza è in numero pari, si dispongono gli aspettiti in numero uguale nella parte alta e nella parte bassa del tabellone; se è dispari, il numero maggiore va posto nella parte bassa del tabellone.

Gli aspettiti normalmente vanno posti all'inizio ed alla fine del tabellone: ma può compilarci anche un tabellone preferenziale (deve essere ben precisato nei regolamenti), nel qual caso si considerano aspettiti le teste di serie, nel numero necessario, che passano così direttamente al secondo turno.

## TESTE DI SERIE

Il sistema delle teste di serie significa che un determinato numero di partecipanti (squadre o atleti), scelti per il loro valore tecnico o secondo criteri di classifica (tennis - tennis tavolo), viene escluso dal sorteggio e sistemato preventivamente sul tabellone onde evitare che i giocatori o le squadre ritenute più forti s'incontrino fra di loro nei primi turni di gara.

Il numero delle teste di serie è variabile a seconda del numero dei partecipanti e sarà però di due o di potenza di due (2 - 4 - 8 - 16 ecc.). Di regola, nelle manifestazioni individuali vi sarà una testa di serie per ogni otto iscritti, ma per rendere il più possibile equilibrata la manifestazione, sarà bene sistemare sul tabellone preventivamente le squadre o i partecipanti notoriamente più forti, cercando nel contempo di evitare che atleti o squadre di pari valore o che atleti o squadre della stessa Società s'incontrino nel primo turno.

Per la sistemazione delle teste di serie sul tabellone, dovrà tenersi presente quanto segue:

- a) la testa di serie n. 1 va sempre posta al primo posto in basso di ogni tabellone e, se vi sono aspettiti, al primo posto in basso del secondo turno di gioco;
- b) la testa di serie n. 2 va posta al primo posto in alto del tabellone senza aspettiti ed al primo posto in alto del secondo turno se vi sono aspettiti;
- c) la testa di serie n. 3 va posta nella parte alta del tabellone;
- d) le teste di serie n. 4 e 5 vanno poste nella parte bassa del tabellone;
- e) le teste di serie n. 6 e 7 vanno poste nella parte alta del tabellone;
- f) la testa di serie n. 8 va posta nella parte bassa del tabellone.

## COMPILAZIONE DEI TABELLONI

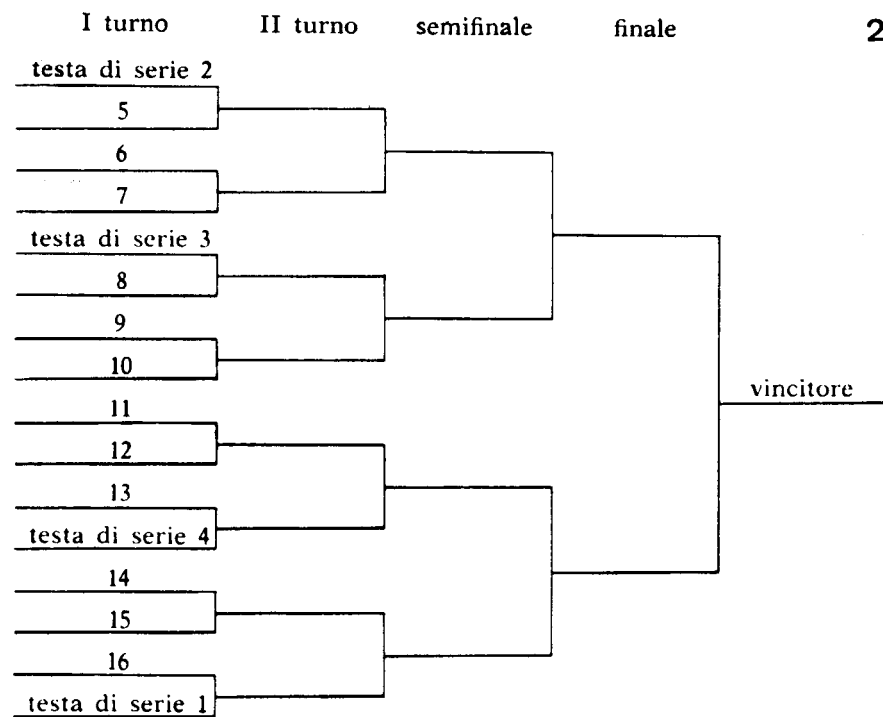
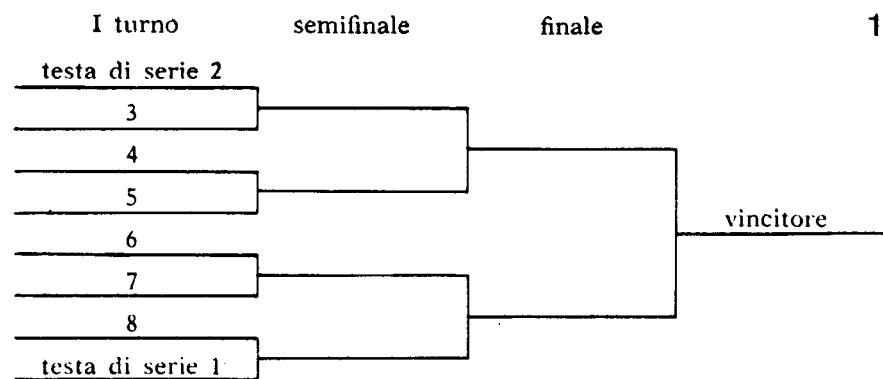
Determinato il numero degli eventuali aspettiti, nonché il numero delle teste di serie, i relativi nominativi ed il loro posto sul tabellone, per la sistemazione di tutti gli altri partecipanti si procederà ad estrazione, disponendo i partecipanti rimasti, in ordine di sorteggio, dall'alto in basso, nei posti liberi del primo turno e quindi, sempre dall'alto in basso, nei posti liberi del secondo turno.

