

# **Manuale Utente**

*Programma Gestione Torneo v 2.1*

*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.....	7
Esecuzione di un sorteggio.....	10
Calcolo della classifica.....	13
Funzioni di Menu.....	15
Menù File.....	15
Menù Opzioni.....	16
Menù ?.....	17
Tipi di Tornei contemplati.....	18
Raduno Nazionale.....	18
MasterRisiko.....	20
Sant'Eufemia.....	23
Open.....	24
Torneo Gufo.....	25
Campionato Gufo.....	26
OpenMaster.....	27
NazionaleRisiKo.....	27
BGL.....	28
BGL_SVIZZERA.....	29
1VS1.....	29
1VS1_SVIZZERA.....	30
TorneoASquadre.....	30

# 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 2 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.

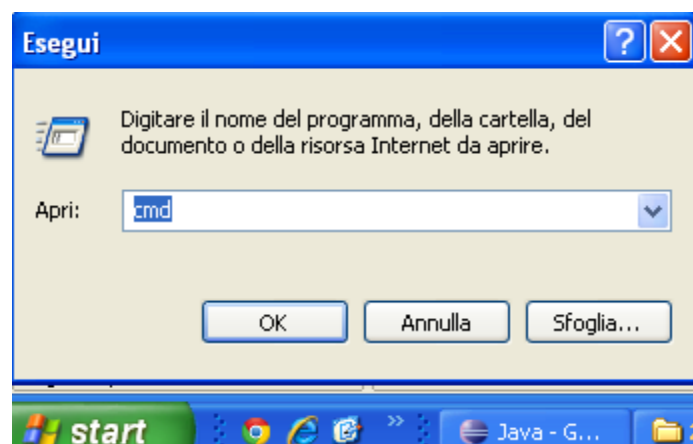
## Cosa è necessario avere già installato

Il programma è scritto in Java e pertanto affinché possa essere eseguito **deve essere installata sulla macchina la Java Virtual Machine (JVM) versione 1.7 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 [Versione 6.3.9600]
(c) 2013 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

C:\WINDOWS\system32>java -version
java version "1.8.0_45"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_45-b15)
Java HotSpot(TM) 64-Bit Server VM (build 25.45-b02, mixed mode)

C:\WINDOWS\system32>
```

Dando Invio dovrà uscire la scritta come nella figura soprastante. La versione dovrà quindi essere 1.7.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/>

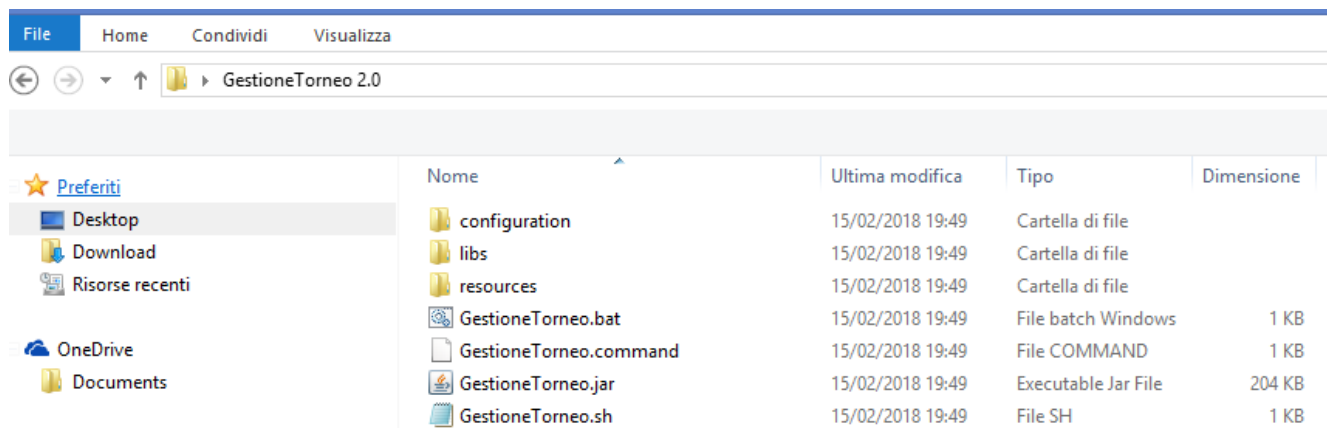
Il programma, inoltre, fa uso di un foglio Excel in formato .xls sia come Input che come Output. Sulla stessa macchina, quindi, **dovrà essere installata una qualsiasi versione di MS-Excel dalla '97 in poi o la versione 3 (o superiore) di OpenOffice.**

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 ed alcuni file.

