Forme di tornei

UFSPO
2532 Macolin

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

Sommario

Cosa, come e perché? 2
Torneo a rotazione 3
Torneo del campione, promozione/retrocessione 4
Cambia/Dividi 5
Torneo a eliminazione 6
Torneo a doppia eliminazione 7
Torneo con classifica 8
Torneo con pool eliminatoria 9
Torneo a eliminazione a gruppi 10
Torneo a cassetti 11
Tutti contro tutti 12
Torneo a piramide 13
Torneo a estrazione 14
Monte Carlo 15
Torneo con handicap 16
America 17
Coppa Davis 18
Torneo misto 19
Documenti in formato pdf da scaricare 20

Cosa, come e perché?

I tornei sono fra i punti salienti nell'evoluzione sportiva dei bambini e dei ragazzi. Misurarsi con gli altri e scoprire i propri limiti rappresenta per molti giovani sportivi una grande sfida. Le competenze condizionali, coordinative, psichiche e tattiche acquisite nella lezione possono essere applicate nella gara. Parimenti si può esercitare in modo mirato come comportarsi con le emozioni collegate a vittoria e sconfitta. Per i bambini ed i ragazzi le gare sono motivanti ed offrono la possibilità di esprimere al meglio la personalità. I tornei dovrebbero essere integrati nella lezione e fungono anche da controllo dell'apprendimento.

Tornei che nell'ambito di una società durano una stagione intera o più a lungo hanno anche obiettivi sociali e promuovono i contatti nell'ambito del gruppo.

Nella preparazione e nello svolgimento di tornei si devono considerare in particolare i seguenti punti:
- quali sono gli obiettivi?
- quanti bambini e ragazzi partecipano?
- qual è l'età dei partecipanti?
- qual è il livello (principianti – buoni giocatori – esperti)?
- quanti campi si hanno a disposizione?
- quanto può durare il torneo?

Distinguiamo fra:

Tornei ufficiali
Vengono organizzati a livello internazionale, nazionale o regionale sulla base dei regolamenti federali e nella maggior parte dei casi servono a stabilire in tempi brevi un vincitore.

Tornei non ufficiali
Nei cosiddetti giochi a punti si gioca per raggiungere un determinato numero di punti. Se la partita invece ha una durata stabilita dagli organizzatori si parla di giochi a tempo.

Le forme di torneo di questo fascicolo vengono presentate seguendo lo schema
- Cosa? (descrizione)
- Come? (esecuzione)
- Perché? (obiettivi, vantaggi e svantaggi)

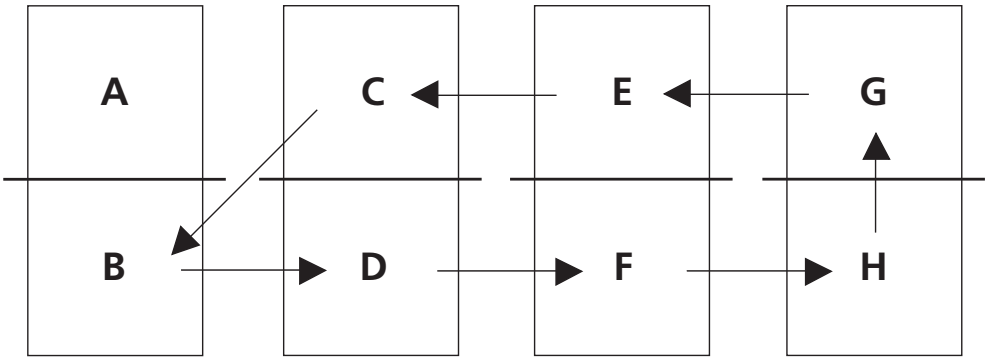
Varianti, consigli e suggerimenti utili sono riportati al termine della descrizione dei diversi tornei.

I piani di gioco sono disponibili come documenti da fotocopiare sul sito Internet: www.gioventuesport.ch (cerca alla voce Discipline sportive sotto Badminton, Squash, Tennis o Tennistavolo).

Questo fascicolo non intende essere esaustivo, e certamente anche in futuro si continueranno ad inventare forme di tornei altrettanto valide.

Torneo a rotazione

A rimane sempre
sullo stesso campo



Cosa?

I tornei a rotazione sono forme semplici in cui tutti possono giocare contro tutti. Grazie a rotazioni regolari sono possibili anche partite fra più forti e più deboli.

Come?

Sui campi a disposizione si gioca a punti con le stesse regole. Dopo un po' di tempo si cambia in senso antiorario. Un giocatore o una squadra restano sempre nello stesso campo in modo tale che tutti giocano contro tutti.