Nelle pagine che seguono, riportiamo i prospetti dei tabelloni da 8, 16 e 32 atleti, o squadre, che serviranno di base per ogni altro numero di partecipanti. A maggior chiarimento della regola degli aspettiti facciamo seguire a tali tabelloni anche alcuni esempi di tabelloni con aspettiti (7, 14, 27 e 41 partecipanti), nonché un « tabellone preferenziale » (12 partecipanti, teste di serie = aspettiti).

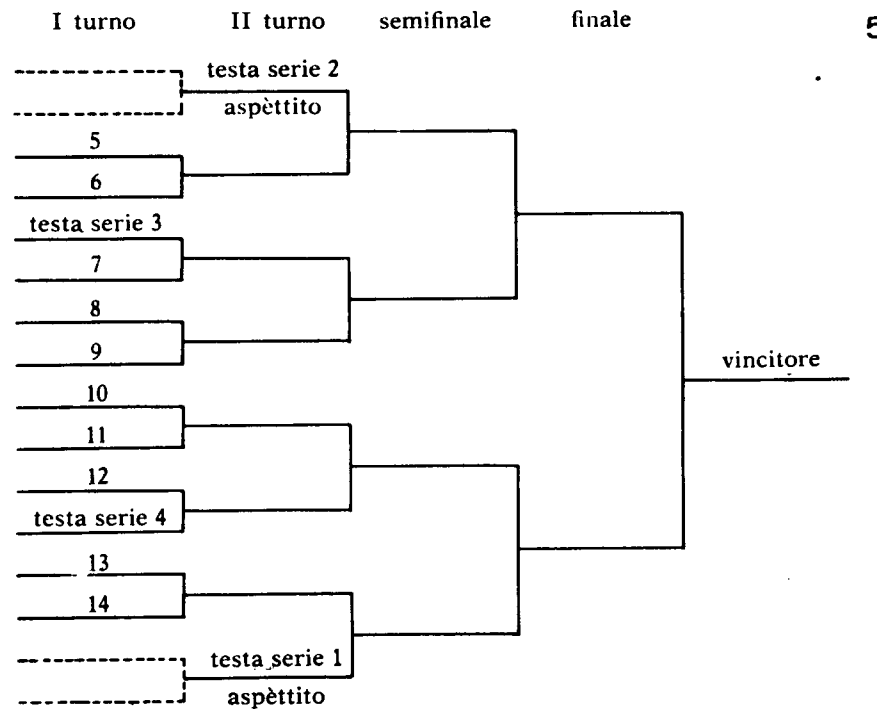
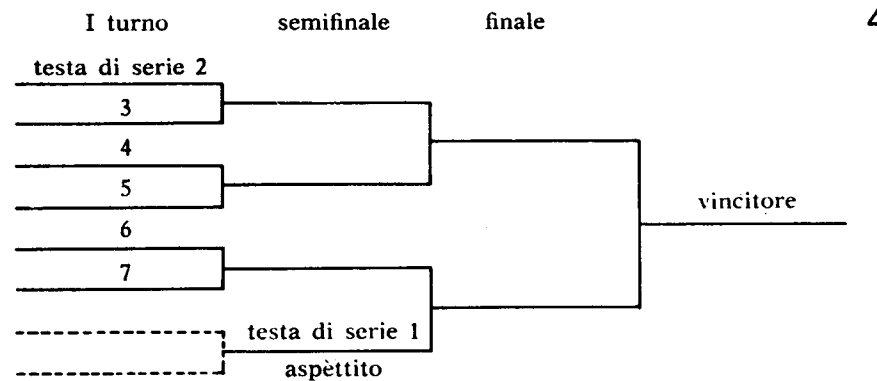
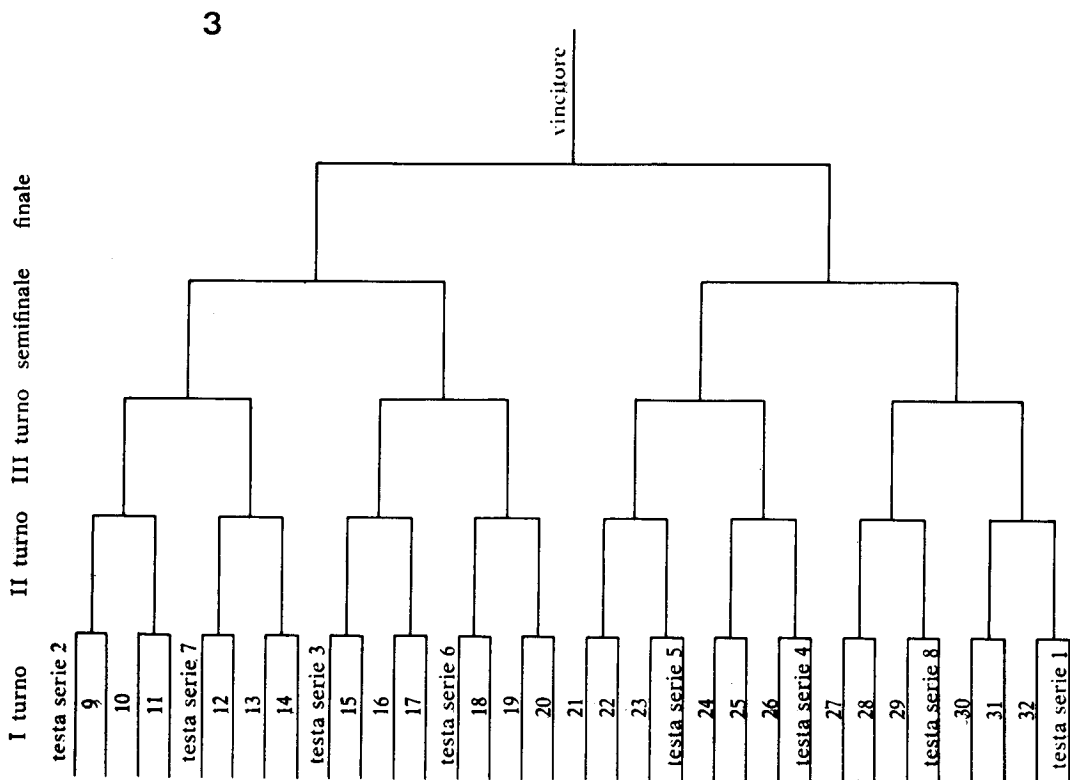
Sugli esempi stessi è indicata anche la sistemazione con numero progressivo dei partecipanti (i primi numeri, in carattere neretto, si riferiscono alle teste di serie).

