

Manuale Utente

Programma GestioneRaduno v 1.8

Autore

Marco De Simone

Indice generale

Introduzione.....	3
Cosa è necessario avere già installato.....	4
Uso del programma in pochi passi.....	6
Installazione e avvio.....	6
Struttura del foglio Excel database del Torneo.....	8
Esecuzione di un sorteggio.....	10
Calcolo della classifica.....	13
Funzioni di Menu.....	14
Menù File.....	14
Menù Opzioni.....	15
Menù ?.....	16
Tipi di Tornei contemplati.....	17
Raduno Nazionale.....	17
MasterRisiko 2016.....	19
MasterRisiko 2015.....	21
Open.....	23
Torneo Gufo.....	23
Campionato Gufo.....	24
BGL.....	25

Introduzione

Questo è il manuale utente per il corretto uso di un programma per la composizione pilotata di tavoli di gioco e del calcolo di punteggi e classifiche sotto opportune modalità predefinite.

In generale, i tavoli di gioco saranno sempre composti da 3 a 5 giocatori ed i punteggi ottenuti ai suddetti tavoli saranno sempre valori interi.

La parte di sorteggio usa diversi algoritmi che generano i tavoli pseudocasualmente ossia tenendo conto di alcune priorità legate ai dati o eventualmente allo score dei giocatori.

La parte relativa al calcolo della classifica utilizza diversi algoritmi abbastanza comuni nel mondo del RisiKo! ma il funzionamento del programma può essere facilmente generalizzato a qualsiasi modalità.

L'elemento fondamentale del programma è quindi il **Tipo di Torneo** definito pertanto come l'insieme dei criteri per il sorteggio dei tavoli e di quelli per il calcolo della classifica.

Il fatto che il **Tipo di Torneo** riassume contemporaneamente questi due aspetti non li lega però indissolubilmente.

A fronte del fatto, perciò, che ad oggi il programma non è configurabile a piacimento, è possibile senz'altro usare una Modalità di Torneo per il sorteggio dei tavoli ed un'altra per il calcolo della Classifica.

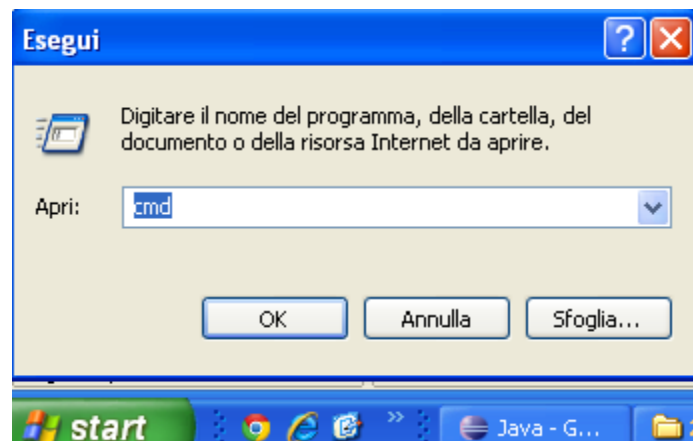
Cosa è necessario avere già installato

Il programma è scritto in Java e pertanto affinché possa essere eseguito **deve essere installata sulla macchina la Java Virtual Machine (JVM) versione 1.6 o superiore.**

Il fatto che sia scritto in Java lo rende eseguibile sia su sistemi Windows che Linux o Apple.

Per verificare che la JVM sia presente e che sia presente con la corretta versione si deve aprire una finestra di shell.

In Windows lo si fa per esempio con il comando Esegui sul pulsante Start, digitando cmd e dando Invio



Si aprirà quindi una finestra nella quale dovrà essere digitato il comando `java -version`

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Versione 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Ujger>java -version
java version "1.6.0_24"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.6.0_24-b07)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 19.1-b02, mixed mode, sharing)

