

GUIDA ALL'ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO E CRITERI DI RIPARAMETRAZIONE

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								E	F	12
	H = 0 punti	L	L = 3 punti			A = 6 punti	D	C = 9 punti	D	D = 15 punti	C	1/2	9
	J = 1	B	B = 6 punti	Q2		C	B = 9 punti	E = 12 punti			B	1/2	9
	M = 0 punti	C	C = 6 punti	Q3		N = 0 punti	E				A	1/4	6 (12)
	P	D	D = 6 punti	Q4		Q = 0 punti					G	1/8	3
	R = 0 punti	T	T = 3 punti			D					L	1/8	3
	S = 0 punti	U	U = 3 punti			P = 3 punti					P	1/8	3
	T	V	V = 6 punti	Q5		R = 0 punti					T	1/8	3
	U	Z = 0 punti	Z = 0 punti			S = 0 punti					U	1/8	3
	V	E	E = 6 punti			T					F	1/16	0
	W					U					H	1/16	0
	X					V					J	1/16	0
	Y					W					N	1/16	0
	Z					X					M	1/16	0
	AA					Y					Q	1/16	0
	AB					Z					R	1/16	0
	AC					AA					S	1/16	0
	AD					AB					V	1/16	0
	AE					AC					Z	1/16	0
	AF				AD					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**.

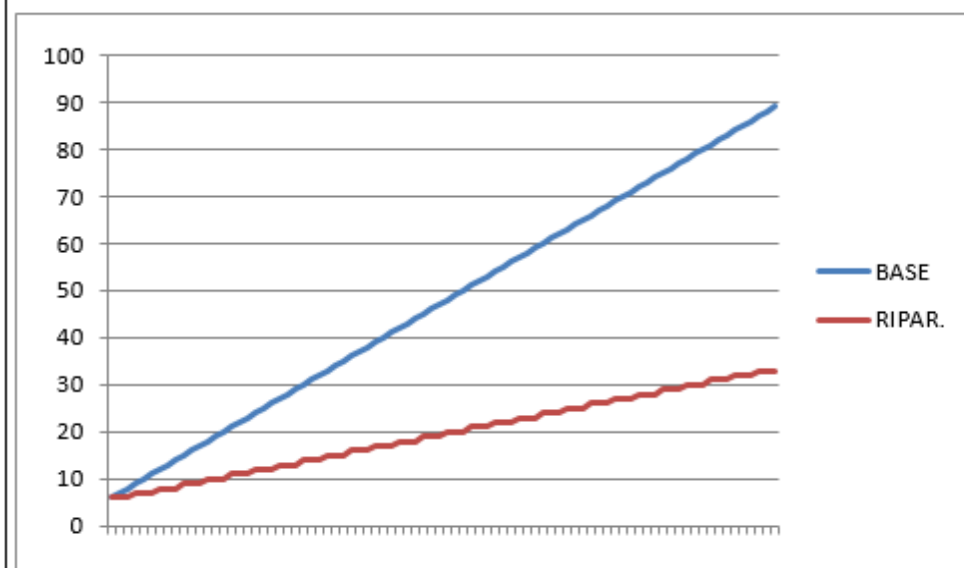
Esempio di tabellone intermedio, con n. 20 partecipanti, contrassegnati ciascuno da lettere maiuscole. E' prevista la qualificazione al tabellone successivo, di n.5 giocatori. In rosso è stato evidenziato il cammino di ciascun giocatore con il rispettivo punteggio che andrà a maturare, al termine di questo tabellone. il giocatore perdente ai sedicesimi (o ai trentaduesimo, 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.**

ALLEGATO 2 – Riparametrazione del punteggio

Qualora, in conseguenza di eventuali **aggiornamenti di classifica**, un atleta superi la classifica massima prevista per il master per il quale ha giocato fino ad allora, potrà continuare a gareggiare nel Circuito esclusivamente per il master relativo all'attuale classifica e gli verrà assegnato un punteggio, riparametrato, con decurtazioni, secondo la seguente tabella.

FINO A 6 PUNTI, nessuna decurtazione

DA 7 PUNTI IN POI, riparametrazione in base alla regola della tabella a lato:



BASE	RIPAR	BASE	RIPAR
6	6	48	20
7	6	49	20
8	6	50	20
9	7	51	21
10	7	52	21
11	7	53	21
12	8	54	22
13	8	55	22
14	8	56	22
15	9	57	23
16	9	58	23
17	9	59	23
18	10	60	24
19	10	61	24
20	10	62	24
21	11	63	25
22	11	64	25
23	11	65	25
24	12	66	26
25	12	67	26
26	12	68	26
27	13	69	27
28	13	70	27
29	13	71	27
30	14	72	28
31	14	73	28
32	14	74	28
33	15	75	29
34	15	76	29
35	15	77	29
36	16	78	30
37	16	79	30
38	16	80	30
39	17	81	31
40	17	82	31
41	17	83	31
42	18	84	32
43	18	85	32
44	18	86	32
45	19	87	33
46	19	88	33
47	19	89	33