Vi trascriviamo qui di seguito, a titolo di esemplificazione, un prospetto degli aspèttiti, valido sino a 32 partecipanti:

Numero di partecipanti	Tabellone-base da partecipanti	Numero degli aspèttiti da mettere		Numero delle gare
		in alto	in basso	
3	4	—	1	2
4	4	—	—	3
5	8	1	2	4
6	8	1	1	5
7	8	—	1	6
8	8	—	—	7
9	16	3	4	8
10	16	3	3	9
11	16	2	3	10
12	16	2	2	11
13	16	1	2	12
14	16	1	1	13
15	16	—	1	14
16	16	—	—	15
17	32	7	8	16
18	32	7	7	17
19	32	6	7	18
20	32	6	6	19
21	32	5	6	20
22	32	5	5	21
23	32	4	5	22
24	32	4	4	23
25	32	3	4	24
26	32	3	3	25
27	32	2	3	26
28	32	2	2	27
29	32	1	2	28
30	32	1	1	29
31	32	—	1	30
32	32	—	—	31

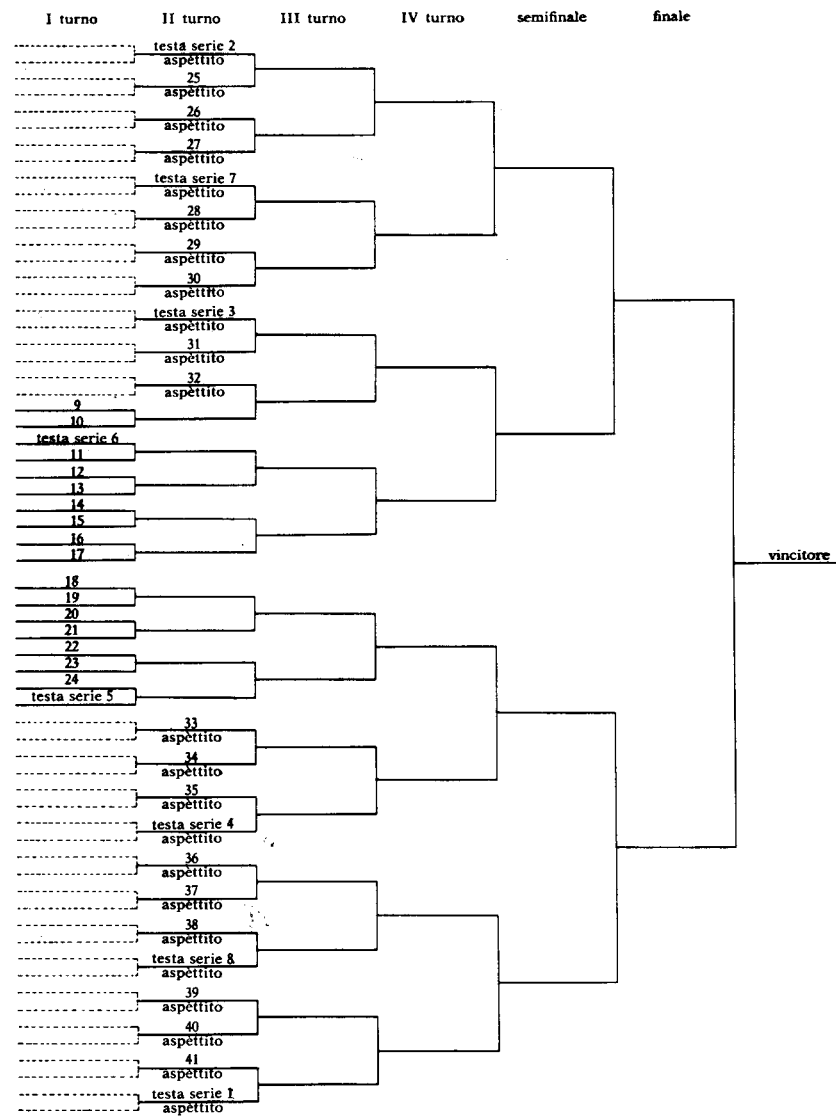
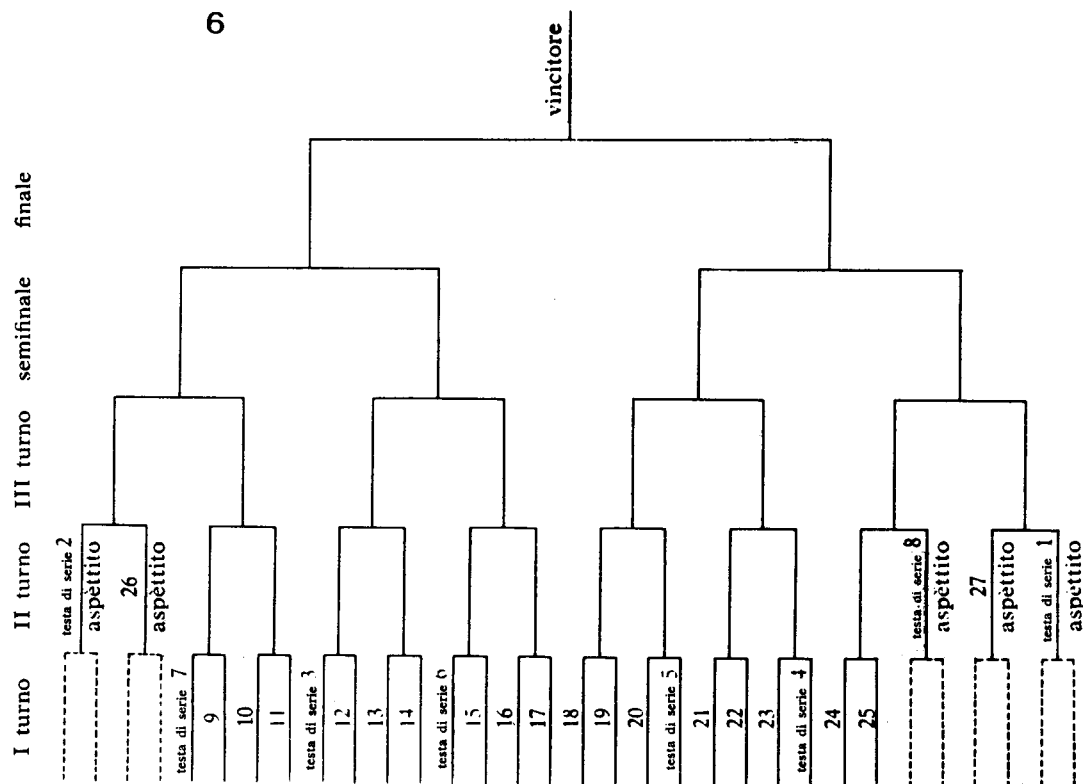


- 1 - Tabellone-base per otto partecipanti: due teste di serie, non ci sono aspèttiti.
- 2 - Tabellone-base per sedici partecipanti: quattro teste di serie, non ci sono aspèttiti.
- 3 - Tabellone-base per trentadue partecipanti: otto teste di serie, non ci sono aspèttiti.