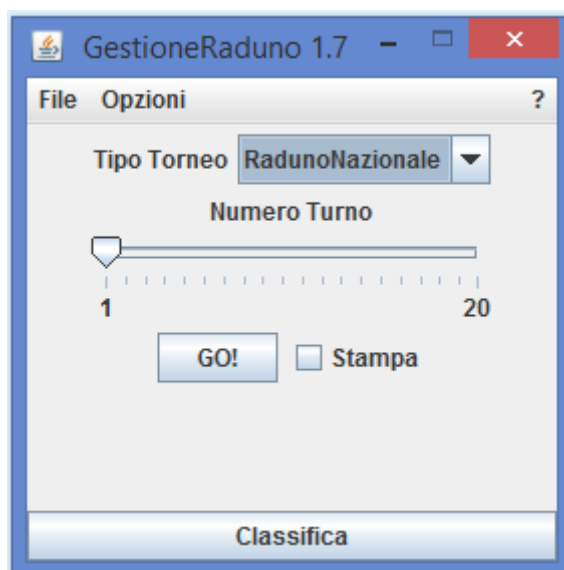


**Attenzione!! Per il corretto funzionamento del programma la cartella non può essere salvata all'interno di un percorso di cartelle che contiene il carattere esclamativo "!".**

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

Per avviare il programma su sistemi Windows si dovrà lanciare il file GestioneTorneo.bat (.sh per i sistemi Linux)

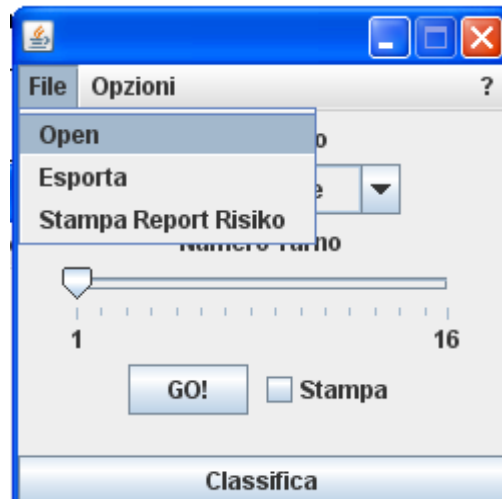
Avviato il programma si presenterà una finestra fatta così



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 da due schede, una denominata “Iscritti” e l'altra “TORNEO”.

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

La Scheda "TORNEO" è obbligatoria solo se il Torneo deve essere pubblicato online ed è così fatta.

SCHEDA DATI TORNEO	
Sede Torneo	Roma - Ludopub "Victorian Monkey"
Organizzatore	ROMA [Il Gufo]
Nome Torneo	XXII Campionato di RisiKo!
Tipologia di Torneo	Campionato periodico
Numero Turni Previsti	5
Note	
Data Turno 1	20/11/2017
Data Turno 2	04/12/2017
Data Turno 3	18/12/2017
Data Turno 4	08/01/2018
Data Turno 5	22/01/2018

Tranne il campo "Note" tutti gli altri devono essere compilati. Per il campo "Organizzatore" e quello "Tipologia di Torneo" è presente un menù a tendina con una serie di valori tra cui scegliere (per il primo dei due è comunque possibile digitare liberamente).

