

Regolamento BIG Masters

Sommario

Regolamento BIG Masters.....	1
Gestione Torneo	1
1 Generazione dei tavoli	1
2 Formule matematiche utilizzate.....	1
3 Punti e Classifiche	2
4 Regole generali.....	2
5 Arbitraggio	2

Gestione Torneo

1 Generazione dei tavoli

Il torneo verrà gestito con la seguente modalità:

1. Non sarà mai possibile che ad uno stesso tavolo siano presenti giocatori della stessa squadra
2. Per la **1° Partita** gli accoppiamenti verranno generati in maniera casuale (*fermo restando il vincolo al punto 1*)
3. Per le partite dalla **2° alla 5°** i tavoli verranno generati con modalità alla “svizzera per squadra” (*facendo quindi incontrare persone appartenenti alle squadre che hanno più punti, e non necessariamente i singoli giocatori che hanno più punti*) cercando quindi di minimizzare il numero di reincontri di giocatori (*ovvero cercando di far giocare tra loro giocatori sempre diversi*)
4. Per l'**ultima partita** si applicherà invece il criterio di “Svizzera individuale” (*sempre rispettando il vincolo al punto 1*)
5. **Non è prevista alcuna finale**

2 Formule matematiche utilizzate

Per minimizzare il numero di reincontri viene definito un indicatore per ciascun giocatore (*che chiameremo $N_{reincontri}$*) come di seguito:

$$N_{reincontri}(\text{giocatore } X) = avv_1 + avv_2 + avv_3$$

Con avv_i pari a:

$$\begin{cases} 0, & \text{se il giocatore } X \text{ ha incontrato l'avversario } i \text{ esattamente } 0 \text{ altre volte} \\ 1, & \text{se il giocatore } X \text{ ha incontrato l'avversario } i \text{ esattamente } 1 \text{ altra volta} \\ 10, & \text{se il giocatore } X \text{ ha incontrato l'avversario } i \text{ esattamente } 2 \text{ altre volte} \\ 100, & \text{se il giocatore } X \text{ ha incontrato l'avversario } i \text{ esattamente } 3 \text{ altre volte} \\ 1000, & \text{se il giocatore } X \text{ ha incontrato l'avversario } i \text{ almeno } 4 \text{ altre volte} \end{cases}$$

Esempio:

Il giocatore X ha al suo tavolo due avversari con cui ha già giocato 1 volta, e 1 giocatore con cui ha già giocato 3 volte, per cui il suo indicatore sarà:

$$N_{reincontri}(X) = avv_1 + avv_2 + avv_3 = 1 + 1 + 100 = 102$$

L'indicatore di reincontri "per tavolo" verrà calcolato semplicemente sommando gli indicatori di tutti i giocatori al tavolo. Si procederà a provare varie combinazioni di accoppiamenti al fine di minimizzare l'indicatore di reincontri per ciascun tavolo.

3 Punti e Classifiche

Durante il torneo verrà stilata una classifica a squadre ed una classifica individuale. Le due classifiche sono così composte:

- 1) Ad ogni giocatore verrà assegnata la somma dei punti classifica ottenuti a ciascun tavolo (*in base al piazzamento rispetto agli altri giocatori al tavolo*).
- 2) Ad ogni squadra verrà assegnata la somma dei punti classifica ottenuti da tutti i suoi membri

I punti classifica ottenuti a ciascun turno saranno gli stessi previsti dal regolamento BIG per i tornei, ovvero:

- **1000** al giocatore primo classificato
- **611** al giocatore secondo classificato
- **403** al giocatore terzo classificato
- **200** al giocatore quarto classificato

4 Regole generali

Per la gestione dei parimerito, la gestione delle partite, la durata delle partite e per tutto quanto non direttamente esplicitato nel seguente regolamento, si fa riferimento al regolamento generale BIG.

Ricordando quanto specificato sul regolamento BIG, per quanto riguarda i *tie breaker*:

- Nel primo turno, sarà la percentuale di punti al tavolo (**PBG**)
- Dopo il primo turno, vince gli spareggi chi ha giocato al tavolo "più alto", o, se allo stesso tavolo, chi si è meglio piazzato.

Verranno pubblicate le FAQ e chiarimenti opportuni per ciascun gioco nella sezione apposita.

Verranno inoltre definiti prima del torneo i tempi massimi a disposizione per ogni giocatore per ogni partita, gestiti mediante l'utilizzo del cubo segnatempo (*sul regolamento generale BIG ci sono ulteriori dettagli*).

5 Arbitraggio

La manifestazione, come tutti gli altri tornei BIG, non prevede un arbitro non giocatore.

Il collegio arbitrale è costituito da almeno 5 persone che verranno presentate in sede di torneo scelte tra lo staff dell'evento. In caso di contestazioni verranno convocati da 1 a 3 arbitri non presenti al tavolo (*possibilmente non compagni di squadra di nessun giocatore presente al tavolo*). Il parere dei 3 arbitri è definitivo.

Nel caso di contestazioni minori, è sufficiente il parere di 1 solo arbitro o, ancora meglio, l'accordo tra tutti i giocatori al tavolo, senza necessità di chiamare l'arbitro.

Il collegio arbitrale sarà con ogni probabilità composto da giocatori partecipanti al torneo. Tuttavia, se ci sarà la possibilità di avere un arbitro non giocatore verrà sempre prima convocato lui (*potrà sempre consultarsi in ogni caso con gli arbitri giocatori*).

Si suppone che tutti i partecipanti al torneo conoscano bene:

- 1) Il regolamento dei giochi
- 2) Eventuali varianti e/o regole supplementari e/o FAQ pubblicate da BIG prima del torneo