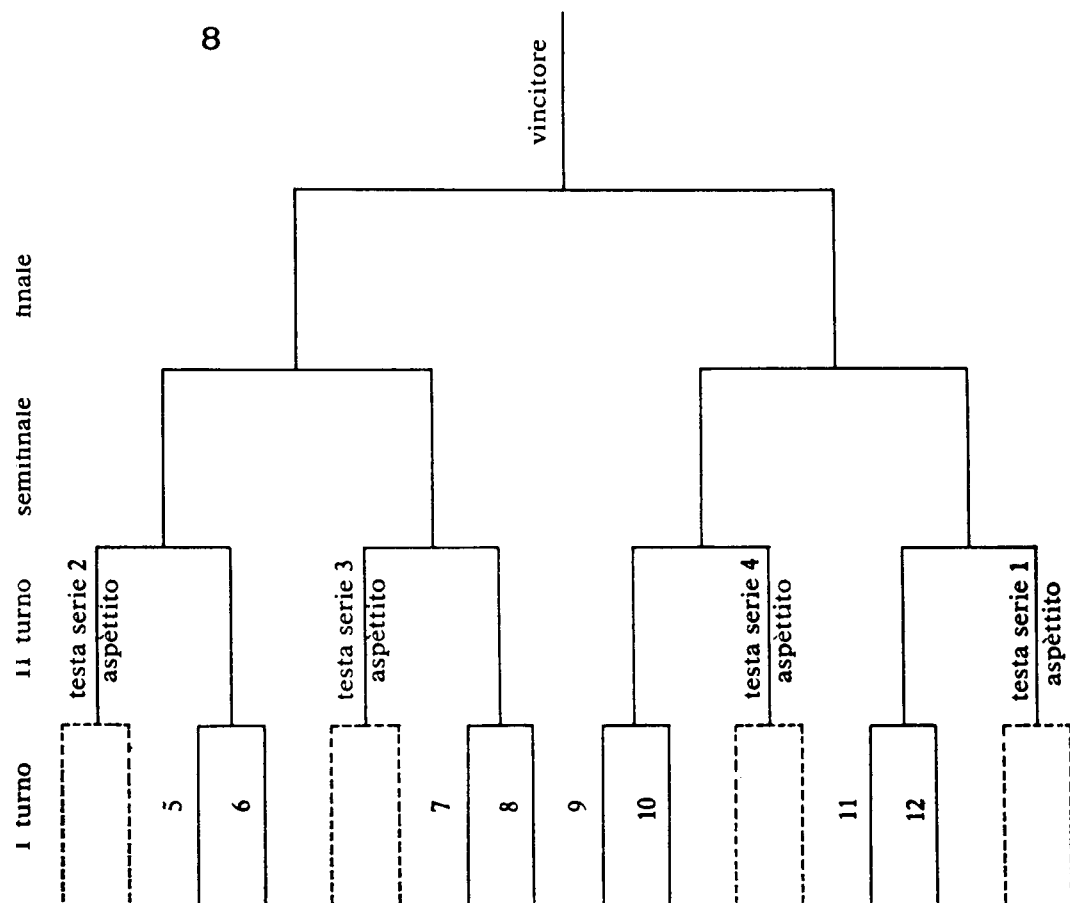




- 4 - Partecipanti n. 7 - tabellone-base da otto atleti con due teste di serie, un aspèttito da passare al secondo turno (in basso); tutti gli altri atleti completano il primo turno.
- 5 - Partecipanti n. 14 - tabellone-base da sedici atleti con quattro teste di serie, due aspèttiti da passare al secondo turno (uno in basso e uno in alto); tutti gli altri atleti completano il primo turno.
- 6 - Partecipanti n. 27 - tabellone-base da trentadue atleti con otto teste di serie; cinque aspèttiti da passare al secondo turno (due in alto e tre in basso); tutti gli altri atleti completano il primo turno.



- 7 - Partecipanti n. 41 - tabellone-base da sessantaquattro atleti (unendo due tabelloni da trentadue) con sedici teste di serie; ventitrè aspèttiti da passare al secondo turno (undici in alto e dodici in basso); tutti gli altri atleti completano il primo turno.
- 8 - Partecipanti n. 12 - quattro teste di serie preferenziali (teste di serie = aspèttito); tabellone-base da sedici atleti quattro aspèttiti da passare al secondo turno; tutti gli altri atleti completano il primo turno.



Questa formula di svolgimento differisce sostanzialmente nel fatto che un atleta, o una squadra, per essere eliminato dalla competizione, deve essere sconfitto per due volte. Di conseguenza l'atleta, o la squadra, sconfitto una prima volta, passa dal tabellone superiore (di prima eliminazione diretta) al tabellone inferiore (di recupero); alla sua nuova sconfitta nel tabellone inferiore viene definitivamente eliminato.

Infatti i tornei a doppia eliminatoria o con recupero hanno in linea di massima le stesse caratteristiche di quelli ad eliminazione diretta per quanto concerne le regole basilari, aspèttiti e teste di serie, ma differiscono nettamente nel « tabellone » che consta di due parti distinte: la parte superiore, identica per impostazione grafica al tabellone dei normali tornei ad eliminatoria diretta (di conseguenza per la impostazione vigono le stesse norme e sono usati gli stessi accorgimenti di cui alle esemplificazioni fatte per tali tipi di svolgimento), ed una parte inferiore, dove passano i partecipanti man mano che vengono sconfitti una prima volta.

Questa parte inferiore, o « tabellone di recupero », in linea di massima è uguale al normale tabellone ad eliminatoria diretta, con la variante che in quello di recupero vengono inseriti, in turni successivi e in posti prestabiliti, gli atleti che di volta in volta vengono eliminati dal tabellone superiore.