I campi "Data Turno..." appaiono in automatico quando viene valorizzato il "Numero Turni Previsti". Le date dovranno essere compilate nel formato GG/MM/YYYY

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

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



## Elenco Partecipanti

					Iscritti Partecipanti	30 8	
ID	Nome	Cognome	Nick Forum EG	Club	Partecipa Torneo	Regione	data di nascita (gg/mm/aaaa)
1	Luca	Maisto	popeye	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
2	Roberto	Padovani	rpanovan	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
3	Antonio	Ruosi	themadman	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
4	Danilo	Vangelista	danilov	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
5	Simone	Maisto	tigrottino	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
6	Lorenzo	Padovani	nightmare	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
7	Marco	De Simone	voyager	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
8	Filippo	Cavallari		amico Padovani L.	no	LAZIO	
9	Leonardo	Caviola	leocaviola	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
10	Luigi	Insana		progetto eccoci	no	LAZIO	
11	Edoardo	Cortese	dadele	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
12	Matteo	Schiavo		internet/facebook	no	LAZIO	
13	Alessandra	Amati		internet/facebook	no	LAZIO	
14	Roberto	Angeletti		internet/facebook	no	LAZIO	
15	Renato	Russo		ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
16	Angelo	Dominici	2bad4u	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
17	Ebrahim	Yousefian	ramsin	ROMA [Il Gufo]	si	LAZIO	
18	Francesco	Romito		progetto eccoci	no	LAZIO	
19	Francesco	Marini		progetto eccoci	no	LAZIO	
20	Lorenzo	Colasante	unounouno	ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
21	Francesco	Lai		ROMA [Il Gufo]	no	LAZIO	
22	Marco	Boschiero		internet/facebook	no	LAZIO	

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.
- DATA DI NASCITA: Campo facoltativo per la gestione del Torneo ma obbligatorio per la sua pubblicazione online. Va inserita nel format gg/mm/aaaa (Es: 12/01/1975)

## 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.

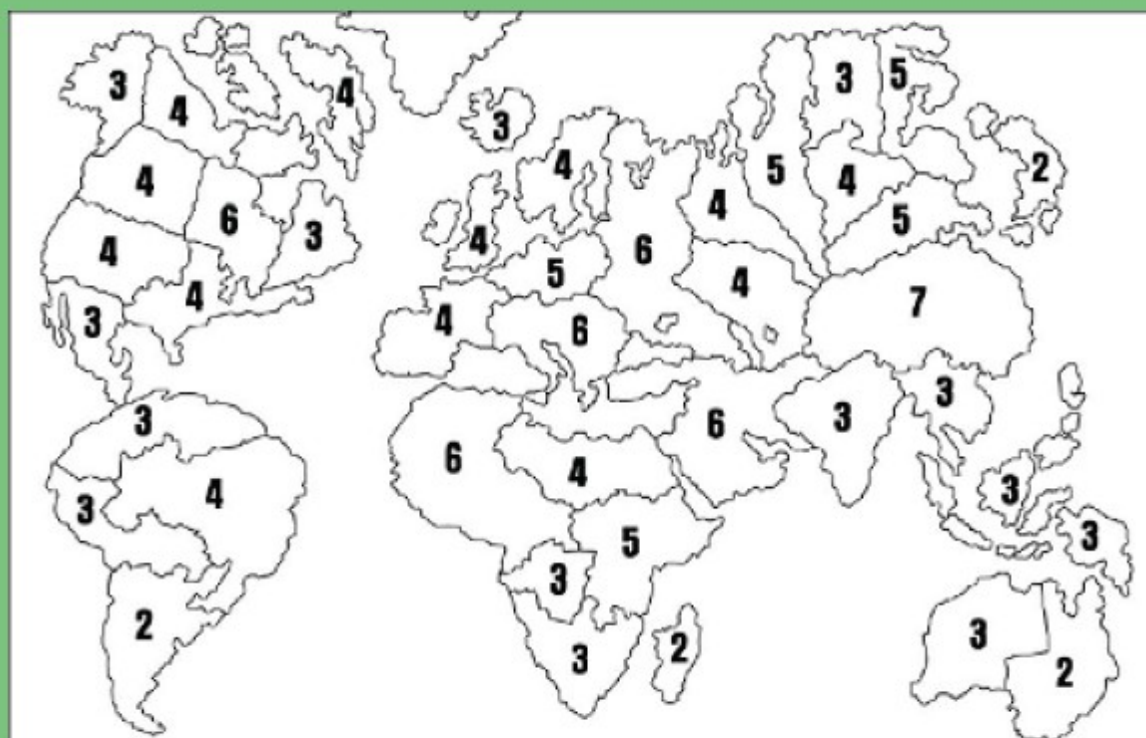
	B	C	E	F	H	I	K	L
1	Tavolo N°1							
2	Danilo Orsini ROMA [Il Gufo]	0	Marco De Simone ROMA [Il Gufo]	0	Eugenio Musumeci ROMA [Il Gufo]	0	Sergio Russo ROMA [Il Gufo]	0
3	Tavolo N°2							
4	Luca Maisto ROMA [Il Gufo]	0	Lorenzo Colasante ROMA [Il Gufo]	0	Chiara Messoro ROMA [Il Gufo]	0	Roberto Convevole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

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 due nuove schede – qualora non fossero già presenti; la prima, 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. L'ultima colonna riporta l'ID del giocatore così come presente nella scheda Iscritti.

