

## **A. Principi basilari dei tornei a Sistema Amalfi**

I principi basilari dei tornei a sistema Amalfi sono:

1. Il numero di turni da giocare deve essere reso noto in precedenza.
2. Due giocatori non possono incontrarsi più di una volta.
3. I giocatori vengono accoppiati con avversari vicini a loro in classifica.
4. Se possibile, un giocatore deve avere lo stesso numero di bianchi e di neri.
5. Se possibile, un giocatore deve alternare il colore tra un turno e il successivo.
6. Ai fini dell'accoppiamento la classifica è determinata dalla somma dei punti: 1 punto per la vittoria, 0,5 punti per la patta e 0 punti per la sconfitta. Un giocatore il cui avversario non si presenti riceve un punto.

## **B. Regole di accoppiamento e assegnazione del colore**

### 1. Numeri d'ordine

Prima di stabilire gli accoppiamenti per il primo turno, occorre stilare la lista dei partecipanti ed assegnare ad essi dei numeri d'ordine. Se non diversamente stabilito dal regolamento della manifestazione, i numeri d'ordine saranno assegnati in funzione del punteggio dei giocatori nella lista di valutazione ufficiale. Il numero 1 verrà assegnato al giocatore con punteggio maggiore. In questo regolamento il giocatore a cui viene assegnato il N° 1 è detto essere il giocatore col numero d'ordine più alto. A parità di punteggio nella lista di valutazione ufficiale, l'ordine sarà definito in base al titolo, eventualmente al punteggio in altre liste diverse da quella ufficiale, dal titolo in tali liste, infine per sorteggio. I giocatori privi di punteggio nella lista di valutazione ufficiale verranno elencati dopo tutti i giocatori con punteggio nella lista ufficiale, ordinati in base al titolo, al punteggio in liste diverse da quella ufficiale, al titolo in tali liste e infine per sorteggio.

### 2. Assegnazione del bye, partite non giocate e inserimento di giocatori a torneo già iniziato

2.1 Nei turni in cui il numero dei partecipanti risulti dispari, si assegnerà il bye al giocatore ultimo nella lista per l'accoppiamento, salvo quanto previsto al punto 2.2.

2.2 Una volta che non abbia giocato una partita per qualsiasi motivo, un giocatore non potrà ricevere il bye, se vi è almeno un giocatore che abbia giocato un numero maggiore di partite.

2.3 Il giocatore che riceve il bye, se non diversamente indicato nel bando, ottiene 1 punto per quel turno.

2.4 Ai fini degli accoppiamenti successivi, le partite non giocate vanno considerate come senza avversario e senza colore.

2.5 Se non diversamente indicato nel bando, sarà possibile accettare l'ingresso di giocatori nei turni successivi al primo, assegnando loro ai fini dell'abbinamento un punteggio iniziale di 0,5 punti indipendentemente dal numero di turni non giocati. I numeri d'ordine dei partecipanti al torneo verranno modificati opportunamente per mantenere il corretto criterio di ordinamento nella lista per l'accoppiamento.

### 3. Criteri di accoppiamento

3.1 In tutti i turni tranne l'ultimo due giocatori sono detti compatibili se non hanno ancora giocato tra di loro, nessuno dei due venga costretto a giocare con lo stesso colore per tre volte

di seguito, né ricevere un colore tre volte più del colore opposto. Nell'ultimo turno due giocatori sono detti compatibili se non hanno ancora giocato tra di loro.

3.2 Prima di eseguire l'accoppiamento, occorre elencare i giocatori (escludendo quelli che per qualsiasi motivo saranno assenti al prossimo turno) in base ai seguenti criteri in ordine decrescente:

- a. Il punteggio in classifica;
- b. Il numero d'ordine.

In questo regolamento la lista risultante è detta essere la lista per l'accoppiamento.

3.3 Dopo aver eventualmente individuato nella lista il giocatore che riceve il bye, andrà accoppiato il primo giocatore della lista per l'accoppiamento non ancora accoppiato. Il suo avversario sarà quello che nella lista per l'accoppiamento occupa la posizione (in seguito indicata come posizione dell'avversario teorico): (posizione del giocatore da accoppiare + numero di turni rimanenti), a meno che:

- a. Quel giocatore risulti già accoppiato per il prossimo turno; oppure
- b. Quel giocatore sia non compatibile; oppure
- c. La posizione dell'avversario teorico è superiore al numero di giocatori presenti nella lista di accoppiamento.

In questi casi l'avversario verrà ricercato in base ai seguenti criteri in ordine decrescente:

1. Risalendo la lista d'accoppiamento, a partire dalla posizione dell'avversario teorico, fino alla posizione successiva a quella del giocatore da accoppiare;
2. Scorrendo la lista d'accoppiamento, a partire dalla posizione dell'avversario teorico, fino all'ultima posizione;
3. Annullando l'ultima coppia individuata e ricercando un diverso avversario al primo giocatore da accoppiare.

#### 4. Assegnazione del colore

4.1 Al primo turno il colore sarà assegnato sorteggiando il colore per il giocatore N° 1 nella lista, assegnando il colore opposto al giocatore N° 2, e continuando ad alternare il colore del giocatore con numero d'ordine più alto delle coppie successive.

4.2 Il Bianco sarà assegnato al giocatore che abbia giocato fino a quel momento una percentuale maggiore di partite con il Nero, purché ciò non violi i criteri di compatibilità indicati al punto 3.1. La percentuale va calcolata sul totale delle partite effettivamente giocate.

4.3 A parità di percentuale di partite giocate con il Nero, sarà assegnato il Bianco al giocatore che abbia giocato più di recente con il Nero in un turno in cui il suo attuale avversario sia stato senza colore o abbia giocato con il Bianco, oppure al giocatore che sia stato più di recente senza colore in un turno in cui il suo attuale avversario abbia giocato con il Bianco.

4.4 A parità delle precedenti condizioni, il giocatore con numero d'ordine più alto giocherà col colore opposto a quello dell'ultimo turno da lui giocato. Qualora entrambi non abbiano giocato alcuna partita fino a quel momento, il colore del giocatore con numero d'ordine più alto sarà quello sorteggiato al primo turno per il N° 1, se il suo numero d'ordine è dispari; quello opposto se pari.