Come abbiamo detto, la parte superiore del tabellone a doppia eliminazione, è un normale tabellone ad eliminatoria diretta e, quindi, per la sua compilazione valgono tutte le regole e gli esempi indicati in precedenza per tale sistema di manifestazione (teste di serie, aspèttiti, ecc.). Per la compilazione della parte inferiore o « tabellone di recupero », negli esempi da noi più avanti riportati, abbiamo indicato sui tabelloni superiori dei numeri (da 1 a 7 sul tabellone da 8 concorrenti, da 1 a 15 sul tabellone da 16 concorrenti, da 1 a 31 sul tabellone da 32 concorrenti), che corrispondono agli atleti eliminati da inserire nei tabelloni inferiori.

Tali numeri, che contraddistinguono i vari incontri dei tabelloni superiori, sono stati riportati sui tabelloni inferiori,

**doppia  
eliminatoria  
o  
con recupero**

nella posizione in cui vanno inseriti gli atleti perdenti degli incontri stessi.

Nel caso ci fossero degli aspettiti nel tabellone superiore, non si verificano particolari difficoltà nel tabellone inferiore o di recupero, ma, alcuni atleti, in questa parte inferiore, passeranno alcuni turni rispetto ai tabelloni-base di cui i prospetti da noi riportati.

Per esempio, nel caso di 13 partecipanti, prenderemo come base il tabellone da 16 atleti. Sul tabellone superiore si avranno così 3 aspettiti (secondo l'apposita regola, essi vanno posti 1 in alto e 2 in basso). Guardando l'apposito prospetto (vedi pagine seguenti), vedremo così nel tabellone superiore, « liberarsi » al primo turno due posti in alto e quattro in basso, corrispondenti a 1 aspettito in alto e 2 in basso; si annullano così anche i numeri di riferimento per il tabellone inferiore 1, 7 e 8. Anche sul tabellone inferiore o di recupero, verranno a liberarsi i posti che erano riservati ai numeri 1, 7 e 8; pertanto, il n. 2 che doveva incontrarsi con il n. 1, per mancanza di questo, passa al secondo turno e dovrà incontrarsi con il n. 11; il n. 10, che doveva incontrarsi con il vincente di 7-8, per mancanza di questi, passa dal secondo al terzo turno, dove dovrà incontrarsi con il vincitore tra 9 e 5-6. Gli altri rimangono al loro posto.

Per stabilire il vincente della manifestazione, si incontreranno il vincente del tabellone superiore con il vincente del tabellone inferiore (quello di recupero), con l'accortezza però che se dovesse vincere quest'ultimo, dovrà giocarsi una ulteriore partita di finalissima. Infatti, nel caso vincessero il vincitore del tabellone superiore, la manifestazione sarebbe definitivamente conclusa perché il vincente del tabellone inferiore avrebbe subito due sconfitte (ovvero avrebbe subito due eliminazioni); mentre in caso di vittoria del vincitore del tabellone inferiore, il suo avversario (il vincitore del tabellone superiore) avrebbe subito una sconfitta (una eliminazione) solamente e quindi non essendo stato definitivamente eliminato (per esserlo deve subire una *doppia* eliminazione) ha diritto a disputare ancora un incontro di spa-

reggio. *Il vincitore di quest'ultimo incontro è il vincitore assoluto.* Infatti lo sconfitto ha comunque subito una doppia sconfitta (doppia eliminazione).

Per determinare l'ordine di classifica, basta tener presente che gli atleti vincitori del tabellone superiore e di quello inferiore si classificheranno ai primi due posti; mentre l'atleta eliminato nella finale del tabellone inferiore, è il 3° classificato; l'atleta eliminato nel turno ancora precedente (semifinale) del tabellone inferiore, è il 4° classificato; e così via, tenendo presente però che dopo il 4° classificato si avranno diversi atleti con la stessa classifica, in quanto in alcuni turni sono più di uno gli eliminati e, quindi, se è necessario stabilire una classifica precisa dopo il 4° classificato, dovranno essere effettuati degli incontri di spareggio fra gli eliminati negli stessi turni.

Prendendo come esempio un tabellone con recupero da 16 atleti, avremo la seguente classifica:

*1° e 2° posto* l'uno o l'altro dei vincenti del tabellone superiore e di quello inferiore (a seconda del risultato dell'eventuale finalissima);

*3° posto* l'atleta eliminato al VI turno (o finale) del tabellone inferiore;

*4° posto* l'atleta eliminato al V turno (o semifinale) del tabellone inferiore;

*5° e 6° posto* due atleti a pari merito, ossia gli eliminati al IV turno del tabellone inferiore;

*7° e 8° posto* due atleti a pari merito, ossia gli eliminati al III turno del tabellone inferiore;

*9°, 10°, 11° e 12° posto* quattro atleti a pari merito, ossia gli eliminati al II turno del tabellone inferiore;