N27		fx									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I		
1	Pos.	Nome	Cognome	Nick	Club o Famiglia	pt1	pt2	v tot	pt tot		
2	1	Stefano	Bianchi	ainvar	BOLOGNA [Club degli Asinelli]	109	113	2	222		
3	2	Rocco	Micucci	robblomax	TORINO [ToRisiKo!]	116	90	2	206		
4	3	Roberto	Stevanato	Robyonekenoby	VENEZIA [Grifone]	113	92	2	205		
5	4	Mario	Vannini	mariov	FAENZA [Il Cannone]	105	100	2	205		
6	5	Luca	Maisto	popeye	ROMA [Il Gufo]	104	95	2	199		
7	6	Margherita	Picchi	delaunay	FIRENZE [Maledetti Toscani]	101	97	2	198		
8	7	Marco	De Simone	Voyager	ROMA [Il Gufo]	99	98	2	197		
9	8	Domenico	Veggia	Nikkry1972	FIRENZE [Maledetti Toscani]	96	99	2	195		
10	9	Rosa	Giordani	Raggiodiluna	VENEZIA [Grifone]	94	96	2	190		
11	10	Eugenio	Musumeci	eugmus	ROMA [Il Gufo]	91	95	2	186		
12	11	Stefano	Locatelli	Negrita80	BERGAMO [Le Mura]	93	93	2	186		
13	12	Gabriele	Coveri		FIRENZE [Maledetti Toscani]	126	36	1	162		
14	13	Adriano	Lorenzini	Vonnegut	VENEZIA [Grifone]	34	114	1	148		
15	14	Enzo	Ricchi	opop79	MODENA [Il Maialino]	123	24	1	147		
16	15	Mirko	Tampieri	gordito	FAENZA [Il Cannone]	43	102	1	145		
17	16	Stefano	Finazzi	magicfinazz	MILANO [RCU]	43	101	1	144		
18	17	Stefano	Dastoli	Cagliostro	MONZA [Monzamicì]	109	33	1	142		
19	18	Carlo	Selvetti	Carlos.leon	PESARO URBINO [Gimagiokè]	40	102	1	142		
20	19	Daniel	Gamberini	Keltas	FAENZA [Il Cannone]	37	104	1	141		
21	20	Andrea	Camigioli	Barbandrea81	VITERBO [FAVL]	97	42	1	139		
22	21	Davide	Bulzaga	budda00	FAENZA [Il Cannone]	44	95	1	139		
23	22	Fabrizio	Brignoli	Ilbestia	BERGAMO [Le Mura]	100	35	1	135		
24	23	Souheir	Elidrissi	nonnomenclata	TERNI [Ludiche Menti]	44	91	1	135		
25	24	Marco	Ricci	Kasparov	MILANO [RCU]	91	43	1	134		
26	25	Federico	Marrani	fedeing	BOLOGNA [Club degli Asinelli]	108	25	1	133		
27	26	Massimiliano	Tresoldi	TREXXX	COMO [Club Lario]	33	100	1	133		
28	27	Pietro	Terranova	Faina	PALERMO [Eagles]	36	96	1	132		
29	28	Massimo	Lugoboni		VERONA [Le Armate Scaligere]	95	36	1	131		

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

La seconda scheda si chiama “Classifica Ridotta” ed è un sottinsieme della prima: contiene cioè solo Posizione – Nome . Cognome – Punti classifica – Id

Pos.	Nome	Cognome	pt. tot	id
1	Angelo	Solimini	494	6
2	Michele	Morelli	487	17
3	Eugenio	Musumeci	477	14
4	Luca	Maisto	474	11