C:\Documents and Settings\Ujger>
```

Dando Invio dovrà uscire la scritta come nella figura soprastante. La versione dovrà quindi essere 1.6.x_yy o superiore.

Qualora java non risulti installato oppure sia presente con una versione precedente, lo si dovrà scaricare dal sito <http://www.java.com/it/download/>

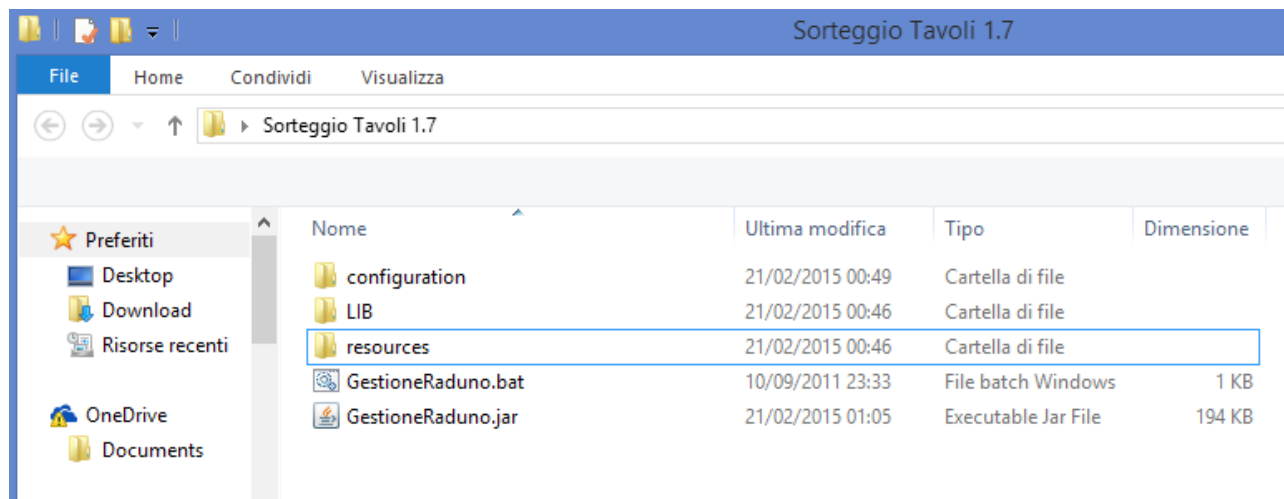
Il programma, inoltre, fa uso di un foglio Excel in formato .xls sia come Input che come Output. Sulla stessa macchina, quindi, **dovrà essere installata una qualsiasi versione di MS-Excel dalla '97 in poi o la versione 3 di OpenOffice.**

Infine, il programma produce reportistica in formato pdf. Qualora la si voglia consultare, dovrà essere installato Acrobat Reader.

Uso del programma in pochi passi

Installazione e avvio

L'installazione del programma è molto semplice perchè prevede solo la decompressione di un file zip o rar eseguendo la quale si otterrà una cartella con dentro tre cartelle e due file



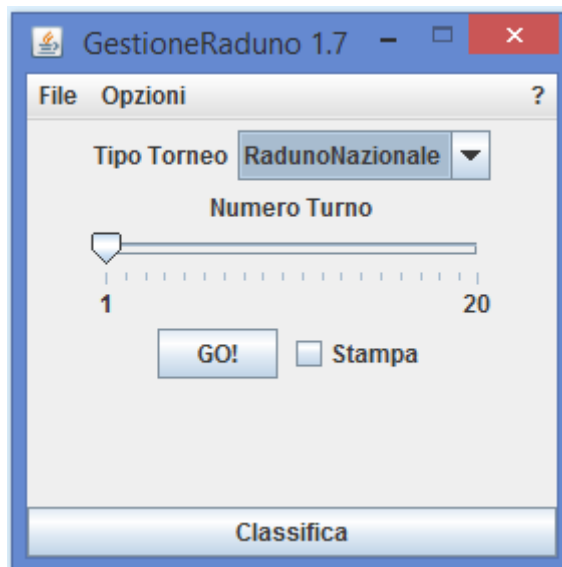
Attenzione!! Per il corretto funzionamento del programma la cartella non può essere salvata all'interno di un percorso di cartelle che contiene il carattere esclamativo “!”.

Così, ad esempio, si può installare in C:\Programmi\Risiko ma non in C:\Programmi\Risiko!

I due file sono GestioneRaduno.bat e GestioneRaduno.jar

Per avviare il programma su sistemi Windows si dovrà lanciare il .bat

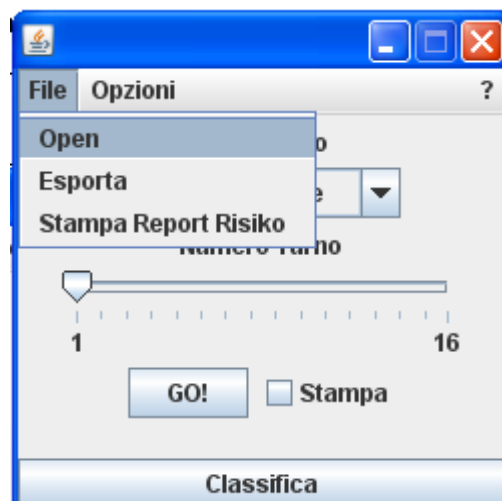
Avviato il programma si presenterà una finestra fatta così



Come anticipato nel Capitolo precedente, il programma usa come database per uno specifico Torneo, un foglio Excel.

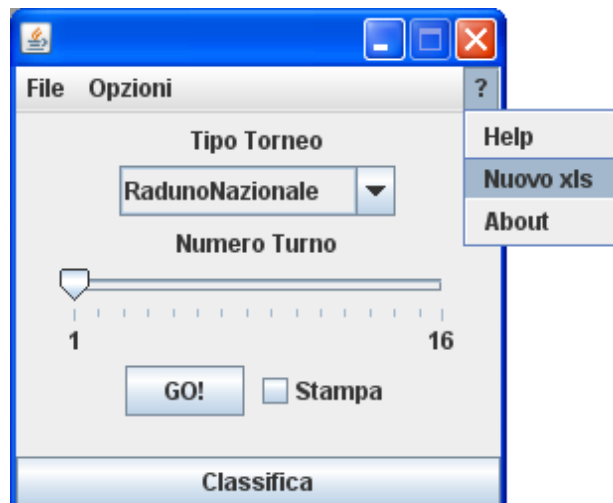
La prima cosa da fare, quindi, quando si avvia il programma è farlo “puntare” al file xls di riferimento o ad un file xls vergine qualora si stia procedendo alla gestione di un nuovo Torneo.

Per caricare il foglio Excel di deve aprire la voce File → Open del Menù del programma



e poi selezionare il foglio navigando all'interno del filesystem del computer.

Quantunque il foglio Excel vergine possa essere creato a mano, i vincoli di formattazione che deve avere consigliano l'uso di un'altra voce di Menù che permette la generazione automatica di un foglio excel vergine correttamente formattato.



Struttura del foglio Excel database del Torneo

Un foglio Excel iniziale deve essere composto con un'unica scheda denominata "Iscritti".

In realtà, utilizzando la versione fornita dal programma, esiste una seconda scheda, "Dati" che però è nascosta.

Nella scheda "Iscritti", le prime 3 righe sono libere.

Dalla quarta, devono essere indicati gli iscritti come in Figura.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Elenco Partecipanti								
2									
3	ID	Nome	Cognome	Nick Forum EG	Club	Partecipa Torneo	Regione		
4	1	Mario	Rossi	pippo	GIMAGIOKE	SI	CAMPANIA		
5	2	Giuseppe	Verdi	pluto	GRVK	SI	EMILIA		
6	3	Franco	Bianchi	pollicino	HORUS CLUB	SI	FRIULI		
7	4	Luisa	Gialli	lisa	HORUS CLUB	SI	LAZIO		
8	5				HORUS CLUB				
9	6				I_FEDERICIANI				
10	7				IL_CANNONE				
11	8				IL_GUISCARDO				
12	9				IL_GUFO				
13	10				IL_PASSATEMPO				
14	11				LABYRINTH				
15	12				LARIO				
16	13								
17	14								

Le colonne compilabili sono quindi:

- ID: Campo obbligatorio che deve contenere un progressivo numerico diverso per ogni giocatore.
- NOME: Campo obbligatorio.
- COGNOME: Campo Obbligatorio
- NICK: Campo facoltativo

- **CLUB:** Campo facoltativo. Sul campo è presente un menù a tendina che permette la selezione di tutti i club ufficiali di RisiKo! d'Italia ma il campo è comunque digitabile per cui può essere indicato manualmente anche qualsiasi club non ufficiale o gruppo familiare di appartenenza.
- **PARTECIPA TORNEO:** Campo obbligatorio in cui essere indicato o SI o NO ed anche su questo campo c'è il menù a tendina. Questo campo serve ad esempio nel caso di lunghi campionati o in qualsiasi casistica in base alla quale un giocatore potrebbe non fare tutte le partite previste. Il campo viene quindi utilizzato ai fini del sorteggio dei tavoli (ossia concorrono all'estrazione solo i giocatori che avranno SI nella cella) ed ignorato ai fini della classifica.
- **REGIONE:** Campo facoltativo ed utilizzato solo nella formula Raduno Nazionale. Anche in questo caso c'è un menù a tendina che propone le 20 regioni italiane.

Esecuzione di un sorteggio

Compilato il foglio Excel, avviato il programma e puntato lo stesso al foglio Excel attraverso la voce di Menù File → Open è possibile procedere al sorteggio dei tavoli per uno specifico turno.

I passi da fare sono:

1. Selezionare il Tipo di Torneo prescelto
2. Spostare lo slider sul numero di Turno desiderato
3. Premere il pulsante GO selezionando eventualmente anche il check “Stampa” alla sua destra.

Nella figura di esempio, l'utente sta chiedendo di generare i tavoli del 3° Turno nella modalità Torneo Gufo ed anche i report di Stampa del turno medesimo.

Durante l'elaborazione il foglio xls non deve essere aperto.