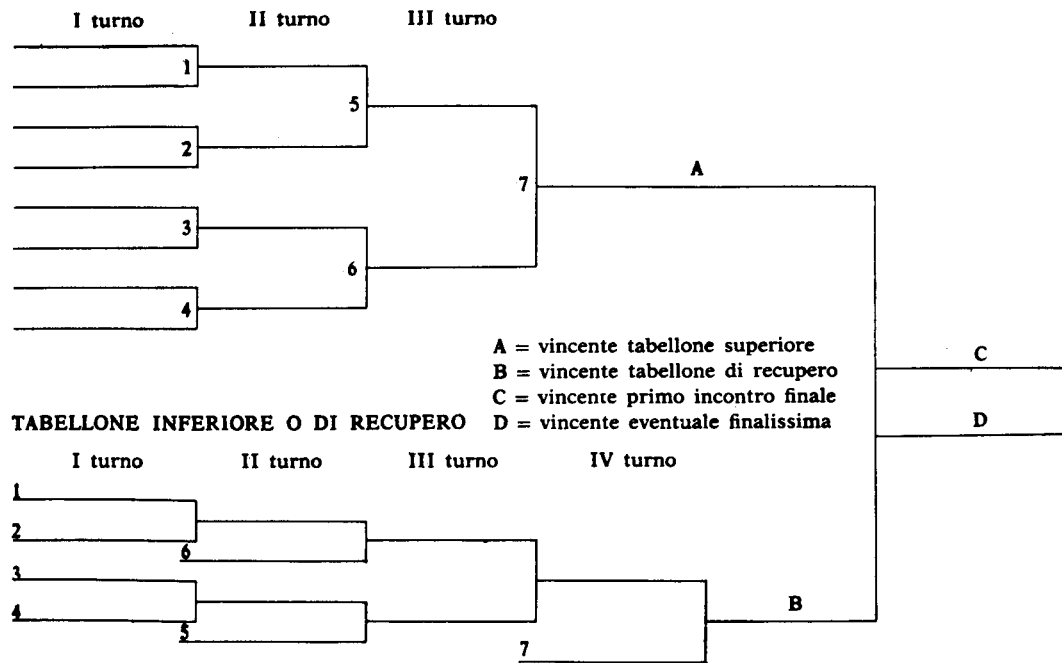
*13°, 14°, 15° e 16° posto* quattro atleti a pari merito, ossia gli eliminati al I turno del tabellone inferiore.

Riportiamo alcuni esempi di tabelloni a doppia eliminazione o con recupero. Gli esempi stessi riguardano il caso di 8, 6 e 32 atleti (tabelloni-base), nonché 13 atleti.

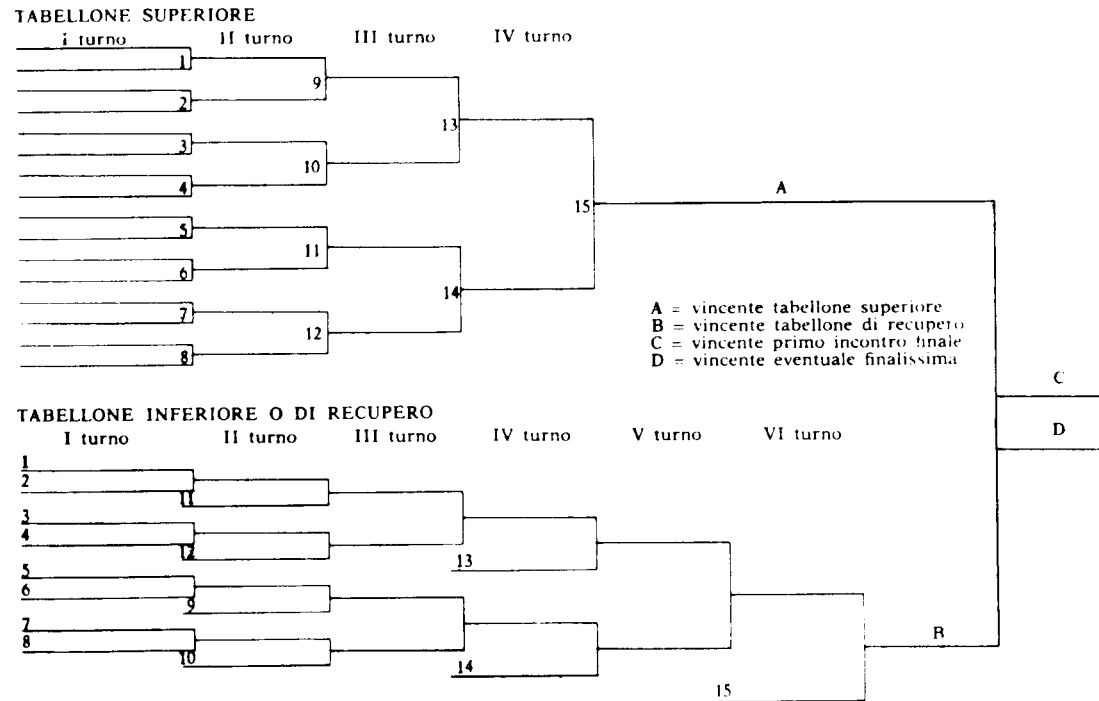
1 - Tabellone ad eliminazione diretta con recupero per otto partecipanti.

