

S.K.I.-I.

20124 Milano, Italy
Via Monte Grappa 6
Tel./Fax ++39 02 620 875 44
e-mail ski_i@libero.it
Estero michelafaccioli@yahoo.it



SHOTOKAN KARATE DO INTERNATIONAL - ITALIA

松濤館國際空手道伊太利亞

<https://www.ski-i.eu>

<https://www.ski-i.it>

<https://www.skieventi.it>

SIMULAZIONE e STUDIO BATTERIE GIRONE ALL'ITALIANA

Studio di combinazioni all'italiana dove tutti gli atleti della batteria devono confrontarsi con tutti quelli della stessa batteria. Questa tipologia di gara, di norma non viene inserita per le finali, ma viene preferita quando vi è tempo di esecuzione sufficiente e un numero di atleti non troppo elevato. Vediamo quindi il calcolo matematico su alcune tipologia di batterie:

batteria da 3 = 3 incontri

batteria da 4 = 6 incontri

batteria da 5 = 9 incontri

batteria da 6 = 15 incontri

BATTERIA da **3** (A-B) (A-C) (B-C) = **3 INCONTRI**

Poniamo A,B,C : incontri **A > B**

A > C

B > C

Risulta necessario che due degli atleti si confronti due volte di seguito, anche “spostando gli atleti in altro modo le casualità non cambiano. In questa disposizione l'atleta A e l'atleta C devono necessariamente fare un confronto dopo l'altro. Inoltre in questa batteria il numero di incontri per ogni atleta è pari a 2.

BATTERIA da **4** (A-B) (A-C) (A-D) (B-C) (B-D) (C-D) = **6 INCONTRI**

Poniamo A,B,C,D : incontri **A > D**

B > C

A > B

C > D

A > C

B > D

Nessun atleta si confronta due volte di seguito, Per poter ottenere questo risultato è necessario che gli atleti vengano abbinati in questa sequenza. In questa batteria ogni atleta effettua 3 incontri (i finalisti ne fanno 4).

BATTERIA da 5

(A-B) (A-C) (A-D) (A-E) (B-C) (B-D) (C-D) (B-E) (C-D) (C-E) (D-E) = 10
INCONTRI

Poniamo A,B,C,D,E : incontri

- A > E
- B > D
- C > E
- A > B
- C > D
- B > E
- A > D
- B > C
- D > E
- A > C

Nessuno degli atleti si confronta due volte di seguito, Per poter ottenere questo risultato è necessario che gli atleti vengano abbinati in questa sequenza. In questa batteria ogni atleta effettua 4 incontri (i finalisti ne fanno 5)

BATTERIA da 6

(A-B) (A-C) (A-D) (A-E) (A-F) (B-C) (B-D) (C-D) (B-E) (B-F) (C-D) (C-E) (C-F) (D-E)
(D-F) (E-F) = 15 INCONTRI

Poniamo A,B,C,D,E,F : incontri

- A > F
- B > E
- C > D
- A > E
- B > D
- C > E
- D > F
- A > C
- D > E
- C > F
- A > B
- E > F
- B > C
- A > D
- B > F

Anche in questa batteria risulta che nessuno degli atleti si confronti due volte di seguito, Per poter ottenere questo risultato è necessario che gli atleti vengano abbinati in questa sequenza. In questa batteria ogni atleta effettua 5 incontri (i finalisti ne fanno 6)

CONSIDERAZIONI

Fattore Tempo
Fattore Logistico
Fattore Numerico
Fattore Collaboratori

Fattore Tempo :

Il tempo medio calcolato per le gare di Katà può essere espresso in due modi :

Confronto diretto

(due contendenti) con valutazione a bandierine 3 minuti

Confronto indiretto

(un contendente per volta) Valutazione a punteggio 3 minuti

Il tempo calcolato per le esecuzioni prevede :

- Chiamata
- Posizionamento Atleti
- Saluto di partenza
- Partenza
- Esecuzione
- Conclusione
- Saluto fine esecuzione
- Verdetto / Registrazione punteggio
- Uscita
- Eventuale consulto Arbitri distribuito nel corso della gara di Katà

La differenza più evidente che nonostante il tempo necessario allo svolgimento della gara sia pressapoco uguale nel confronto indiretto i tempi risultano alla fine doppi, poiché l'esecuzione indiretta presume un solo atleta per volta, mentre con la valutazione a bandierine gli atleti in gara contemporaneamente sono due.