Il risultato della generazione dei tavoli è una nuova scheda nel foglio xls con il nome del Turno scelto (**Attenzione! Se la scheda esiste già, il programma accoda i nuovi tavoli a quelli già presenti!**) e l'elenco dei tavoli, con nominativo del club o eventuale gruppo familiare di appartenenza in una cella e una seconda cella dove dovranno essere indicati sempre i soli punti tavolo, senza eventuali bonus o correttivi previsti dalla particolare formula di Torneo.

Unica **eccezione**, l'indicazione di un punteggio con decimali (che poi verranno ignorati) per indicare la graduatoria al tavolo in caso di parità di punti.

Se ad esempio, la formula Torneo richiede di sapere la graduatoria precisa del tavolo o anche solo l'indicazione del vincitore, ed al tavolo 1 dell'esempio qui sotto riportato, Danilo Orsini e Marco De Simone hanno concluso entrambi la partita in testa a 44 punti ma la vittoria va a Orsini, si dovrà indicare su Orsini 44,1 e su De Simone 44.

La compilazione delle schede con i punteggi è necessaria sia ovviamente per il calcolo della Classifica sia in tutte quelle eventuali modalità di torneo che fanno dipendere il sorteggio dei tavoli dei turni successivi dai risultati di quelli precedenti.

CampionatoVI_2.xls [modalità compatibilità] - Microsoft Excel

	B	C	E	F	H	I	K	L
1	Tavolo N°1							
2	Danilo Orsini	0	Marco De Simone	0	Eugenio Musumeci	0	Sergio Russo	0
3	ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]	
4	Tavolo N°2							
5	Luca Maisto	0	Lorenzo Colasante	0	Chiara Messoro	0	Roberto Convenevole	0
6	ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]	
7	Tavolo N°3							
8	Edoardo Musumeci	0	Francesco Lai	0	Danilo Vangelista	0	Orfea Pepe	0
9	ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		ROMA [Il Gufo]		FAMIGLIA_PEPE	
10	Tavolo N°4							
11	Simone Di Bartolomeo	0	Elisa Ena	0	Antonello Lai	0	Roberto Nicoletti	0
12	ROMA [Il Gufo]						ROMA [Il Gufo]	
13	Tavolo N°5							
14	Antonio Padovani	0	Giuseppe Santo	0	Lorenzo Varano	0	Michele Morelli	0
15			ROMA [Il Gufo]		FAMIGLIA_PEPE			
16	Tavolo N°6							
17	Enrico Toffoli	0	Simone Dissidomino	0	Paolo Musumeci	0	Paolo Querini	0
18	ROMA [Il Gufo]				ROMA [Il Gufo]			

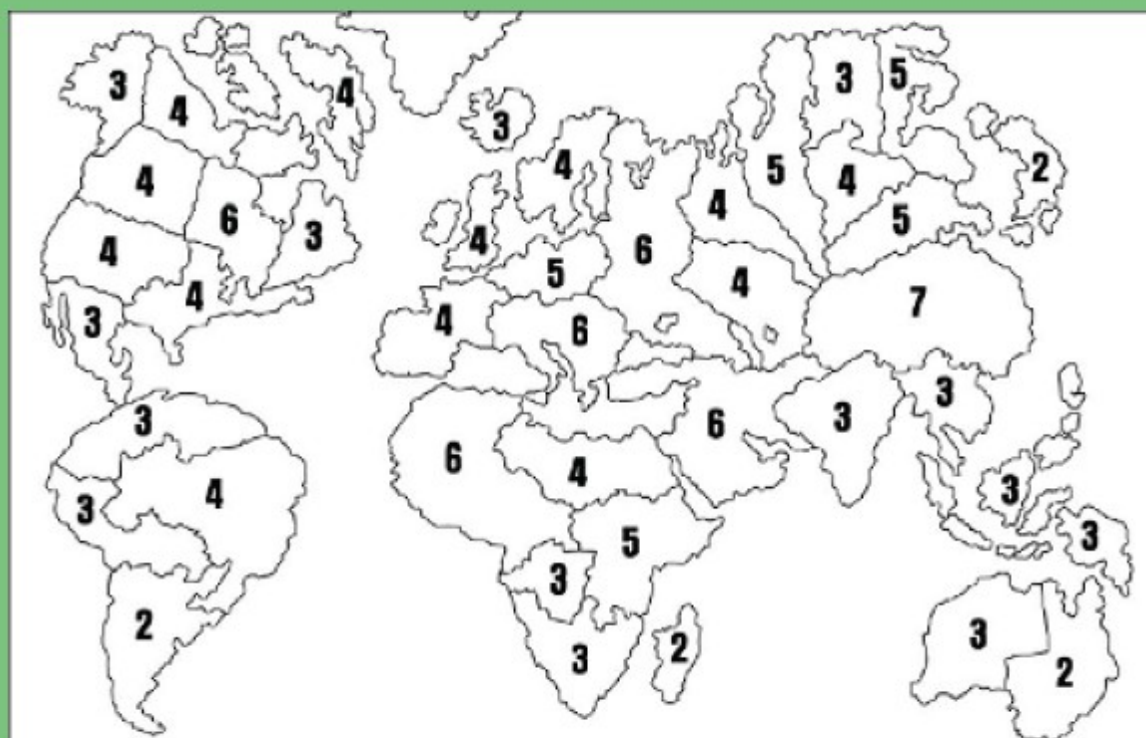
Pronto

Il risultato dell'eventuale selezione del check “Stampa” al momento della generazione del sorteggio è un file pdf con lo stesso nome del foglio xls ed un progressivo relativo al numero di Turno, salvato nella stessa posizione del foglio excel stesso.

Se ad esempio, il foglio Excel si chiamasse “QualificazioniToRisiko2011.xls”, sarebbe stato generato un file “QualificazioniToRisiko2011_3.pdf”.

Il pdf contiene la scheda per il report cartaceo del tavolo così come nell'immagine qui sotto.

Turno 3 - Stampa Tavolo N°1



Nominativo	Punti	Pti fuori obb.	Punti Torneo	Firma
Paolo Querini				
Simone Di Bartolomeo - ROMA [Il Gufo]				
Edoardo Musumeci - ROMA [Il Gufo]				
Giuseppe Santo - ROMA [Il Gufo]				

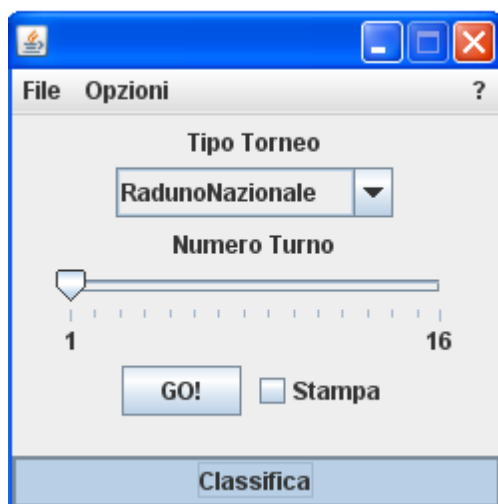
Note: _____

Calcolo della classifica

La procedura per il calcolo della classifica è simile a quella per l'estrazione dei tavoli di un turno.

I passi da fare sono:

1. Selezionare il Foglio xls con la voce di menù File → Open
2. Selezionare il Tipo di Torneo prescelto
3. Premere il pulsante “Classifica”.



Nella figura di esempio, l'utente sta chiedendo il calcolo della classifica di un Torneo giocato in modalità RadunoNazionale.

Durante l'elaborazione il foglio xls non deve essere aperto.

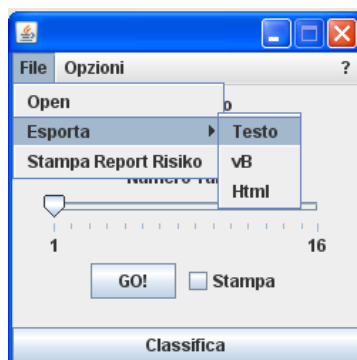
Il risultato dell'elaborazione della classifica è la generazione di una nuova scheda – qualora non fosse già presente – denominata “Classifica” ed in cui, come nell'esempio sottostante, vengono presentati i nominativi e gli score (ricalcolato in base ad eventuali correzioni e bonus previsti dalla Modalità di Torneo indicata) dei giocatori, ordinati in senso decrescente rispetto al punteggio totale oppure rispetto a particolari criteri specifici per quella modalità di Torneo.

Per facilitare la lettura, il colore di sfondo è alternato e se nella cella relativa al punteggio della singola partita il colore di sfondo è diverso, vuol dire che il giocatore ha vinto la partita stessa.

N27									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	Pos.	Nome	Cognome	Nick	Club o Famiglia	pt1	pt2	v tot	pt tot
1	1	Stefano	Bianchi	ainvar	BOLOGNA [Club degli Asinelli]	109	113	2	222
2	2	Rocco	Micucci	robbloMAX	TORINO [ToRisiKo!]	116	90	2	206
3	3	Roberto	Stevanato	Robyonekenoby	VENEZIA [Grifone]	113	92	2	205
4	4	Mario	Vannini	marioV	FAENZA [Il Cannone]	105	100	2	205
5	5	Luca	Maisto	popeye	ROMA [Il Gufo]	104	95	2	199
6	6	Margherita	Picchi	delaunay	FIRENZE [Maledetti Toscani]	101	97	2	198
7	7	Marco	De Simone	Voyager	ROMA [Il Gufo]	99	98	2	197
8	8	Domenico	Veggia	Nikkry1972	FIRENZE [Maledetti Toscani]	96	99	2	195
9	9	Rosa	Giordani	Raggiodiluna	VENEZIA [Grifone]	94	96	2	190
10	10	Eugenio	Musumeci	eugmus	ROMA [Il Gufo]	91	95	2	186
