

Un semplice metodo per creare tabelloni a eliminazione diretta

1. Definizioni introduttive

Esempio: creare il tabellone per 27 giocatori.

Ordinare i giocatori in base al ranking decrescente. Se il numero di giocatori non è multiplo di 2, aggiungere in coda alla lista tanti giocatori fittizi in modo da raggiungere il primo multiplo di 2. "N" è il numero dei giocatori.

Esempio: N vale 32 (con 5 bye in coda). 1 è il giocatore di ranking più elevato, a seguire gli altri.

Nel seguito il tabellone viene costruito sui dati dell'esempio.

2. Procedura di creazione della tabella

2.1 Tracciare N segmenti delimitati da barre verticali agli estremi:

| _ _ _ _ _ |

2.2 Inserire al posto dei segmenti posti accanto alle barre verticali i primi numeri del tabellone.

| 1 _ _ _ _ _ 2 |

2.3 Questo passaggio e il successivo vanno ripetuti fino a completare il tabellone del primo turno. Suddividere a metà ogni sezione compresa tra due barre verticali.

| 1 _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ 2 |

2.4 Continuare ad aggiungere numeri successivi al posto dei segmenti adiacenti alle barre verticali aggiunte, avendo cura di aggiungere sempre il numero successivo nella sezione contenente il numero più alto ancora "orfano". Quindi il 3 si aggiunge nella sezione del 2, il 4 nella sezione dell'1.

| 1 _ _ _ _ _ 4 | 3 _ _ _ _ _ 2 |

Iterazione di 2.3 per l'esempio.

| 1 _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ 4 | 3 _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ 2 |

Iterazione di 2.4 per l'esempio.

| 1 _ _ _ _ _ 8 | 5 _ _ _ _ _ 4 | 3 _ _ _ _ _ 6 | 7 _ _ _ _ _ 2 |

Iterazione di 2.3 per l'esempio.

| 1 _ _ _ | _ _ _ 8 | 5 _ _ _ | _ _ _ 4 | 3 _ _ _ | _ _ _ 6 | 7 _ _ _ | _ _ _ 2 |

Iterazione di 2.4 per l'esempio.

|1 _ _ 16|9 _ _ 8|5 _ _ 12|13 _ _ 4|3 _ _ 14|11 _ _ 6|7 _ _ 10|15 _ _ 2|

Iterazione di 2.3 per l'esempio.

|1 _|_ 16|9 _|_ 8|5 _|_ 12|13 _|_ 4|3 _|_ 14|11 _|_ 6|7 _|_ 10|15 _|_ 2|

Iterazione di 2.4 per l'esempio.

|1 32|17 16|9 24|25 8|5 28|21 12|13 20|29 4|3 30|19 14|11 22|27 6|7 26|23 10|15 18|31 2|

A questo punto il primo turno è pronto. Per i turni successivi, basterà scrivere sotto ogni coppia il vincitore (quello che passa il turno), che troverà accanto a sé l'avversario per il turno successivo.