

Campionato Italiano Scherma Storica UISP

Indice generale

1	Introduzione.....	3
2	Organizzazione Campionato Italiano Scherma Storica UISP.....	4
2.1	Struttura del Campionato Italiano Scherma Storica UISP.....	4
2.2	Discipline.....	4
2.3	Gare di Qualificazione Nazionali.....	5
2.4	Gare di Qualificazione Locali.....	5
2.5	Formule di gara Svolgimento.....	6
2.6	SVOLGIMENTO DELLE GARE.....	6
2.7	ACCESSO AGLI ASSOLUTI.....	7
3	LA Classifica interna.....	8
3.1	Cos'è la Classifica interna.....	8
3.2	Calcolo differenziale.....	8
3.3	Calcolo della Classifica Interna.....	9
3.4	Passaggio alla fase ad eliminazione diretta.....	10
4	Ranking.....	11
4.1	A cosa serve il Ranking.....	11
4.2	Calcolo del Ranking.....	11
4.3	Uso del Ranking per comporre i gironi.....	11
	APPENDICE A – Indicazioni per la composizione delle Eliminatorie.....	13
	A-1 Composizione Eliminatorie a 32 atleti.....	14
	A-2 Composizione Eliminatorie a 16 atleti.....	15
	A-3 Composizione Eliminatorie a 8 atleti.....	15

1 INTRODUZIONE

Il documento descrivere *in generale* il funzionamento del **Campionato Italiano Scherma Storica UISP**.

Quanto viene descritto in questo documento può essere oggetto di revisione e aggiornamento.

I documenti sono organizzati sempre per numero versione e numero revisione vv.rr.

In termini di riferimento, quello che conta è sempre la versione.

N. Versione (vv.rr)	Data	Modifiche
01.00	21/05/2020	Prima stesura

Nel documento si fa riferimento ad altri tre documenti:

#	Documento	Versione
1	Ranking	01.x
2	Regolamenti	01.x
3	Sicurezza	01.x
4	Vademecum Gare di Qualificazioni Nazionali e Assoluti	01.x
5	Vademecum Gare di Qualificazioni Locali	01.x

2 ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO ITALIANO SCHERMA STORICA UISP

2.1 STRUTTURA DEL CAMPIONATO ITALIANO SCHERMA STORICA UISP

La struttura del Campionato Italiano Scherma Storica UISP è formata da due fasi:

- Fase iniziale: Gare di Qualificazione (GdQ) Nazionali o Locali.
- Fase finale: Gare degli Assoluti – Assoluti

Per poter accedere alla fase finale, un atleta deve aver partecipato ad almeno una Gara di Qualificazione e deve essersi qualificato tra i primi tre delle GdQ Nazionali, ovvero deve aver raggiunto un punteggio di Ranking che gli consenta di essere qualificato per gli Assoluti; anno per anno è possibile prevedere la qualificazione agli Assoluti per gli atleti che si siano qualificati ai primi posti in tornei internazionali esteri precedentemente individuati.

Il numero di Gare di Qualificazione non è stabilito a priori. Quindi se per un anno è previsto un solo turno di qualificazione, è possibile che negli anni successivi invece i turni di qualificazione siano più di uno.

La fase finale, invece, è sempre svolta con una Gara unica per ciascuna disciplina.

Il vincitore della Gara Assoluti è nominato Campione Assoluto Nazionale (per quella disciplina).

Non sono previste Gare di Qualificazione Nazionali, Locali e Assoluti in formula “open”.

Per ogni dubbio e chiarimento sull’organizzazione delle Gare di Qualificazione o per le Gare degli Assoluti deve essere fatto riferimento ai due Vademecum organizzativi.

2.2 DISCIPLINE

Le discipline del Campionato Italiano Scherma Storica UISP sono le seguenti:

- Spada e pugnale
- Spada e brocchiero
- Spada e rotella
- Spada a due mani
- Spada sola

Ogni anno si disputeranno gare solo per 4 delle discipline citate.

Di anno in anno una delle discipline uscirà dal Campionato permettendo a quella esclusa l'anno precedente di rientrare.

Esempio:

Edizione del 2020-2021, discipline ammesse:

Spada Sola

Spada a due mani

Spada e pugnale

Spada e brocchiero

Edizione del 2021 - 2022, discipline ammesse:

Spada Sola

Spada a due mani

Spada e pugnale

Spada e rotella

E così via.