5	Massimo	Calogero	472	10
6	Daniilo	Vangelista	438	2
7	Marco	De Simone	417	1
8	Ramsin	Yousefian	407	9
9	Paolo	Musumeci	397	15
10	Angelo	Dominici	381	4
11	Raffaele	Ridolfi	345	12
12	Ivan	Monaco	338	13
13	Renato	Russo	328	24
14	Letizia	Serrone	310	21
15	Stefano	Bracci	239	18
16	Alessandro	Lancia	186	29
17	Alessandro	Menegardi	161	22
18	Giulia	Conti	157	27
19	Antonio	Ruosi	153	28
20	Lorenzo	Colasante	152	23
21	Gabriele	Carbonella	89	26
22	Luca	Luzi	51	25

# Funzioni di Menu

## Menù File



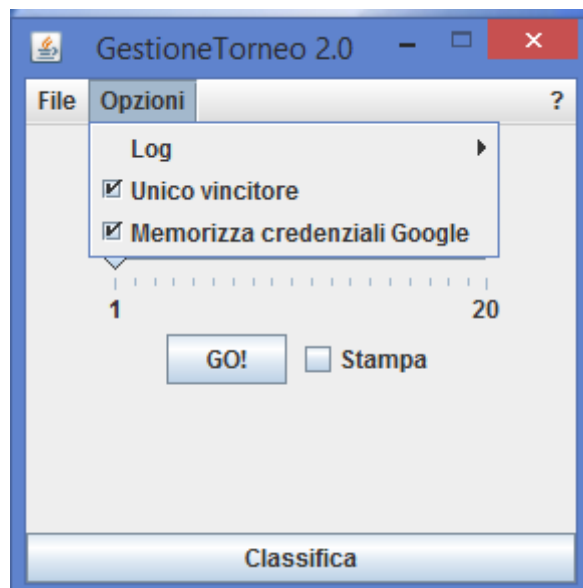
- Open:  
E' la funzione che permette di selezionare il foglio xls di riferimento per il torneo navigando all'interno dei file del computer.
- Esporta:  
E' la funzione che permette di esportare in tre diversi formati tutte le partite disputate in uno specifico Torneo.  
Il formato Testo è del tipo cognome,nome,nick 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.
- Pubblica online:  
Il menù contiene due voci:
  - Pubblica  
Permette di pubblicare online il report che deve essere completo nella parte Iscritti anche degli indirizzi e-mail; se il torneo è concluso (numero di turni giocati pari al numero di turni previsti) deve essere presente anche la Classifica Ridotta.

La prima volta che si pubblica un report da una certa macchina (oppure ogni volta che si pubblica un report se tra le opzioni non è checkata la memorizzazione delle credenziali di Google), verrà richiesto di autenticarsi con un'utenza google/gmail (che deve essere stata precedentemente comunicata affinché venga abilitata l'area cloud preposta): successivamente verrà presentata una schermata di accettazione dei Termini d'Uso e delle condizioni sulla Privacy.

- Reset Credenziali

Il comando di reset permette di riaccedere anche in futuro alla schermata di autenticazione e di accettazione delle condizioni resettando le credenziali.

## ***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".

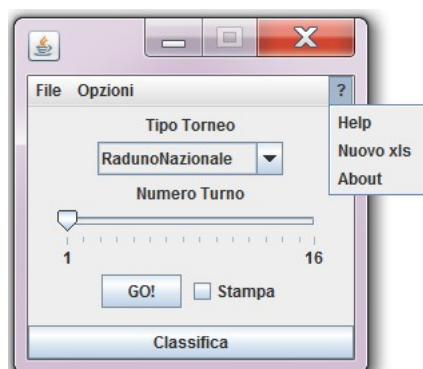
- Unico Vincitore

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.

- Memorizza Credenziali Google

Permette di decidere se lasciare memorizzate sulla macchina le credenziali di autenticazione verso Google necessarie per la pubblicazione del report. Se il flag non è checkato ogni volta che si pubblica il report verrà chiesta l'autenticazione.