11	11	Stefano	Locatelli	Negrita80	BERGAMO [Le Mura]	93	93	2	186
12	12	Gabriele	Coveri		FIRENZE [Maledetti Toscani]	126	36	1	162
13	13	Adriano	Lorenzini	Vonnegut	VENEZIA [Grifone]	34	114	1	148
14	14	Enzo	Ricchi	opop79	MODENA [Il Maialino]	123	24	1	147
15	15	Mirko	Tampieri	gordito	FAENZA [Il Cannone]	43	102	1	145
16	16	Stefano	Finazzi	magicfinazz	MILANO [RCU]	43	101	1	144
17	17	Stefano	Dastoli	Cagliostro	MONZA [Monzamicì]	109	33	1	142
18	18	Carlo	Selvetti	Carlos.leon	PESARO URBINO [Gimagiokè]	40	102	1	142
19	19	Daniel	Gamberini	Keltas	FAENZA [Il Cannone]	37	104	1	141
20	20	Andrea	Camigioli	Barbandrea81	VITERBO [FAVL]	97	42	1	139
21	21	Davide	Bulzaga	budda00	FAENZA [Il Cannone]	44	95	1	139
22	22	Fabrizio	Brignoli	Ilbestia	BERGAMO [Le Mura]	100	35	1	135
23	23	Souheir	Elidrissi	nonnomenclata	TERNI [Ludiche Menti]	44	91	1	135
24	24	Marco	Ricci	Kasparov	MILANO [RCU]	91	43	1	134
25	25	Federico	Marrani	fedeing	BOLOGNA [Club degli Asinelli]	108	25	1	133
26	26	Massimiliano	Tresoldi	TREXXX	COMO [Club Lario]	33	100	1	133
27	27	Pietro	Terranova	Faina	PALERMO [Eagles]	36	96	1	132
28	28	Massimo	Lugoboni		VERONA [Le Armate Scaligeri]	95	36	1	131

Funzioni di Menu

Menù File



- Open:
E' la funzione che permette di selezionare il foglio xls di riferimento per il torneo navigando all'interno dei file del computer.
- Esporta:
E' la funzione che permette di esportare in tre diversi formati tutte le partite disputate in uno specifico Torneo.
Il formato Testo è del tipo **cognome,nome,nick** e il primo nome è quello del vincitore. Il file prodotto avrà la stessa posizione e nome del foglio xls di riferimento tranne che per

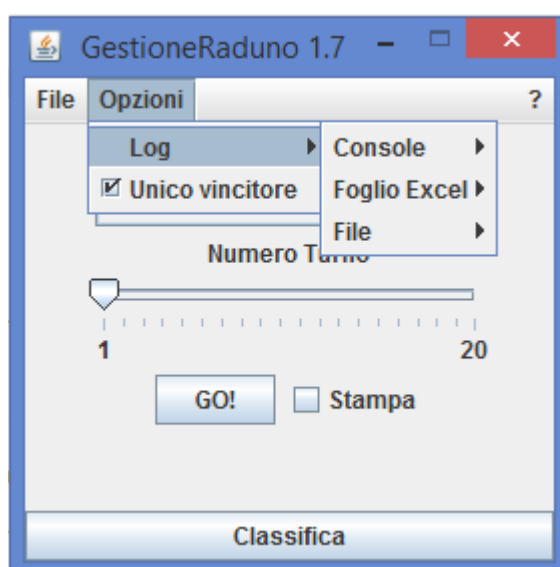
l'estensione che sarà .txt.

Il formato vB e quello html avranno la stessa formattazione delle partite nel foglio xls; in particolare, il formato vB può essere copiato ed incollato in forum del tipo vBulletin per generare una tabella in un post. Il file prodotto avrà la stessa posizione e nome del foglio xls di riferimento tranne che per l'estensione che sarà o .vbc o .html.

- Stampa Report Risiko:

E' la funzione che permette di generare una reportistica completa del torneo in formato pdf: ogni pagina sarà composta da un report uguale a quello prodotto checkando "Stampa" in fase di esecuzione del sorteggio: il report avrà però compilato anche il campo relativo al punteggio. Il file prodotto avrà la stessa posizione e nome del foglio xls di riferimento tranne che per l'estensione che sarà .pdf.

Menù Opzioni



- Log

Il Log è lo strumento che permette di tenere traccia di tutte le operazioni effettuate dal programma ed è configurabile su diversi output ed a diversi livelli. Su ogni output il log può essere quindi disabilitato, impostato ad un dettaglio basso o ad un dettaglio alto. Normalmente, il dettaglio basso tiene traccia di alcune operazioni effettuate dagli algoritmi in gioco (soprattutto relativi alle operazioni di sorteggio), quello alto tiene traccia di tutto ciò che viene tracciato da quello basso più altre informazioni più tecniche.

I tre output sono:

1. Console:

Il log verrà scritto nella finestra di shell che si apre quando si avvia il programma. Lo stato di default di questo output è "Disabilitato".

2. Foglio Excel:

Il log verrà scritto all'interno del foglio xls di riferimento per il torneo in una specifica scheda "Log". Lo stato di default di questo output è "Livello basso".

3. File:

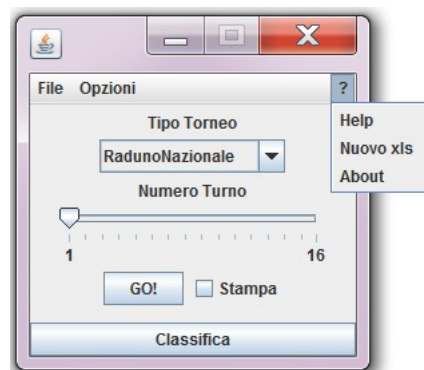
Il log verrà scritto su un file denominato GestioneRaduno_gg_mm_aaaa_hh_mm.log (dati di riferimento di giorno ed

ora di elaborazione) e posizionato nella cartella log all'interno della cartella di installazione del programma. Lo stato di default di questo output è "Livello alto".

- Unico Vincitore

Se checkato, il programma, nell'atto di calcolare la classifica o anche fare sorteggi che usino criteri basati sui risultati dei turni precedenti, verifica che ogni partita abbia un unico vincitore (si ricorda che è possibile indicare i vincitori nel caso di parità di punteggio assegnando dei decimali al punteggio che poi verranno ignorati all'atto dei calcoli della classifica). Il flag di default è checkato.

Menù ?



- Help:
Apri questo stesso manuale: perché funzioni deve esserci installato Acrobat Reader.
- Nuovo xls:
Permette di scegliere la posizione ed il nome (comprensivo di estensione) di un nuovo foglio xls vergine con la sola scheda Iscritti già correttamente formattata e disponibile con i menù a tendina ove presenti.
- About:
Lancia una finestra di popup contenente informazioni varie sul programma e soprattutto sulla versione.

Tipi di Tornei contemplati

In questo capitolo verranno esposti i criteri per il sorteggio dei tavoli ed il calcolo della Classifica per ognuno dei Tipi Torneo disponibili.

Per ciò che riguarda la fase di sorteggio, esso si concretizza sempre con un sorteggio casuale ed una fase successiva di elaborazione atta a minimizzare eventuali conflitti la cui priorità va dai più importanti a quelli meno.