Quindi inserendo i tempi medi calcolati nei prospetti di incontro possiamo ipotizzare :

Batteria da 3 = 3 incontri = 9 minuti senza finali

Batteria da 4 = 6 incontri = 18 minuti senza finali

Batteria da 5 = 10 incontri = 30 minuti senza finali

Batteria da 6 = 15 incontri = 45 minuti senza finali

Pertanto la scelta della batteria risulta da un equilibrio tra il numero di partecipanti, dal tempo e dalle risorse che ho a disposizione. Più avanti verranno analizzati in dettaglio questi fattori.

Fattore Logistico :

Quanti Tatami ho a disposizione e per quanto tempo.

Fattore Numerico :

Il numero degli atleti iscritti determina pesantemente la scelta del numero atleti per batteria.. Se ho pochi atleti in totale e voglio fare una gara che riempia molto tempo con una forte equità tra gli incontri, allora la scelta di utilizzare 6 atleti per batteria è la più corretta. Mentre per una gestione di normali eventi le batterie da 4 e da 5 potrebbero essere le più indicate. Ponendo per assunto che i tempi indicati siano da considerarsi corretti, per valutare appieno le varie caratteristiche di scelta possono essere fatte ulteriori varianti sulla disposizione degli atleti Per meglio comprendere i vari meccanismi di sviluppo all'interno della competizione eseguiamo un test virtuale di simulazione :

Poniamo il caso in cui gli iscritti ad una determinata gara siano 14 e proviamo a considerare la formazione di batterie da 3 elementi a 6 e caso per caso osserviamo il comportamento dei dati. Inseriamo in tutte le simulazioni un solo finalista per batteria.

1) Caso batteria da 3 atleti

Posso fare 4 batterie da 3 (12 atleti) = 9' a incontro x 4 incontri = 36 minuti
poi prendere i due con il punteggio inferiore (o altro) tra le prime 4 batterie e “inserirli” nella 5° batteria (dove ci sono i due che non hanno ancora avuto confronti) per completarne il numero. A questo punto abbiamo :

$36' + 9' = 45'$ (con 10 confronti senza pausa)

Poi ogni batteria avrà un vincitore e ci troveremo quindi 5 atleti che necessariamente devono essere ancora sfolgati:

Quindi devo fare un'Altra batteria da 3 = 9 minuti (2 incontri senza pausa) e per correttezza devo prendere quello con il punteggio più basso (o più alto) e inserirlo nell'ultima batteria (altri 2 incontri senza pausa) $9'+9'+45' = 63'$

Quindi la finale per il 1°, 2° 3° posto a eliminazione diretta per altri 3 minuti ad atleta

In totale : **72 minuti di gara** - con 14 incontri senza pausa per gli atleti in gara

2) Caso batteria da 4 Atleti

Posso fare 3 batterie da 4 (12 atleti) = 18' a incontro x 3 incontri = 54 minuti
poi prendere i due con il punteggio inferiore tra le prime tre batterie e “inserirli” nella 4° batteria per completare il numero. A questo punto abbiamo :

$54' + 18' = 72'$ (nessun incontro senza pausa)

Poi ogni batteria avrà un vincitore e ci troveremo quindi 4 atleti che necessariamente devono essere ancora sfolgati:

Quindi devo fare un'Altra batteria da 4 dove effettuo con il metodo dell'eliminazione diretta la finale per il 1°, 2° 3° posto per altri 3' per atleta = 12'

In totale : **84 minuti di gara** - tutti gli incontri con pausa per ogni atleta

3) Caso batteria da 5 Atleti

Posso fare due batterie da 5 (10 atleti) = 30' incontro x 2 incontri = 60 minuti
poi prendere l'atleta con il punteggio inferiore tra le prime tre batterie e “inserirlo” nella 3°
batteria per completare il numero. A questo punto abbiamo :

$60' + 30' = 90'$ (nessun confronto senza pause)

Quindi la finale per il 1°, 2° 3° posto a eliminazione diretta per altri 3 minuti ad atleta

In totale : **99 minuti di gara** - tutti gli incontri con pausa per ogni atleta

4) Caso batteria da 6 Atleti

Posso fare due batterie da 6 (12 atleti) = 45' incontro x 2 incontri = 90 minuti
poi prendere 4 atleti con il punteggio inferiore tra le prime 2 batterie (due ogni batteria) e
“inserirli” nella 3° batteria per completare il numero. A questo punto abbiamo :

$90' + 45 = 135$ **minuti di gara** (tutti gli incontri con pausa per ogni atleta)