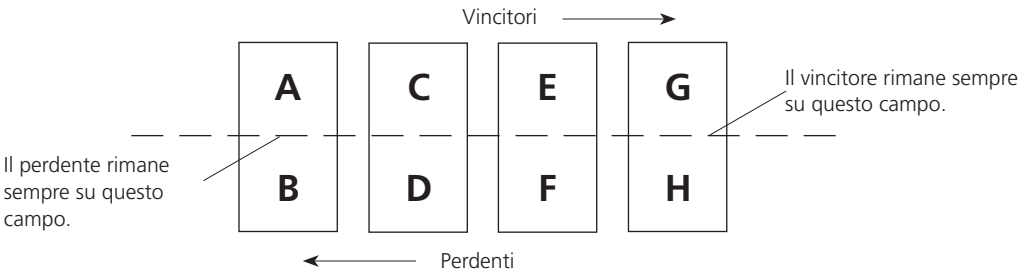
Perché?

Questa forma è indicata per verificare lo stato attuale delle prestazioni.

Attenzione
Ai partecipanti va mostrato esattamente lo svolgimento e il cambio di posizione. Dopo un certo periodo il gioco viene interrotto. A causa dei periodi di tempo irregolari i partecipanti devono concentrarsi meglio. Essendo il tempo a disposizione limitato, si tende a giocare in attacco. Se i giocatori sono in numero dispari di volta in volta uno riposa e svolge una consegna accessoria e non è più necessario che al cambio uno dei giocatori resti sempre nello stesso campo.

Varianti
- Su ogni campo si usano regole diverse.
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.
- Il punto vale solo se l'avversario non riesce a toccare la palla.
- Si fa punto solo se si ha il servizio.
- Ogni giocatore somma partita dopo partita i punti ottenuti.

Torneo del campione, promozione/retrocessione



Cosa?

Chi è il miglior giocatore? Chi può giocare nella massima categoria?

Come?

Si gioca a punti in un tempo stabilito. Allo scadere del tempo i vincitori «salgono» di un campo, i perdenti «scendono» di uno. In caso di parità si gioca un punto di spareggio.

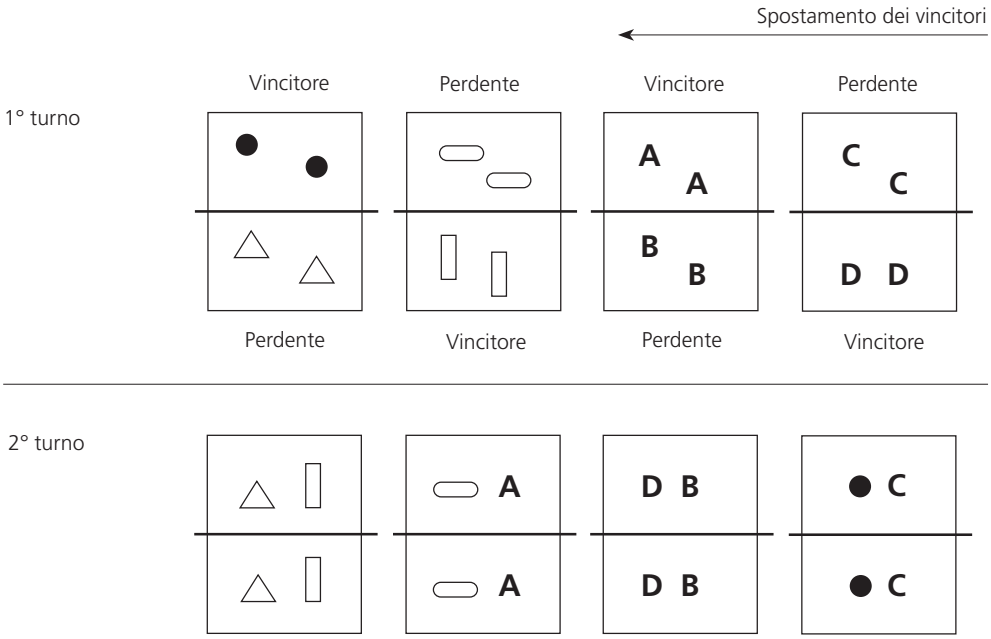
Perché?

Non ci sono eliminazioni e alla fine in questa forma di torneo si ha una classifica chiara. Lo svantaggio è che si hanno sempre gli stessi accoppiamenti.

Attenzione
All'inizio del torneo i più forti dovrebbero iniziare in basso e le partite dovrebbero essere piuttosto brevi. In seguito, quando si incontrano giocatori più o meno dello stesso livello, le partite possono essere più lunghe.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.
- Il punto vale solo se l'avversario non riesce a toccare la palla.
- Si fa punto solo se si ha il servizio.
- Ogni giocatore somma partita dopo partita i punti ottenuti.

Cambia/Dividi



Cosa?

Una forma doppia, molto adatta per conoscersi.

Come?

Si gioca a tempo. La squadra che vince si sposta sul campo successivo e ne occupa le due metà. La coppia perdente resta sul campo e si divide nelle due metà. In tal modo si formano nuove coppie per il turno seguente.