Raduno Nazionale

- **Sorteggio**

Questa formula prevede solo tavoli da 4 o 5 giocatori e quattro o cinque turni di gioco (in cui l'ultimo è la finale). In base al numeri di partecipanti.

Il numero di partecipanti che fa da spartiacque è configurato nel file configuration.properties sotto la cartella configuration ed ha il seguente valore di default

sogliaRadunoConQuarti=130

Un numero di partecipanti superiore a tale soglia fa sì che vengano disputati i quarti di finale e che quindi i turni siano 5

I tavoli del primo turno hanno le seguenti priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 2) Separazione giocatori appartenenti alla stessa regione italiana di appartenenza.

I tavoli del secondo turno hanno le seguenti priorità:

- 1) Separazione vincitori delle partite del primo turno.
- 2) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 3) Separazione giocatori che hanno già giocato insieme al primo turno.

I tavoli del terzo turno sono così composti:

Caso in cui non ci siano i quarti di finale (semifinali):

I tavoli saranno composti suddividendo i migliori 16 giocatori non ritirati, in base alla classifica determinata dalle prime due partite, in quattro fasce di quattro giocatori e componendo i tavoli con un giocatore di ogni fascia minimizzando gli scontri tra giocatori appartenenti a stesso club o gruppo di appartenenza

Caso in cui ci siano i quarti di finale (quarti di finale):

I tavoli saranno composti prendendo tra i giocatori non ritirati, quelli che in base alla classifica determinata dalle prime due partite occupino dalla 11° alle 34° posizione, suddividendoli in quattro fasce di 6 giocatori e componendo i tavoli con un giocatore di ogni fascia minimizzando gli scontri tra giocatori appartenenti a stesso club o gruppo di appartenenza.

I tavoli del quarto turno sono così composti:

Caso in cui non ci siano stati i quarti di finale (Finale):

Il tavolo della finale sarà formato dai vincitori delle 4 semifinali.

Nell'ipotesi che un vincitore della semifinale rinunciasse a giocare la finale il programma ripesccherà il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto). Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tre tavoli (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tre tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tre tavoli). In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli delle semifinali disputate (ed eventualmente fra i terzi ed i quarti), il programma terrà conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante le semifinali o del distacco dal vincitore della propria partita).

Caso in cui ci siano stati i quarti di finale (semifinali):

I 16 giocatori che avranno accesso alle semifinali saranno tra i giocatori non ritirati, quelli che in base alla classifica determinata dalle prime due partite occupavano le prime 10 posizioni, più i 6 vincitori dei quarti di finale.

Se dopo aver vinto un eventuale quarto di finale, un giocatore comunica di non voler disputare la semifinale, al suo posto il programma farà subentrare il secondo di quel tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto. Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano il programma ripesccherà il secondo migliore degli altri tavoli. Se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tavoli). In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli dei quarti di finale disputati (ed eventualmente fra i terzi ed i quarti), il programma terrà conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante i quarti di finale o del distacco dal vincitore della propria partita).

Se un giocatore qualificato direttamente alle semifinali comunica la sua rinuncia dopo l'inizio dei quarti di finale, il suo posto verrà preso dal secondo migliore fra i tavoli di quarti di finale disputati. Nel fare tale ripescaggio il programma terrà conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante i quarti di finale o del distacco dal vincitore della propria partita).

I tavoli saranno composti suddividendo i suddetti 16 giocatori in quattro fasce di quattro giocatori e componendo i tavoli con un giocatore di ogni fascia minimizzando gli scontri tra giocatori appartenenti a stesso club o gruppo di appartenenza

I tavoli del quinto turno (Finale) sono così composti:

Il tavolo della finale sarà formato dai vincitori delle 4 semifinali.

Nell'ipotesi che un vincitore della semifinale rinunciassi a giocare la finale il programma ripesccherà il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto). Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tre tavoli (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tre tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tre tavoli). In caso di ripescaggio fra i secondi arrivati ai tavoli delle semifinali disputate (ed eventualmente fra i terzi ed i quarti), il programma terrà conto della classifica parziale dopo le prime due partite (e non dei punti tavolo realizzati durante le semifinali o del distacco dal vincitore della propria partita).

