

## GUIDA ALL'ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO

SIMULAZIONE - TABELLONE CON 20 PARTECIPANTI E 5 QUALIFICATI USCENTI					SIMULAZIONE - TABELLONE DI CONCLUSIONE (SORTEGGIATO TRA I "Q" USCENTI)					PUNTEGGIO ASSEGNATO A FINE TAPPA			
1/32	1/16	1/8	1/4			1/4	1/2	F	W	NOME	POSIZIONE	PUNTI	
F	A	A	A= 6 punti	Q1						D	W	15	
W = 0 punti	F = 0 punti	G	G= 3 punti			A = 6 punti	C = 9 punti	D		D = 15 punti	E	F	12
	H = 0 punti	L	L= 3 punti			C	D	D			C	1/2	9
	J=1	M = 0 punti	B = 6 punti	Q2			B = 9 punti	E = 12 punti			B	1/2	9
	B	C	C = 6 punti	Q3			E				A	1/4	6 (12)
	N = 0 punti	P = 3 punti									G	1/8	3
	D	R = 0 punti	D = 6 punti	Q4							L	1/8	3
	S = 0 punti	T = 3 punti									P	1/8	3
	T	U = 3 punti	E = 6 punti	Q5							T	1/8	3
	U	V = 0 punti									U	1/8	3
	V = 0 punti	Z = 0 punti									F	1/16	0
	Z = 0 punti	E									H	1/16	0
	E										J	1/16	0
											N	1/16	0
											M	1/16	0
											Q	1/16	0
											R	1/16	0
											S	1/16	0
											V	1/16	0
											Z	1/16	0
										W	1/32	0	

Esempio di **tabellone di conclusione** del tabellone precedente. Ipotizzando che tutti gli aventi diritto (cioè, i qualificati del precedente tabellone), abbiano deciso di partecipare, ne risulterà un tabellone composto da n.5 giocatori, in cui, a seguito di sorteggio, due (A e C), partiranno un turno indietro e tre (D, B, E), partiranno un turno avanti. Anche in questo caso, **in rosso** è stato evidenziato il cammino di ciascun giocatore, con il punteggio che andrà a maturare, al termine del tabellone. Da notare che al giocatore **A** e al giocatore **B** (che perdono subito), dal momento che provengono da un precedente tabellone in cui hanno già vinto almeno una partita, saranno attribuiti esclusivamente i punti corrispondenti all'effettiva posizione nel tabellone: quindi **B** prende i 9 punti corrispondenti ad una semifinale, mentre **A** resta con i 6 punti, già conseguiti per il posizionamento nel tabellone precedente (**che gli sarebbero stati attribuiti comunque, anche se non avesse partecipato al tabellone di conclusione**). Nel caso in cui un giocatore qualificato (anche non partecipando al tabellone di conclusione) vada avanti nel torneo, fino a conseguire punti, nel successivo tabellone utile, gli sarà attribuito il punteggio maggiore conseguito. Esempio: supponiamo che sempre il giocatore **A** (che ha classifica 4.3 e che, come abbiamo visto, ha già capitalizzato n.6 punti, come conseguenza del piazzamento conseguito nel tabellone di appartenenza) vada avanti nel torneo, fino a raggiungere il tabellone della categoria 4.1 ed a posizionarsi utilmente in esso. In questo caso, l'eventuale maggiore punteggio, che potrebbe conseguire sostituirebbe quello già maturato, ma verrebbe computato nell'ambito del master di appartenenza. Facciamo l'esempio che perda in finale nel tab 4.1, in questo caso, gli verranno attribuiti non più 6 ma 12 punti.

Esempio di tabellone intermedio, con n. 20 partecipanti, contrassegnati ciascuno da lettere maiuscole. E' prevista la qualificazione al tabellone successivo, di n.5 giocatori. In rosso è stato evidenziato il cammino di ciascun giocatore con il rispettivo punteggio che andrà a maturare, al termine di questo tabellone. Il giocatore perdente ai sedicesimi (o ai trentaduesimi, come **W**) non acquisisce punti ma 'presenze', computabili ai fini del bonus di PARTECIPAZIONE AD ALMENO 8 TAPPE (vedi art.2 del Regolamento). Il **punteggio è assegnato solo a condizione che il giocatore abbia vinto almeno una partita.**