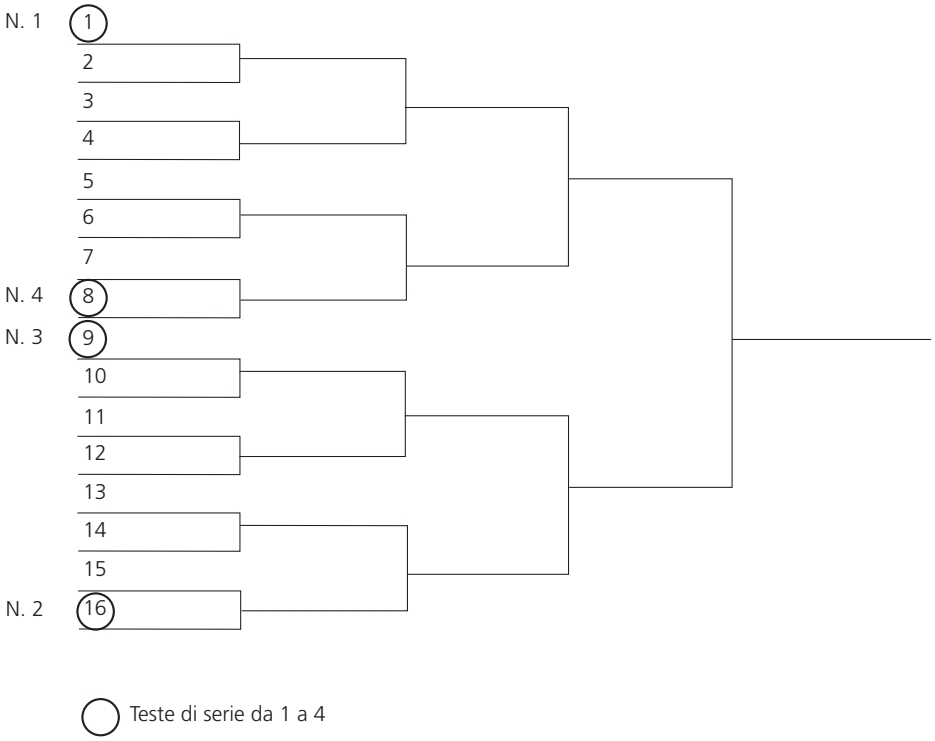
Perché?

I giocatori vengono subito mescolati fra loro.

Attenzione
Ai partecipanti va mostrato esattamente come funzionano i cambi.

Varianti
- La squadra che perde non si divide, ma inizia dal punteggio ottenuto nella partita precedente (se ha perso per 15:8, inizia l'incontro seguente in vantaggio di 8:0).
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.
- I giocatori sommano partita dopo partita i punti ottenuti.

Torneo a eliminazione



Cosa?

Di regola i tornei ufficiali di singolare e di doppio vengono disputati a eliminazione diretta.

Come?

Si disputano gli incontri secondo il tabellone, chi vince passa al turno successivo; chi perde viene eliminato. I migliori sono teste di serie, di regola si tratta di un quarto dei partecipanti. I migliori in tal modo non si incontrano nei primi turni. Gli altri partecipanti vengono sorteggiati per occupare i posti rimasti sul tabellone. Se gli iscritti sono 16 si devono disputare 15 incontri. La formula per calcolare il numero di partite dato in numero di partecipanti n è: partite = n –1.

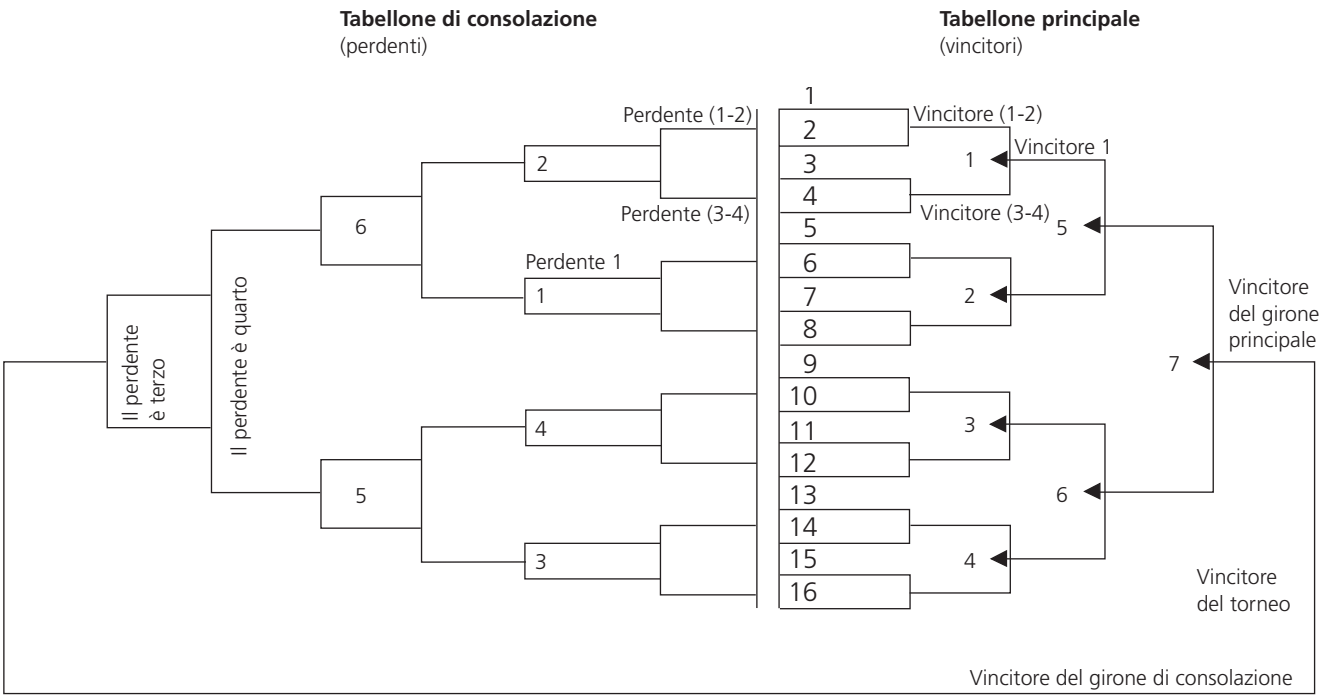
Perché?