- **Classifica**

La classifica è determinata in base a maggior numero di punti totali, maggior numero di vittorie totali, punteggio singolo più alto; i punti classifica sono dati dai punti partita più un bonus di 50 punti per il vincitore della specifica partita, se unico, di 25 punti se in condivisione con un altro giocatore ma questo secondo caso solo se nelle opzioni (vedi Menù Opzioni) non c'è il check su Unico Vincitore.

MasterRisiko 2016

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 5 giocatori e solo quattro turni di gioco di cui due eliminatori, uno di semifinale ed uno di finale.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

Sorteggio integrale garantendo i seguenti criteri in ordine di priorità:

1. nel caso della presenza di tavoli da 5, la casualità nell'assegnazione di un giocatore a tale tavolo
2. la minimizzazione degli scontri diretti tra giocatori appartenenti allo stesso club o raggruppamento comune

secondo la seguente procedura:

- a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)
- b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo
- c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto del criterio 2) di sorteggio di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale ridistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"
- d) si scambiano eventualmente i "cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento del criterio 2) di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza.

I tavoli del secondo turno hanno un sorteggio pilotato in base ai risultati della prima partita, secondo le seguenti priorità

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5.
- 2) Separazione vincitori delle partite del primo turno.
- 3) Separazione giocatori di stesso club o raggruppamento comune.
- 4) Separazione giocatori che hanno già giocato insieme nel Turno precedente.

secondo la seguente procedura:

- a) si sorteggia casualmente un numero di giocatori (da qui in poi i "cinquisti") pari al numero di tavoli da 5 (quindi da un minimo di zero ad un massimo di tre)
- b) si assegnano i "cinquisti" agli ultimi tavoli uno per tavolo
- c) si assegnano casualmente e ridistribuiscono in modo pilotato (nel rispetto dei quattro criteri di cui sopra) gli altri giocatori: ai fini di tale redistribuzione non dovrà essere preso in considerazione il club o raggruppamento di appartenenza dei "cinquisti"
- d) si scambiano eventualmente "i cinquisti" tra loro al fine di un miglioramento dei quattro criteri di sorteggio di cui sopra: in questa fase va considerato il loro club o raggruppamento di appartenenza.

I tavoli del terzo turno (semifinali) sono così composti:

Caso di meno di 100 giocatori con 2 partite disputate:

solo quattro tavoli di semifinale. Gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 1° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° all'8° posto, un giocatore classificato dal 9° al 12° posto ed un giocatore classificato dal 13° al 16° posto. Se le semifinali dovessero essere solo tre, gli accoppiamenti prevederanno ad ogni tavolo un giocatore classificato dal 2° al 4° posto, un giocatore classificato dal 5° al 7° posto, un giocatore classificato dall'8° al 10° posto ed un giocatore classificato dall'11° al 13° posto. Prioritariamente a questa distribuzione i giocatori potranno essere redistribuiti per favorire la separazione per club o raggruppamento di appartenenza

Caso di 100 o più giocatori con 2 partite disputate:

Stabilita la classifica delle eliminatorie al netto di eventuali giocatori qualificati per la semifinale ma ritirati, i giocatori in posizione dispari (quindi quelli dal 3° al 25° posto nel caso di due terne di semifinali o dal 1° al 31° posto nel caso di due quaterne di semifinali) e quelli in posizione pari (quindi quelli dal 4° al 26° posto nel caso di due terne di semifinali o dal 2° al 32° posto nel caso di due quaterne di semifinali) vengono separati in due tornei paralleli (dei "pari" e dei "dispari") e le semifinali verranno composte con lo stesso criterio del caso precedente.

Qualora ci siano due terne di semifinali, i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "dispari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la prima posizione mentre i 3 semifinalisti vincitori del torneo dei "pari" raggiungeranno in finale il giocatore che occupava la seconda posizione.

K14											
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Tavolo N°1										
70	MARCO ARIU	0	142	RICCARDO ROTTIGNI	0	90	NICOLA BRAGA	0	4	WALTER MAMMARELLA	0
2							COMO			TORISIKO	
3	Tavolo N°2										
71	LUIGINO RONCO	0	45	ADRIANO LORENZINI	0	75	ROBERTO	0	116	MARCO POMES	0
4	MILANO			VENEZIA			CONVENEVOLE			GUFO	
5	Tavolo N°3										
81	YARI TURCHINI	0	32	PATRIZIA ALTOBELLI	0	29	MASSIMO TRESOLDI	0	58	CHIARA MESSORE	0
6	TORISIKO			SABAUDIA			COMO			GUFO	