2.3 GARE DI QUALIFICAZIONE NAZIONALI

Le Gare di Qualificazione Nazionali sono suddivise sul territorio italiano per Aree. Di anno in anno si decideranno quali Associazioni Locali associate alla UISP fanno parte dell'organizzazione di ciascuna Area. La decisione verrà presa sulla base del numero di partecipanti previsto per quell'anno e sulla base del numero di partecipanti dell'anno precedente.

In generale le linee guida per definire le Aree si basano su due fattori:

- Prossimità geografica relativa alle Associazioni Locali
- Densità di atleti in per quell'area.

2.4 GARE DI QUALIFICAZIONE LOCALI

Le Gare di Qualificazione Locali sono organizzate secondo gli stessi criteri, formule e standard qualitativi delle Gare di Qualificazione Nazionali. In particolare una Gara di Qualificazione Locale deve avere i seguenti requisiti:

- l'associazione che organizza l'evento è associata alla UISP;
- i costi sono a carico degli organizzatori, al netto di quanto rimborsato dalla UISP (va contattato il responsabile nazionale UISP);
- le competizioni sono aperte a tutti, sebbene possano essere a numero chiuso;
- le competizioni sono distinte per uomini e donne;
- le competizioni includono una o più discipline tra le quattro selezionate per l'anno in corso;
- si applicano regolamento e protocollo di sicurezza del Comitato Gare;
- in caso di partecipazione di atleti dotati di Ranking UISP, si applicano i criteri di formazione dei gironi secondo tale Ranking;
- i risultati delle competizioni sono resi disponibili in modo da poter aggiornare il Ranking;
- la Gara è comunicata in anticipo al Comitato Gare

2.5 FORMULE DI GARA SVOLGIMENTO

Le Gare di Qualificazione Nazionale e le Gare degli Assoluti sono nella formula di torneo in due fasi:

- Gironi di qualificazione
- Eliminazione diretta

Il Campionato Italiano Scherma Storica UISP prevede la divisione delle Gare in maschili e femminili sia per le Qualificazioni sia, ovviamente, per gli Assoluti.

2.6 SVOLGIMENTO DELLE GARE

I Gironi di qualificazione saranno formati da 4 atleti. Sono possibili eccezioni, quando il numero di partecipanti ad una delle Gare non è un multiplo di 4.

La composizione dei Gironi di qualificazione è basata sul Ranking e descritto più specificatamente nel documento dedicato al Ranking.



A valle dei Gironi di Qualificazione si stila una Classifica Interna al torneo.

Sulla base del numero di partecipanti per ciascuna disciplina, si stabilisce quanti atleti accedono alle Eliminatorie. Si tratta sempre di una potenza di 2 (4, 8, 16, 32). I numeri tipici sono 32 o 16.

Il Tabellone delle eliminatorie accoppierà, secondo uno schema specifico (vedi Appendice A), il primo classificato con l'ultimo, il secondo con il penultimo e così via.

2.7 ACCESSO AGLI ASSOLUTI

Anno per anno si stabilisce il numero di partecipanti alle Gare degli Assoluti per ciascuna disciplina.

Accedono alle Gare degli Assoluti tutti gli atleti che si sono qualificati primi, secondi o terzi a una delle Gare di Qualificazione Nazionale; i posti restanti sono assegnati agli atleti col punteggio di Ranking più alto tra quelli che hanno partecipato alle GdQ; anno per anno è possibile prevedere la qualificazione agli Assoluti per gli atleti che si siano qualificati ai primi posti in tornei internazionali esteri precedentemente individuati.

La rinuncia da parte di un atleta a partecipare agli Assoluti, non comporta, in nessuna occasione, il ripescaggio di chi non era precedentemente rientrato tra i qualificati.

L'atleta rinunciatario risulterà sconfitto con il punteggio DI 1 - 0 (uno a zero) per l'avversario, a tutti gli incontri delle Gare degli Assoluti. Tale punteggio sarà conteggiato nel calcolo del Ranking finale.

Esempio:

Per la disciplina di Spada a due mani, nell'edizione del 2020-2021, si qualificano 32 atleti.

L'atleta A si qualifica come 16° per gli Assoluti di Spada a due mani.

L'atleta B non si qualifica, poiché risulta 33°

L'atleta A rinuncia alla partecipazione agli Assoluti.

*L'atleta B **non** rientra in classifica.*

L'atleta A risulta sconfitto con punteggio 1 – 0 per i suoi avversari del girone in cui avrebbe dovuto gareggiare. Questo risultato verrà contato nel calcolo del Ranking di fine anno.