Il vincitore viene stabilito abbastanza in fretta, ma chi perde viene man mano eliminato. Pertanto questa forma è poco adatta con i bambini e i ragazzi.

Attenzione
Una descrizione accurata di questa forma di torneo può essere consultata nel regolamento di gara delle varie federazioni di tennis.

K.O. viene dall'inglese e significa:
knock out.

Torneo a doppia eliminazione



Cosa?

In questo torneo ogni giocatore ha due possibilità; dopo una prima sconfitta non si viene eliminati, ma si può continuare nel tabellone dei perdenti arrivando persino a vincere il torneo.

Come?

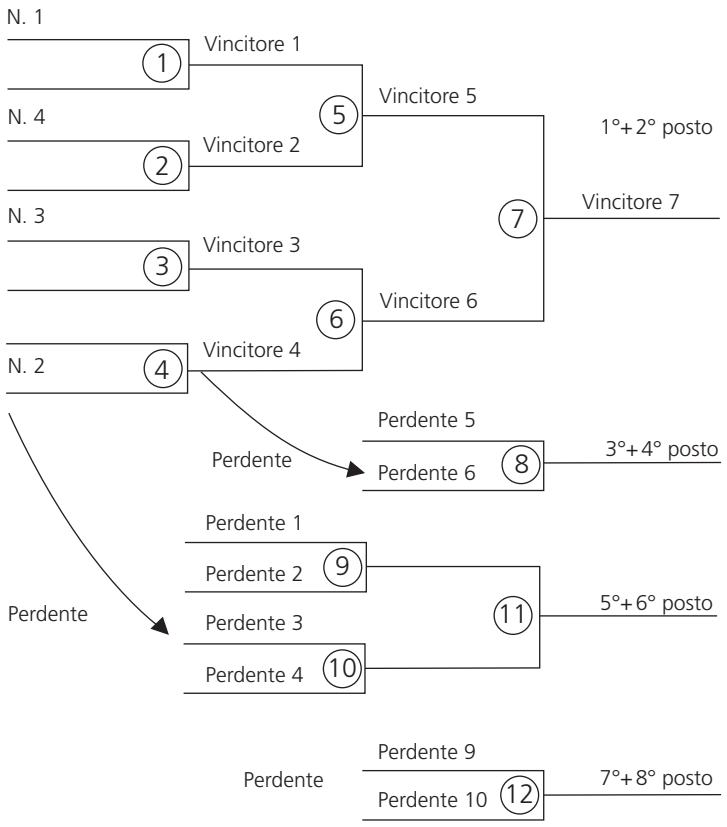
I migliori sono teste di serie, gli altri vengono sorteggiati sul tabellone. I vincitori di una partita della parte destra del tabellone (girone principale) continuano a destra, i perdenti finiscono a sinistra e continuano a giocare.

Perché?

Tutti giocano almeno due partite e diminuisce quindi la tensione dell'eliminazione. Il torneo è relativamente complicato e verso la fine si possono avere attese lunghe.

Attenzione
Gli spostamenti (verso l'alto o verso il basso) dei giocatori dal tabellone principale a quello di consolazione dovrebbero evitare che si incontrano gli stessi avversari. Quando si hanno numerosi partecipanti ciò è però praticamente impossibile.

Torneo con classifica



Cosa?

Con questo tipo di torneo si può avere una classifica con i ranghi da 1 a n.

Come?

I migliori partecipanti sono teste di serie, gli altri vengono sorteggiati. Chi vince avanza sul tabellone di destra, chi perde arriva nell'apposito tabellone.