Il tavolo del quarto turno (finale/i) fra i vincitori delle quattro semifinali oppure fra il qualificato diretto alla finale ed i vincitori delle tre semifinali. Se un vincitore di una semifinale rinuncia a giocare la finale, sarà ripescato il secondo del suo tavolo (se anche questo rinuncia subentra il terzo ed eventualmente il quarto di quel tavolo). Se tutti i giocatori di un tavolo rinunciano verrà ripescato il secondo migliore degli altri tavoli di semifinale (se anche questi rinunciano subentra il terzo migliore degli altri tavoli ed eventualmente il quarto migliore degli altri tavoli)..

- **Classifica**

La somma dei punteggi dei giocatori verrà trasformata automaticamente nei punti torneo di quel giocatore tramite una conversione in millesimi, aggiungendo poi al vincitore della partita una unità.

Nei tavoli da 5 giocatori i punteggi vengono moltiplicati per 1,25 con eventuali arrotondamenti alla terza cifra dopo la virgola sempre per eccesso (es. un giocatore arrivato secondo con 21 punti tavolo totalizzerà $21 \times 1,25 / 1.000 = 0,02625$ che si arrotondano a 0,027 punti torneo). In ogni caso il punteggio massimo ottenibile ad un tavolo a 5 è pari a 1,100 (quindi da 80 ad 86 punti tavolo si ottengono gli stessi punti torneo).

In caso di RisiKo! il punteggio torneo realizzato sarà sempre di 1,100 (non importa se ad un tavolo da 4 o da 5 giocatori) fermo restando che per il RisiKo deve essere indicato 100 come punteggio.

La classifica finale del torneo sarà così determinata:

- dal 1° al 4° posto (o 8 giocatori in caso di fase finale divisa) sarà determinata dall'esito della/e finale/i
- dal 5° (o 9°) posto a seguire: somma dei singoli punti-torneo ottenuti nelle partite giocate (prime due più l'eventuale semifinale non vinta)

La classifica è ovviamente determinata dal totale dei punti torneo ed in caso di parità verranno utilizzati i seguenti criteri:

- punteggio torneo più alto nella migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella seconda migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella terza eventuale prestazione
- piazzamento in classifica al turno precedente (chi era davanti resta davanti).

MasterRisiko 2015

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 5 giocatori e solo quattro turni di gioco di cui due eliminatori, uno di semifinale ed uno di finale.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

I tavoli del secondo turno hanno le seguenti priorità:

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5.
- 2) Separazione vincitori delle partite del primo turno.
- 3) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 4) Separazione giocatori che hanno già giocato insieme nel Turno precedente.

I tavoli del terzo turno (semifinali) sono così composti:

Tre tavoli da 4 qualora ci sia un solo giocatore in testa alla classifica delle prime due partite e con due vittorie e questi non si sia ritirato prima dell'inizio delle semifinali (in tal caso come per tutti i ritirati, mettere NO sulla colonna “Partecipa Torneo” della scheda “Iscritti”); altrimenti quattro tavoli da 4.

I tavoli saranno composti suddividendo i 12 o 16 semifinalisti in tre o quattro fasce e componendo i tavoli con un giocatore di ogni fascia. In caso di incompatibilità di giocatori di stesso club o gruppo familiare, qualora fosse possibile alcuni giocatori potrebbero essere scambiati. Ad ogni modo, la scheda del Terzo Turno nel foglio xls avrà visibili anche le celle relative agli ID dei giocatori (in bianco) per permettere agli organizzatori di cambiare la composizione dei tavoli manualmente (dovrà essere solo indicato l’ID dello specifico giocatore così come riportato nella scheda Iscritti).

K14											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Tavolo N°1										
2	70	MARCO ARIU	0	142	RICCARDO ROTTIGNI	0	90	NICOLA BRAGA	0	4	WALTER MAMMARELLA
3								COMO			TORISIKO
4	Tavolo N°2										
5	71	LUIGINO RONCO	0	45	ADRIANO LORENZINI	0	75	ROBERTO	0	116	MARCO POMES
6		MILANO			VENEZIA			CONVENEVOLE			
7	Tavolo N°3										
8	81	YARI TURCHINI	0	32	PATRIZIA ALTOBELLI	0	29	MASSIMO TRESOLDI	0	58	CHIARA MESSORE
9		TORISIKO			SABAUDIA			COMO			GUFO

Il tavolo del quarto turno (finale) sarà composto dai vincitori delle 4 semifinali o delle tre semifinali e del giocatore primo in classifica dopo i due turni eliminatori.

• Classifica

La somma dei punteggi dei giocatori verrà trasformata automaticamente nei punti torneo di quel giocatore tramite una conversione in millesimi, aggiungendo poi al vincitore della partita una unità.

Nei tavoli da 5 giocatori i punteggi vengono moltiplicati per 1,25 con eventuali arrotondamenti alla terza cifra dopo la virgola sempre per eccesso (es. un giocatore arrivato secondo con 21 punti tavolo totalizzerà $21 \times 1,25 / 1.000 = 0,02625$ che si arrotondano a 0,027 punti torneo). In ogni caso il punteggio massimo ottenibile ad un tavolo a 5 è pari a 1,100 (quindi da 80 ad 86 punti tavolo si ottengono gli stessi punti torneo).