Quindi la finale per il 1°, 2° 3° posto a eliminazione diretta per altri 3 minuti ad atleta

In totale : **144 minuti di gara** - tutti gli incontri con pausa per ogni atleta

Oppure volendo “allungare” ulteriormente la gara si predispongono 2 finalisti per batteria,
e in questo modo si effettua un'altra batteria da 6 elementi che aggiungono altri 45 minuti al
totale della competizione arrivando a circa 190 minuti in totale (circa tre ore di gara con 14
atleti) - Ricapitolando :

Batteria da 3 7 gruppi + una finale

ogni atleta effettua 2 incontri (i finalisti ne fanno 3)

In totale : **72 minuti di gara** (1,12') - 14 incontri senza pausa per gli atleti in gara

Batteria da 4 4 gruppi + una finale

ogni atleta effettua 3 incontri (i finalisti ne fanno 4)

In totale : **84 minuti di gara** (1,24') - tutti gli incontri con pausa per ogni atleta

Batteria da 5 3 gruppi + una finale

ogni atleta effettua 4 incontri (i finalisti ne fanno 5)

In totale : **99 minuti di gara** (1,40') - tutti gli incontri con pausa per ogni atleta

Batteria da 6 3 gruppi + una finale (possono diventare 4 gruppi)

ogni atleta effettua 5 incontri (i finalisti ne fanno 6)

In totale **144 minuti di gara** (2,24')(pausa per tutti)(può essere allungata)

OSSERVAZIONI SULLE BATTERIE

Osservazioni sulla batteria da 3

Come si può osservare nella batteria da 3 il tempo si riduce in maniera considerevole, ma si
paga lo scotto che gli atleti subiscono una pressione continua effettuando un confronto dopo
l'altro con poche pause. In effetti si riscontrano ben 14 ripetizioni consecutive, ovvero atleti

che devono effettuare incontri consecutivi. Inoltre la quantità di incontri che viene effettuata dal singolo atleta è molto bassa e rimane di due incontri. Tra le batterie proposte è decisamente la meno soddisfacente.

Osservazioni sulla batteria da 4

Tutti gli atleti usufruiscono di una pausa tra un incontro e l'altro e contemporaneamente sale a tre il numero di incontri che l'atleta deve sostenere. Il tempo è solo leggermente più lungo, e per la differenza di occupazione temporale, e per le modalità di incontri questa batteria risulta decisamente più conveniente di quella composta da tre elementi

Osservazioni sulla batteria da 5

Tutti gli atleti usufruiscono di una pausa tra un incontro e l'altro e contemporaneamente sale a quattro il numero di incontri che l'atleta deve sostenere. Il tempo è decisamente più lungo, con uno scarto temporale che inizia a pesare. (circa 27 minuti in più della batteria con 3 elementi e circa 15 minuti in più della batteria da 4 elementi). Da rimarcare comunque che gli atleti hanno una partecipazione molto soddisfacente, potendo confrontarsi per un grande numero di volte.

Osservazioni sulla batteria da 6

Tutti gli atleti usufruiscono di una pausa tra un incontro e l'altro. Contemporaneamente sale a cinque il numero di incontri che l'atleta deve sostenere. Il tempo però è decisamente più lungo, con un aumento notevole della durata della gara. E' decisamente una batteria da inserire quando vi sono pochi atleti e vi sia la necessità di "tirare" in lungo il tempo. Più che per grandi eventi, questo metodo può essere consigliato per "confronti" tra un numero limitato di palestre, quindi con pochi atleti e quando si ha a disposizione un tempo sufficiente.

OSSERVAZIONI DI CARATTERE GENERALE

Inoltre le proporzioni possono cambiare variando il numero di finalisti per batteria. Ma da comparazioni matematiche si può notare che in generale l'inserimento di più finalisti nella stessa batteria allunga considerevolmente i tempi senza apportare reali benefici. Per questa ragione la regola generale di partenza per poter gestire in automatico un tabellone di questa tipologia, dovrebbe contenere alcune considerazioni da applicare e "forzare" automaticamente e altre da lasciare alla decisione del gestore.

- Finalisti per batteria =1
- Mantenimento del numero in batteria selezionato dall'organizzatore che oltre all'aspetto puramente matematico della decisione deve ottimizzare variabili come tempo disponibile, tatami, arbitri, ecc..
- Formazione della batteria e inserimento degli atleti rimasti fuori con batteria successiva, vedi esempio fatto prima con un numero di 14 atleti in gara.