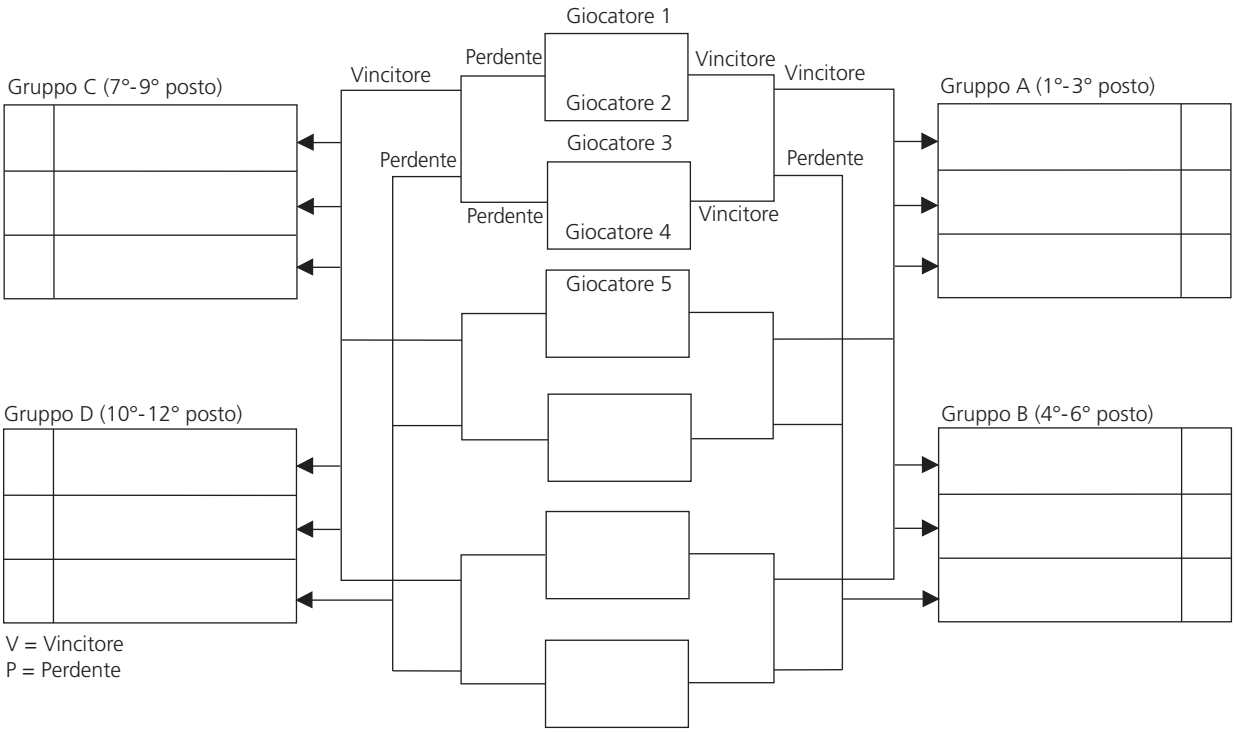
Perché?

Non c'è eliminazione diretta, tutti i partecipanti possono fare esperienza agonistica. Di regola questi tornei durano a lungo e sono suddivisi su diversi giorni. È comunque possibile che capiti di dover giocare due volte contro lo stesso avversario.

Attenzione
Visto l'elevato numero di partite vale la pena di giocare set brevi.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.
- Ogni giocatore somma partita dopo partita i punti ottenuti.
- Si gioca a tempo.

Torneo con pool eliminatoria



Cosa?

Si tratta di una forma mista fra torneo ad eliminazione diretta e a gruppi di squadre. Le prime due partite determinano per quali posti si gioca in seguito.

Come?

I due primi turni vengono giocati sotto forma di torneo a eliminazione, poi nei gruppi si gioca tutti contro tutti.

Perché?

In questa forma di torneo nessuno viene eliminato e tutti giocano lo stesso numero di partite. Il sistema richiede però tempo e parecchi campi.

Attenzione
È meglio giocare a tempo. Con numerosi partecipanti questo torneo richiede moltissimo tempo.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.

Torneo a eliminazione a gruppi

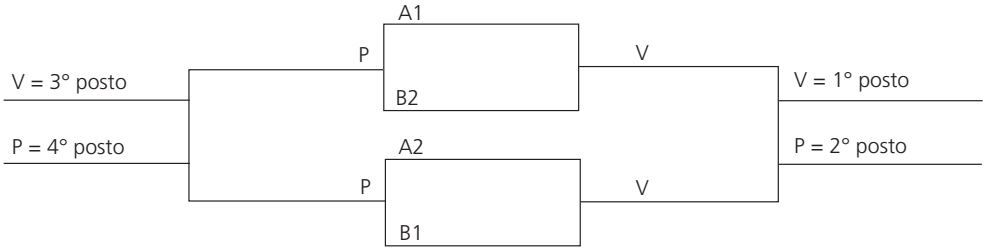
Gruppo A

	Nome	1	2	3	4	Partite	Set	Rango
1		■						
2			■					
3				■				
4					■			

Gruppo B

	Nome	1	2	3	4	5	Partite	Set	Rango
1		■							
2			■						
3				■					
4					■				
5						■			

A1 = 1° del gruppo A
B2 = 2° del gruppo B
V = Vincitore
P = Perdente



Cosa?

