

TROFEO DELLE NAZIONI 2009

SQUADRE PARTECIPANTI

- 1) Al “1° Trofeo delle Nazioni”, che si svolgerà a Fossano (CN) dal 23 al 26 luglio 2009, parteciperanno le Nazionali di Germania, India, Italia e Repubblica Ceca
- 2) Ogni squadra sarà composta da 4 giocatori

ATTRIBUZIONE NUMERI

- 3) Ai singoli giocatori di ogni squadra saranno attribuiti, per sorteggio, i seguenti numeri di tabellone:
 - Squadra A 1-2-3-4
 - Squadra B 5-6-7-8
 - Squadra C 9-10-11-12
 - Squadra D 13-14-15-16

MECCANISMO ACCOPPIAMENTO

- 4) Il meccanismo del torneo prevede che i giocatori di ogni squadra incontrino tutti i componenti delle altre formazioni; quindi ogni giocatore disputerà 12 turni di gioco
- 5) In ogni turno di gioco i componenti di una squadra incontreranno tutti quelli di un'altra e quindi in ogni turno di gioco ci saranno due incontri.

ATTRIBUZIONE COLORI

- 6) Ogni squadra, in ogni singolo incontro, giocherà due partite col bianco e due partite col nero.
- 7) Al termine del torneo anche ogni singolo giocatore avrà giocato 6 partite col bianco e 6 col nero
- 8) Nessun giocatore avrà 3 volte consecutive lo stesso colore
- 9) In ogni turno di gioco la squadra prima chiamata avrà il bianco in prima e quarta damiera e il nero in seconda e terza damiera
- 10) Gli accoppiamenti delle squadre tengono di conto della tabella prevista dal RTF per 4 giocatori che prevede:
 - a) al primo turno 1-4 e 2-3 (A-D ---- B-C)
 - b) al secondo turno 4-3 e 1-2 (D-C --- A-B)
 - c) al terzo turno 2-4 e 3-1 (B-D --- C-A)
- 11) Adattandolo a questa tipologia di torneo, si avranno questi turni:
 - a. Gli accoppiamenti del 1° turno (1-4 e 2-3) occuperanno i primi 4 turni – PRIMO BLOCCO

- b. Gli accoppiamenti del 2° turno (1-4 e 2-3) occuperanno i turni dal 5° all'8° –
SECONDO BLOCCO
- c. Gli accoppiamenti del 3° turno (1-4 e 2-3) occuperanno i turni dal 9° al 12° –
TERZO BLOCCO

12) Tuttavia, per evitare di esaurire gli incontri fra due squadre mentre ancora devono iniziare quelli con le altre avversarie, la successione dei turni avverrà prendendo, ogni volta, un turno di gioco da un BLOCCO diverso

13) Gli accoppiamenti avverranno in modo che ogni 3 turni di gioco (**quindi 4 gruppi di turni di gioco**) ogni giocatore incontrerà un avversario di ognuna delle squadre avversarie.

14) Pertanto, una volta effettuato il sorteggio per l'attribuzione delle posizioni nel tabellone di gioco e tenuto conto del calendario, la successione dei turni di gioco sarà, nell'ordine, la seguente:

1 – 6 – 11 4 – 12 – 7 2 – 5 – 9 3 – 10 - 8.
E quindi:

Primo gruppo di turni di gioco

1° incontro	si prende il turno 1	del Primo blocco
2° incontro	si prende il turno 6	del Secondo blocco
3° incontro	si prende il turno 11	del Terzo blocco

Secondo gruppo di turni di gioco

4° incontro	si prende il turno 4	del Primo blocco
5° incontro	si prende il turno 12	del Secondo blocco
6° incontro	si prende il turno 7	del Terzo blocco

Terzo gruppo di turni di gioco

7° incontro	si prende il turno 2	del Primo blocco
8° incontro	si prende il turno 5	del Secondo blocco
9° incontro	si prende il turno 9	del Terzo blocco

Quarto gruppo di turni di gioco

10° incontro	si prende il turno 3	del Primo blocco
11° incontro	si prende il turno 10	del Secondo blocco
12° incontro	si prende il turno 8	del Terzo blocco

.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

15) Al termine di ogni incontro si stabilirà il risultato fra le due squadre che si sono incontrate, come previsto dal RTF.

16) Ogni turno di gioco determinerà la vittoria di una delle due squadre o l'incontro pari.

17) Per cui ogni squadra ha a disposizione un totale 24 punti di squadra e i 4 giocatori di ogni squadra un totale complessivo di 96 punti.

STESURA DELLA CLASSIFICA

18) Al termine dei 12 turni di gioco la classifica sarà stilata in questo modo:

- 1) sommando i punteggi di squadra ottenuti
- 2) in caso di parità sommando i singoli punteggi ottenuti dai 4 componenti la squadra
- 3) in caso di ulteriore parità si applicherà l'art. 8.2.2 del sistema dei tornei a Squadre (vedi RTF Capo V – Sistemi di Gara), con una speciale variante. ****

L'art. 8.2.2. recita:

in caso di parità, sommando al punteggio ottenuto da ciascuna squadra ex-aequo:

- il doppio del punteggio totale ottenuto da ogni squadra che è stata battuta;
- il punteggio totale ottenuto da ogni squadra con la quale l'incontro è stato pareggiato
- nessun punteggio dall'avversario col quale ha perso.

**** **Variante applicata:** ovviamente ogni squadra avrà incontrato per quattro volte, in 4 turni diversi, la stessa squadra avversaria. Ammettendo che ci abbia ottenuto 2 vittorie, 1 pari e una sconfitta, se la squadra avversaria ha totalizzato 7 punti di squadra totali al termine del torneo, per questo quoziente prenderemo due volte 14 punti, 1 volta 7 punti e una volta zero punti. Quindi da questa squadra un totale di 35 punti di quoziente.

COMMENTI:

Entrando nel merito della rotazione dei turni, per poter rispettare quanto previsto dall'art. 8 (mai 3 volte consecutive lo stesso colore) e quanto previsto dall'art. 13 (fare in modo che in ogni “**gruppo di turni di gioco**” venga incontrato un avversario di ognuna delle tre squadre) devo dire che avevo preparato tre tipologie di calendario, assegnando il colore bianco della squadra prima chiamata:

- 1) alla prima e alla seconda damiera;
- 2) alla prima e alla terza;
- 3) alla prima e alla quarta.

Alla fine ho optato per l'attribuzione alla prima e alla quarta damiera che era, assieme a quello di prima e seconda damiera, quello che creava minori problemi

Voglio anche spiegare perché non voglio fare i turni nell'ordine da 1 a 12 (e questo avrebbe evitato problemi di colore consecutivo per 3 volte).

Lo faccio per creare più interesse facendo incontrare, per ogni “gruppo di turni di gioco” un avversario di ognuna delle squadre avversarie, e soprattutto per evitare che nei turni dal 9° al 12° ci si imbatta in una squadra troppo forte o troppo debole e magari anche demotivata e che per 4 turni consecutivi si assista a incontri in cui una delle squadre possa vincere 8-0 contro l'eventuale squadra “materasso”.

Il Presidente della CTF
Gianfranco Borghetti