1

**TABELLONE SUPERIORE**

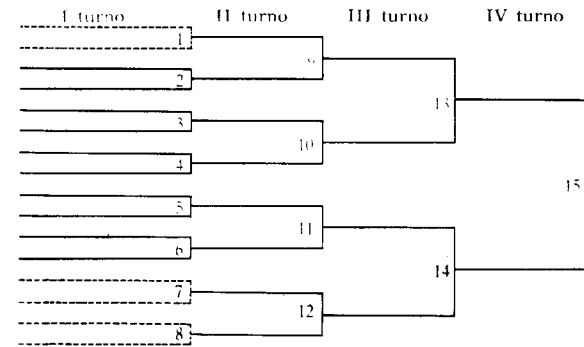


2 - Tabellone ad eliminatoria diretta con recupero per sedici partecipanti.



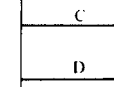
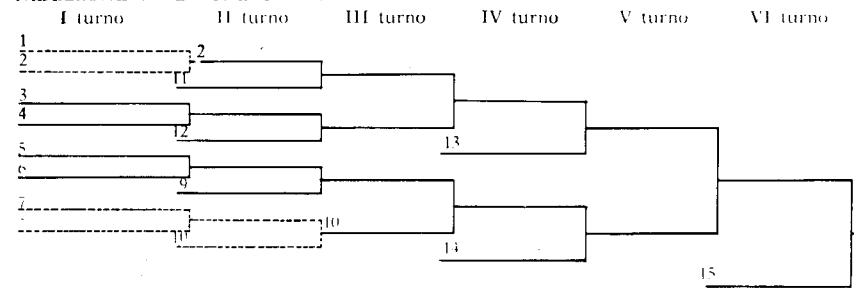
3 - Tabellone ad eliminatoria diretta con recupero per tredici partecipanti.

TABELLONE SUPERIORE

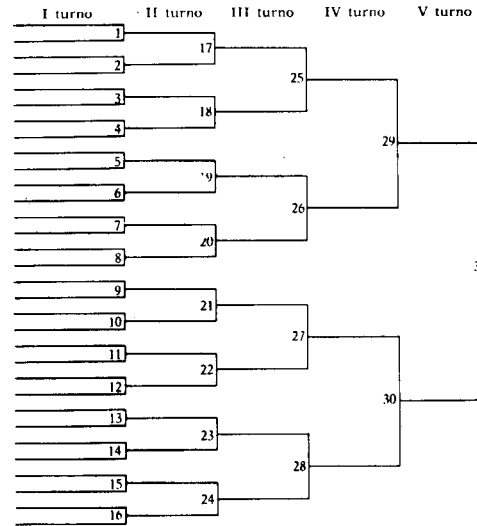


A = vincente tabellone superiore  
 B = vincente tabellone di recupero  
 C = vincente primo incontro finale  
 D = vincente eventuale finalissima

TABELLONE INFERIORE O DI RECUPERO



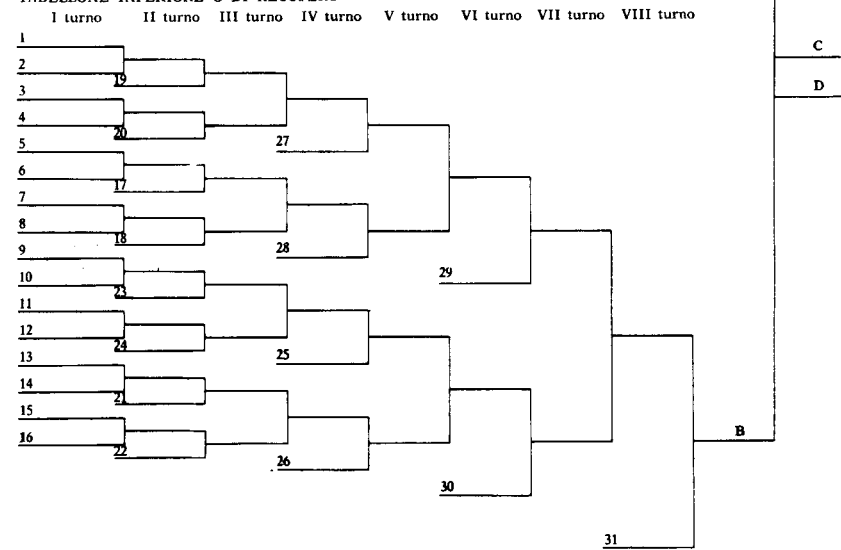
**TABELLONE SUPERIORE**



**4 - Tabellone ad eliminatorie diretta con recupero per trentadue partecipanti**

A = vincente tabellone superiore  
 B = vincente tabellone di recupero  
 C = vincente primo incontro finale  
 D = vincente eventuale finalissima

**TABELLONE INFERIORE O DI RECUPERO**



C

D

B

31