In una prima fase del torneo si gioca tutti contro tutti nell'ambito di gruppi, nella seconda parte si determina il vincitore con un torneo a eliminazione.

Come?

Nell'ambito di un gruppo si gioca tutti contro tutti. I partecipanti più forti vengono suddivisi nei gruppi come teste di serie, gli altri giocatori vengono sorteggiati. Nel gruppo preliminare si ha una prima classifica; a parità di punti decide l'incontro diretto, la differenza set e poi la differenza punti. I primi due di ogni gruppo si qualificano per il torneo principale e giocano a eliminazione diretta.

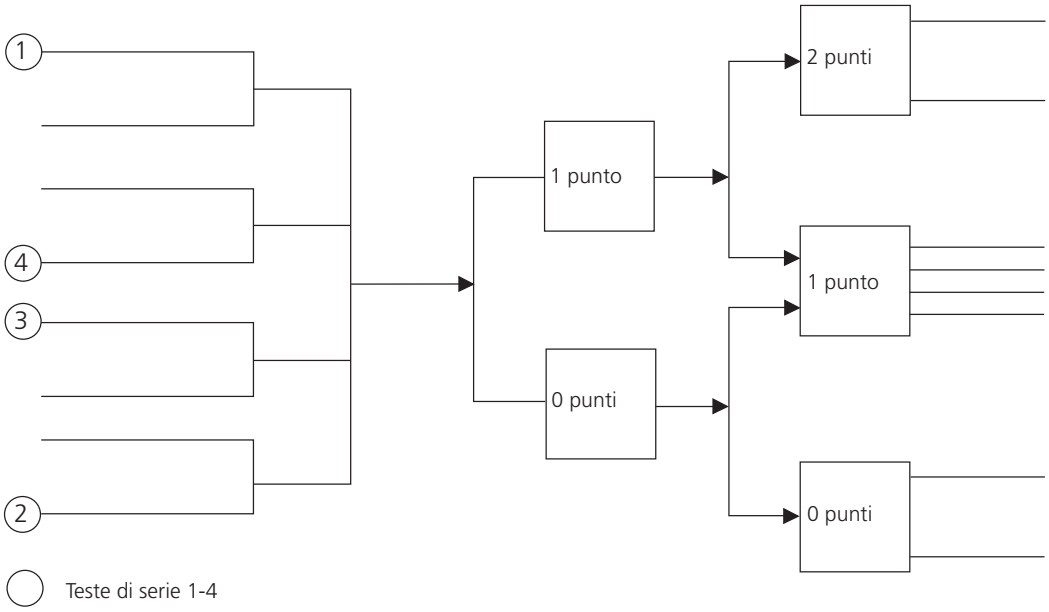
Perché?

In questa forma non si ha solo l'eliminazione diretta e tutti possono giocare molte partite.

Attenzione
L'ampiezza dei gruppi dipende dal numero dei partecipanti. È importante prevedere delle teste di serie.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- I primi, i secondi, etc. di ciascun gruppo giocano gli uni contro gli altri.
- La seconda parte viene giocata come torneo tutti contro tutti.

Torneo a cassetti



Cosa?

In questa forma giocano insieme sempre giocatori possibilmente di uguale valore.

Come?

All'inizio i più forti vengono indicati some teste di serie su un tabellone, gli altri sono sorteggiati. Nel secondo turno, eseguito il sorteggio, vincitori e perdenti giocano ciascuno fra di loro. Se il numero di giocatori in un gruppo è dispari, chi rimane da solo riceve una vittoria a tavolino. Lo stesso giocatore non dovrebbe però averne più di una per ogni torneo. Per poter stabilire una classifica esatta ogni partecipante, oltre ai punti con cui ha vinto, riceve anche quelli dei giocatori contro i quali ha vinto nel corso del torneo.

Esempio: A ha vinto contro B e C, ma perde contro D. Per le vittorie riceve i punti di B e C, che hanno rispettivamente 2 ed 1 vittoria. Il punteggio di A è quindi: 2+2+1=5.

Perché?

Tutti i partecipanti disputano lo stesso numero di partite, si tratta di una formula indicata per ragazzi e bambini.

Attenzione
Prima di poter concludere un turno si possono avere attese lunghe; se possibile si dovrebbe giocare a tempo. Per rendere il torneo più attraente si dovrebbero prevedere alla fine delle finali.

Il tabellone può essere disegnato su carta da pacchi; su dei «Post-it» vengono annotati nome e numero del giocatore. Il foglietto di ogni giocatore va aggiornato costantemente con il numero degli avversari contro cui ha giocato e il numero delle vittorie.

Tutti contro tutti

Piano di gioco														6/3
A	**B**	**C**	1		2		3		4		5		6	
3-1	**2-4**	**6-5**	**9:15**	**0**	**4:15**	**0**	**15:9**	**1**	**15:4**	**0**				
4-6	**5-3**	**1-2**												
3-2	**6-1**	**5-4**												
5-2	**1-4**	**3-6**												
1-5	**2-6**	**4-3**												
Totale														

Piano per 6 squadre (1-6), con tre campi (A-C)

Cosa?