3 LA CLASSIFICA INTERNA

3.1 COS'È LA CLASSIFICA INTERNA

La Classifica Interna è una classifica locale a ciascuna gara e che viene stilata a valle della fase a gironi. La classifica viene calcolata sulla base del Differenziale, che ha come parametri fondamentali i seguenti elementi:

- Delta Punti Effettuati – Punti Subiti
- Numero di vittorie fatte

3.2 CALCOLO DIFFERENZIALE

Gli elementi per il calcolo del Differenziale, sono

- **Ni** = numero di incontri disputati nel girone
- **Nv** = numero di vittorie ottenute nel girone
- **Δp** = Punti Effettuati (Pe)– Punti Subiti (Ps)
- **Punti Effettuati** = somma dei punti messi a segno per ciascuno scontro, calcolati come segue:
 - se un incontro finisce con una doppia sconfitta, Pe = 0;
 - se l'incontro non finisce per doppia sconfitta, allora Pe = punti messi a segno nell'incontro.
- **Punti subiti** = somma dei punti subiti per ciascuno scontro, calcolati come segue:
 - se un incontro finisce con una doppia sconfitta, Ps = 3 - punti effettuati prima della doppia sconfitta;
 - se l'incontro non finisce per doppia sconfitta, allora Ps = punti messi a segno dall'avversario nell'incontro.

La formula del Differenziale D è la seguente

$$D = (\Delta p + Nv)/Ni$$

Esempio 1:

L'atleta A svolge 3 incontri:

- *Vince un incontro 4 a 2*
- *Perde un incontro 3 a 1*
- *Doppia morte in un incontro fino a quel momento condotto 2 a 0*

$$N_i = 3$$

$$N_v = 1$$

$$P_e = 4 \text{ (dall'incontro vinto 4 a 2)} + 1 \text{ (dall'incontro perso)} + 0 \text{ (dall'incontro doppia morte)} = 5$$

$$P_s = 2 \text{ (dall'incontro vinto 4 a 2)} + 3 \text{ (dall'incontro perso)} + 1 \text{ (dall'incontro doppia morte, 3 per la doppia morte - 2 punti messi a segno prima della doppia morte)} = 6$$

$$\Delta p = 5 - 6 = -1$$

$$D = (-1+1)/3 = 0$$

Esempio 2:

L'atleta B svolge 3 incontri:

- *Vince un incontro 2 a 0 (scadere del tempo)*
- *Perde un incontro 3 a 1*
- *Pareggia un incontro 2 a 2*

$$N_i = 3$$

$$N_v = 1$$

$$P_e = 2 \text{ (dall'incontro vinto 2 a 0)} + 1 \text{ (dall'incontro perso)} + 2 \text{ (dall'incontro pari)} = 5$$

$$P_s = 0 \text{ (dall'incontro vinto 2 a 0)} + 3 \text{ (dall'incontro perso)} + 2 \text{ (dall'incontro pari)} = 5$$

$$\Delta p = 5 - 5 = 0$$

$$D = (0+1)/3 = 0.333$$

3.3 CALCOLO DELLA CLASSIFICA INTERNA

Gli atleti vengono ordinati secondo il Differenziale, dal più alto al più basso.

I pareggi vengono “rotti” applicando i seguenti criteri, in ordine:

- Numero di vittorie
- Numero di colpi dati
- Eventuali scontri diretti
- Ranking esistente

Se due o più atleti dovessero risultare pari, si procederà ad uno scontro diretto tra gli atleti coinvolti.

3.4 PASSAGGIO ALLA FASE AD ELIMINAZIONE DIRETTA

I primi N atleti in classifica accedono alla fase eliminatoria.

N dipende dal numero di partecipanti alla Gara.

Partecipanti al torneo	Numero N di atleti che accede alle eliminatorie
56 o più	32
25-55	16
12-24	8
8-12	4

In Appendice A si descrive come viene formato il tabellone della fase finale.

4 RANKING

4.1 A COSA SERVE IL RANKING

Il Ranking misura le performance di ciascun atleta in ciascuna disciplina ammessa al Campionato Italiano Scherma Storica Uisp.

Viene usato per:

- formare i gironi sia delle Gare di Qualificazione Nazionali sia delle Gare degli Assoluti;
- determinare chi si qualifica per le Gare degli Assoluti.

Arrivare primo nel Ranking dopo le Gare degli Assoluti non comporta l'assegnazione del titolo di Campione Assoluto d'Italia; per quel titolo si deve risultare vittoriosi nella Gara degli Assoluti.

4.2 CALCOLO DEL RANKING

Il calcolo del Ranking è spiegato nel dettaglio nel Documento Ranking Campionato Italiano Scherma Storica UISP.