In caso di RisiKo! il punteggio torneo realizzato sarà sempre di 1,100 (non importa se ad un tavolo da 4 o da 5 giocatori) fermo restando che per il RisiKo deve essere indicato 100 come punteggio.

La classifica finale del torneo sarà così determinata:

- dal 1° al 4° posto: in base all’esito della finale
- dal 5° posto a seguire: somma dei singoli punti-torneo ottenuti nelle partite giocate (prime due più l’eventuale semifinale non vinta)

La classifica è ovviamente determinata dal totale dei punti torneo ed in caso di parità verranno utilizzati i seguenti criteri:

- punteggio torneo più alto nella migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella seconda migliore prestazione
- punteggio torneo più alto nella terza eventuale prestazione
- piazzamento in classifica al turno precedente (chi era davanti resta davanti).

Open

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 5 giocatori ed un numero illimitato di turni.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

I tavoli dei turni successivi hanno le seguenti priorità:

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5.
- 2) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 3) Minimizzazione scontri diretti tra giocatori.

- **Classifica**

La classifica è determinata in base al maggior numero di punti totali e maggior numero di vittorie totali; i punti classifica sono dati dai punti partita – moltiplicati per 1,25 nel caso di tavoli da 5 - più un bonus di 50 punti per il vincitore della specifica partita, se unico, di 25 punti se in condivisione con un altro giocatore.

Torneo Gufo

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 5 giocatori ed un numero illimitato di turni.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

I tavoli dei turni successivi hanno le seguenti priorità:

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5.
- 2) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 3) Minimizzazione scontri diretti tra giocatori.

- **Classifica**

La classifica è determinata in base a maggior numero di punti totali e maggior numero di vittorie totali; i punti classifica si ottengono moltiplicandoli per 1,25 nel caso di tavoli da 5 e poi dividendoli per 100 ed aggiungendo un bonus dipendente o dalla posizione raggiunta al

tavolo o da una eventuale eliminazione secondo la seguente tabella:

1°: 12 punti

2°: 7 punti

3°: 5 punti

4°: 3 punti

5°: 2 punti

1° eliminato: 3 punti

2° eliminato: 2 punti

3° eliminato: 1 punto

4° eliminato: 0 punti

L'indicazione dei giocatori eliminati deve avvenire indicando anziché zero un punteggio negativo tanto più alto quanto più tardi si è stati eliminati. Così, ad esempio, se Mario Rossi è stato eliminato prima di Paolo Bianchi, nella cella relativa al punteggio dovrà essere indicato -1 per Paolo e -2 per Mario.

Campionato Gufo

- **Sorteggio**

Questa formula prevede un numero illimitato di turni e la massimizzazione del numero di tavoli da 4 secondo i seguenti criteri:

- se il resto della divisione del numero di partecipanti per 4 è 0, solo tavoli da 4
- se il resto della divisione del numero di partecipanti per 4 è 1, tutti tavoli da 4 ed uno da 5
- se il resto della divisione del numero di partecipanti per 4 è 2 o 3, solo tavoli da 4 ed uno o due da 3 giocatori reali ed un quarto giocatore fittizio (Ghost).

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

I tavoli dei turni successivi hanno le seguenti priorità:

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 3.
- 2) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 5.
- 3) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.
- 4) Minimizzazione scontri diretti tra giocatori.

- **Classifica**

La classifica è determinata in base a maggior numero di punti totali e maggior numero di vittorie totali; i punti classifica si ottengono utilizzando la cosiddetta formula Spartac che è la seguente:

- al vincitore vanno 100 punti più i punti partita (questi ultimi moltiplicati per 1,25 nel caso di vittoria ad un tavolo da 5); nel caso di risiko, anche indicando 100 punti sulla scheda partita, verranno attribuiti 186 punti anziché 200.
- agli sconfitti verranno assegnati 100 punti meno la differenza del punteggio del vincitore con il proprio .

Così, ad esempio, se il vincitore prevalesse con 42 punti ad un tavolo da 4 ed un secondo giocatore arrivasse a 33 punti, al vincitore verrebbero attribuiti 142 punti torneo ed allo sconfitto 91 ($=100 - (42 - 33)$).

BGL

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 3 giocatori ed un numero illimitato di turni.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

- 1) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

I tavoli dei turni successivi hanno le seguenti priorità:

- 1) Minimizzazione partecipazione ad un tavolo da 3.
- 2) Minimizzazione scontri diretti tra giocatori.
- 3) Separazione giocatori di stesso club o gruppo familiare di appartenenza.

- **Classifica**

Non c'è alcuna classifica predefinita.