Tutti giocano contro tutti, seguendo un ordine prestabilito.

Come?

I nomi vengono riportati su formulari preparati allo scopo, in cui ad ogni nome viene attribuito un numero.

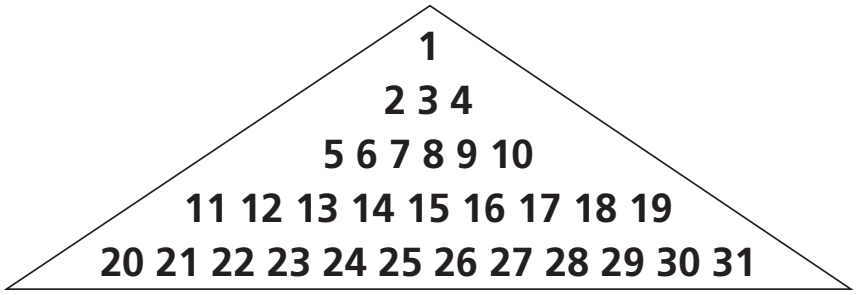
Perché?

Tutti affrontano gli stessi avversari, non ci sono eliminazioni. Questa forma consente la classifica più precisa.

Attenzione
Visto che questo sistema prende molto tempo, è consigliabile formare diversi piccoli gruppi. Il numero di partite di un gruppo con n partecipanti può essere definito come segue: $n \times (n-1)/2$.
Esempio per 6 partecipanti.
$6 \times (6-1)/2 = 15$ partite.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Non si contano le partite vinte, ma solo la differenza punti delle singole partite. Ciò significa che per il giocatori ogni punto è importante e anche la sconfitta non è poi così grave.
- Su ogni campo si gioca usando palline e racchette di tipo diverso.

Torneo a piramide



Esempio: il numero 15 sfida il numero 6. Se vince si scambiano di posto le targhette.

Cosa?

Chi è il miglior giocatore di un club?

Come?

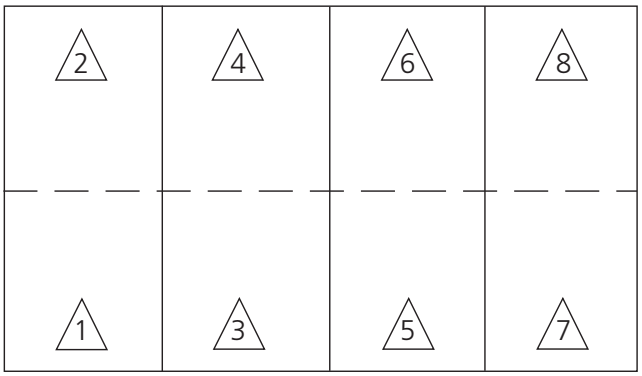
Tutti i partecipanti ricevono una targhetta con il proprio nome, sistemata nella piramide in base alla classifica o alle prestazioni attuali. Il migliore è al posto 1, il secondo al 2 e così via. I giocatori possono sfidarsi fra loro, secondo regole determinate in precedenza. Le sfide possono avvenire solo all'interno dello stesso livello o con giocatori del livello immediatamente superiore.

Perché?

Il sistema a piramide è adatto per un corso lungo o per il gruppo giovanile di un club sull'arco della intera stagione. Giocatori meno bravi hanno l'opportunità di sfidare i più forti.

Attenzione
Si può anche stabilire che nell'arco di un certo periodo i partecipanti debbano disputare un certo numero di partite.

Torneo a estrazione



Organizzazione della palestra

Torneo a estrazione

Partite vinte 2 punti
Partite pareggiate 1 punto
Partite perse 0 punti

Nome: Rango:

	Risultati	Punti
1° turno	:	
2° turno	:	
3° turno	:	
4° turno	:	
5° turno	:	
6° turno	:	
7° turno	:	
8° turno	:	
9° turno	:	
10° turno	:	
Differenze: Totale:	:	

Foglio dei risultati

Cosa?

Prima di ogni turno si sorteggiano nuovi avversari.

Come?

I campi vengono numerati da 1 a x; ogni giocatore estrae un numero e scopre in tal modo su quale campo e con chi gioca. Le partite sono a tempo. La vittoria frutta due punti, il pareggio uno solo. Alla fine si sommano i punti fatti e si compila la classifica.

Perché?

La fortuna può aiutare i più deboli ad avanzare nella classifica. Si tratta di una formula scelta spesso per chiudere la stagione in un club.

Attenzione
Tramite l'estrazione si possono anche ripetere gli stessi incontri. Procedendo ad ogni turno ad un'estrazione ci possono essere lunghe pause.

Varianti
- Si può giocare anche a coppie o a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.
- Il punto vale solo se l'avversario non riesce a toccare la palla.

Monte Carlo

Cosa?

Non è una forma di torneo vera e propria; si cambia solo il modo di contare i punti per provocare più spesso situazioni critiche.

Come?