4.3 USO DEL RANKING PER COMPORRE I GIRONI

I gironi di qualificazione di ciascuna Gara dovranno essere composti tenendo conto del Ranking dei partecipanti in modo da avere, in ciascun girone, un atleta di fascia alta, uno di fascia medio alta, uno di fascia medio bassa, uno di fascia bassa.

N è il numero di partecipanti ad un torneo.

Questi N atleti vengono ordinati secondo Ranking, dal più alto al più basso.

Secondo questo ordinamento le fasce si comporranno in questo modo:

- Il primo quarto di atleti sarà in fascia alta.
- Il secondo quarto di atleti sarà in fascia medio alta.
- Il terzo quarto di atleti sarà in fascia medio bassa.
- Il quarto quarto di atleti sarà in fascia bassa.

Ciascuno dei gironi conterrà un atleta di ciascuna fascia, pescando dal primo atleta disponibile in ciascuna di esse.

Esempio:

*Alla Gara di Qualificazione del Centro Nord,
partecipano 100 atleti.*

*Questi vengono ordinati dal Ranking più alto a quello
più basso e vengono divisi per fasce:*

1-25 Fascia alta

26-50 Fascia medio alta

51-75 Fascia medio bassa

76-100 Fascia bassa

Il girone uno sarà composto dagli atleti: 1,26,51,76

Il girone due sarà compost dagli atleti: 2,27,52,77

E via così.

APPENDICE A – INDICAZIONI PER LA COMPOSIZIONE DELLE ELIMINATORIE

Per velocizzare la gestione della fase a eliminazione della Gara, si consiglia di usare gli schemi di riferimento presenti nelle appendici successive.

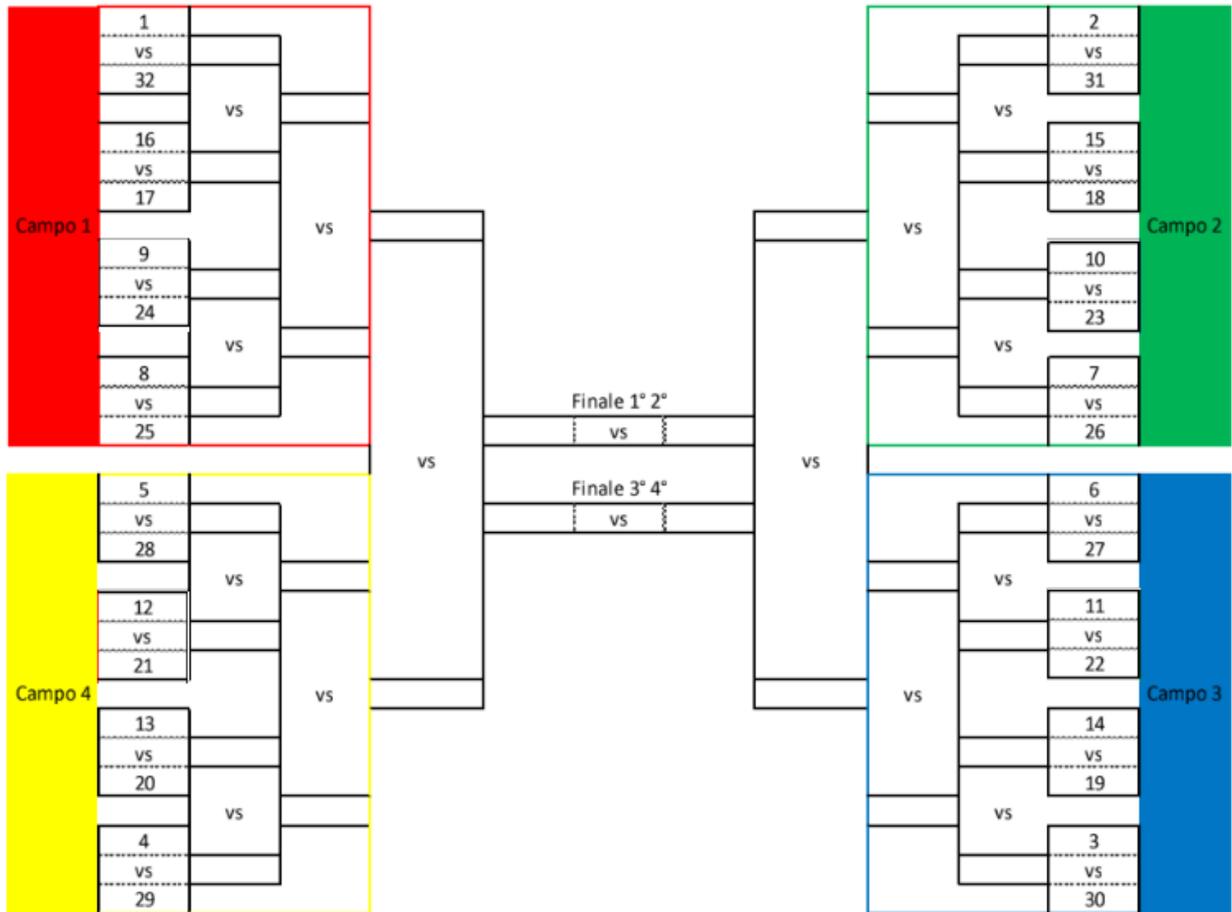
Come si vede, il numero N di atleti che passa alle eliminatorie viene suddiviso in quarti e tutti gli atleti andranno al campo corrispondente.