- Recupero del numero di atleti necessari al completamento, inserendo l'opzione di prelievo che più sia soddisfacente per il gestore della gara : es. prendi gli atleti più bassi di punteggio che sono stati eliminati, oppure prendi gli atleti che sono stati eliminati con un punteggio alto.
- Al raggiungimento della selezione dei finalisti, applicare il metodo di valutazione predisposto per il confronto finale.

Inoltre :

- Stampa su supporto cartaceo sia del tabellone iniziale che delle fasi eliminatorie di tutte le batterie per un confronto parallelo.
- Mantenimento dei dati che riguardano le decisioni arbitrali per eventuali contestazioni e/o pubblicazioni

Fattore Collaboratori : Quante e di che tipo ho risorse umane disponibili.

- Arbitri
- Giudici di tavolo
- Segretari / Controllori

VALORE DEL PUNTEGGIO

Le variabili che compongono il giudizio tra due contendenti sono essenzialmente tre

- Vittoria
- Sconfitta
- Pareggio

Per dare una valenza efficace e che non comporti dubbi sul conteggio dei vari risultati, è opportuno che vi siano differenze numeriche “nette” tra il confronto dei valori espressi in punteggio sul risultato ottenuto. E' buona norma applicare quindi i parametri sotto indicati :

- Vittoria = 2 punti
- Sconfitta = 0 Punti
- Pareggio = 0,5 punti

In questo modo si abbassa il fattore di casualità che porta ad avere due atleti con lo stesso punteggio finale, e per cui è necessario effettuare uno spareggio sul campo. Se consideriamo il numero di incontri espresso nelle varie batterie possiamo osservare che più è alto il numero degli incontri all'interno della batteria, è maggiormente vi è la garanzia che questo fattore casuale decada. (se faccio due incontri può essere facile avere una vittoria e un pareggio a testa, se ne faccio 4 diventa più difficile mantenere lo stesso punteggio perchè le probabilità si abbassano)

CONCLUSIONE

Le batterie composte da 4 e da 5 elementi sono decisamente le più equilibrate. La scelta deve avvenire in base al numero totale degli atleti e dal tempo a disposizione.

Nel prendere in considerazione una eventuale gestione informatica della preparazione dei tabelloni potrebbe essere agevole assegnare in back Ground in ogni batteria una lettera (o numero) abbinata al nome e poi effettuare la scaletta come è stato indicato seguendo esattamente la disposizione temporale indicata.

Risulta comunque evidente che altri parametri di riferimento possono “disturbare” la collocazione temporale degli atleti. Un esempio a riguardo può essere prediligere la diversa provenienza degli atleti. Possiamo indicare :

Scelte iniziali durante la formazione delle prime Batterie

- Prediligo le capacità singole (livello Atleti) (Si) (No)
- Prediligo la diversa provenienza degli atleti (Si) (No)

Per il ricalcolo di nuove batterie per completare il giro

- Reinsiero atleti con punteggio più basso (Si) (No)
- Reinsiero atleti con punteggio più alto (Si) (No)

Per esempio risulta evidente che se abbiamo:

A, D della stessa provenienza e vogliamo prediligere gli incontri tra estranei, dovremmo costruire il tabellone e le sue batterie “piazzando” gli atleti della stessa palestra in batterie diverse. Ma questo per una questione di predominanza numerica potrebbe non essere sufficiente e quindi, in teoria non potremmo seguire lo schema proposto prima. In effetti in un a batteria da 4 se abbiamo A/B che sono della stessa provenienza:

BATTERIA da **4** (A-B) (A-C) (A-D) (B-C) (B-D) (C-D) = **6 INCONTRI**
Poniamo A,B,C,D : incontri **A > D** (capita incontro stessa provenienza)
B > C
A > B
C > D
A > C
B > D

Tuttavia nella matematica degli incontri qualsiasi scambio venga effettuato non “risparmia” l'incontro tra la stessa provenienza, Il solo risultato che si rischia di ottenere è quello di far capitare confronti senza la giusta pausa tra un incontro e l'altro. Questo succede con qualsiasi altro “filtro” “aggiunto”, che voglia essere preso in considerazione nella selezione. Per questo motivo la sequenza non deve cambiare all'interno della batteria. Gli eventuali “filtri” aggiuntivi devono essere applicati esclusivamente nella logica “globale” della formazione delle batterie ma **mai** all'interno della batteria stessa.

Roberto Contiero