## **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 ripescherà 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 ripescherà 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 ripescherà 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**

- **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 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 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
1											
2	70	MARCO ARIU	0	142	RICCARDO ROTTIGNI	0	90	NICOLA BRAGA	0	4	WALTER MAMMARELLA
3											
4	71	LUIGINO RONCO	0	45	ADRIANO LORENZINI	0	75	ROBERTO	0	116	MARCO POMES
5											
6	81	YARI TURCHINI	0	32	PATRIZIA ALTOBELLI	0	29	MASSIMO TRESOLDI	0	58	CHIARA MESSORE
7											

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).

## **Sant'Eufemia**

- **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:

3. nel caso della presenza di tavoli da 5, la casualità nell'assegnazione di un giocatore a tale tavolo
4. 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 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 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:

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

Il tavolo del quarto turno (finale/i) fra i vincitori delle quattro 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 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 a seconda dell'impostazione o meno del flag "Unico Vincitore" tra le Opzioni.

## **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 a seconda dell'impostazione o meno del flag "Unico Vincitore" tra le Opzioni.

## **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 prevalessse 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 ( $=100 - (42 - 33)$ ).

## OpenMaster

- **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 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.

## NazionaleRisiKo

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 4 e 5 giocatori e solo 3 turni.

I tavoli del primo turno hanno la seguente priorità:

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

2) Separazione giocatori di stessa regione di appartenenza.

I tavoli del secondo turno seguono un accoppiamento alla greca cioè il vincitore resta al suo posto, il secondo slitta di un tavolo, il terzo di due e così via.

I tavoli del terzo turno seguono uno schema fisso in base alla classifica e supponendo che i giocatori siano 16.

tavolo 1: il 1°, il 5°, il 9°, il 13°

tavolo 2: il 2°, il 6°, il 10°, il 14°

tavolo 3: il 3°, il 7°, l'11°, il 15°

tavolo 4: il 4°, l'8°, il 12°, il 16°

## Classifica

La classifica è determinata in base al maggior numero di punti totali ed a parità dalla miglior posizione al turno precedente; 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

## 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**

I punti classifica sono determinati in base al numero di giocatori vs posizione al tavolo secondo la seguente tabella.

Piazzamento	Giocatori per tavolo					
	2	3	4	5	6	7
1°	100	100	100	100	100	100
2°	55	55	60	65	70	70
3°		10	40	50	55	50
4°			20	30	40	30
5°				15	25	20
6°					10	10
7°						10

A tali punteggi verrà aggiunto il PBG o Punteggio Bravura Giocatore che è dato dal rapporto "punti tavolo del giocatore" / "somma punti tavolo avversari".

Nei casi in cui si giocheranno tavoli da 3 e da 4, nei tavoli da 3 la classifica verrà determinata con l'inserimento di un "giocatore fantasma" il cui punteggio sarà dato dalla media punti dei 3 giocatori moltiplicata per 0,9.

## **BGL\_SVIZZERA**

- **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 sono determinati in base ad un accoppiamento alla svizzera cioè basato sulla classifica al turno precedente (i primi 4 al tavolo 1, i piazzati dal 5° al 8° posto al tavolo 2 e così via...) ove la classifica è calcolata come nella modalità BGL.

- **Classifica**

I punti classifica sono determinati come nella modalità BGL.

## **1VS1**

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 2 ed eventualmente un tavolo da 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 è prevista una modalità classifica

## **1VS1\_SVIZZERA**

- **Sorteggio**

Questa formula prevede tavoli da 2 ed eventualmente un tavolo da 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 sono determinati in base ad un accoppiamento alla svizzera cioè basato sulla classifica al turno precedente (i primi 2 al tavolo 1, i piazzati dal 3° al 4° posto al tavolo 2 e così via...) ove la classifica è calcolata come nella modalità BGL.

- **Classifica**

I punti classifica sono determinati come nella modalità BGL.

## **TorneoASquadre**

- **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.

2) Minimizzazione scontri diretti tra club

I tavoli dei turni successivi hanno le seguenti priorità:

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

2) Minimizzazione scontri diretti tra club.

3) Minimizzazione scontri diretti tra giocatori

4) Minimizzazione scontri diretti giocatore-club

- **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.