In questo modo, ogni campo gestisce in autonomia e in modo continuo tutti gli incontri del Ramo di Tabellone che ha in carico.

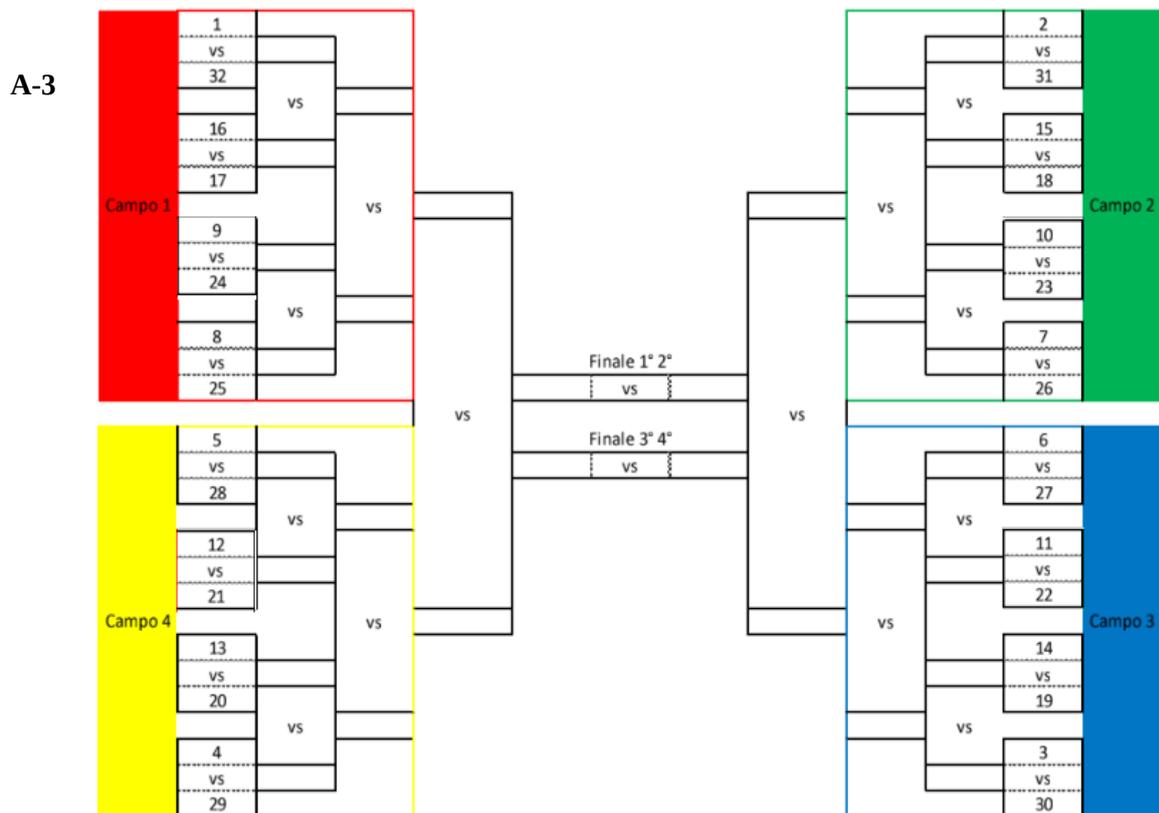
I numeri che si vedono, in ogni Tabellone, corrispondono al piazzamento in termini di classifica interna, a valle dei gironi di qualificazione.

Il tabellone così realizzato è studiato per avvantaggiare chi arriva in alto in classifica interna.

A-1 Composizione Eliminatorie a 32 atleti



A-2 Composizione Eliminatorie a 16 atleti



Composizione Eliminatorie a 8 atleti



Bologna, 21.05.2020

Coordinatore delegato pro-tempore del Settore Scherma
Giovanni Passaia