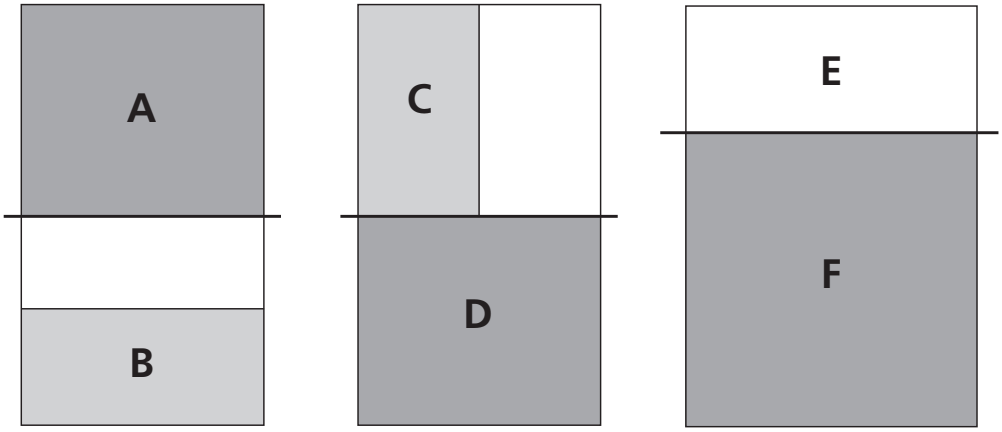
Alcune possibilità:
- giocare set corti, al meglio di cinque o sette punti
- un punto su tre conta doppio
- ogni dieci minuti si ha uno scambio che vale il quintuplo
- la palla in rete conta doppio
- etc.

Perché?

I giocatori sono costretti a giocare più frequentemente i cosiddetti big point e possono provare a dominare le emozioni.

Attenzione
Partite Monte Carlo dovrebbero essere giocate soprattutto in allenamento.

Torneo con handicap



Esempio di campi di diverse dimensioni

Cosa?

I giocatori più forti ricevono un handicap, in modo da avere partite più equilibrate e quindi più incerte.

Come?

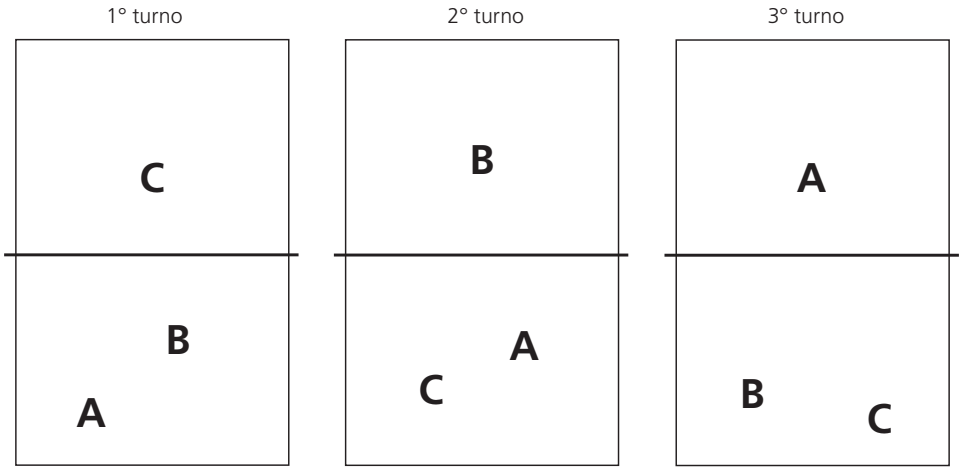
L'handicap viene stabilito a seconda del livello di gioco. I più deboli ricevono ad esempio un punto di vantaggio, o i punti che fanno valgono doppio. Se la differenza di livello è eccessiva, c'è il pericolo che i più deboli nonostante il vantaggio perdono male, e restano frustrati. In casi del genere si cerca di colmare le differenze con handicap tecnici. Il più forte, ad esempio, non può giocare uno o due dei suoi colpi standard (ad es. dritto) o deve usare la sinistra, o gioca su un campo più grande.

Perché?

Se si determinano giudiziosamente gli handicap, tutti possono vincere. I buoni giocatori devono concentrarsi sin dall'inizio e non possono praticamente permettersi degli errori.

Attenzione
Questo modo è interessante per un torneo sociale. Prima di ogni incontro si valuta la differenza di livello e si decide l'handicap.

America



Cosa?

Su un campo ridotto si gioca uno contro due. I regolamenti di gara non conoscono questa forma, ma essa offre senza dubbio interessanti opportunità in allenamento.

Perché?

Cambiando costantemente dimensioni del campo e passando dal doppio al singolo si può migliorare la percezione dello spazio.

Come?

Ogni giocatore ha modo di giocare una volta da solo e una con un compagno. Si cambia dopo un certo periodo o dopo essere giunti ad un certo punteggio. Di regola i doppisti giocano su terreno più grande: ogni vittoria vale due punti. Chi gioca il doppio si divide i punti. Alla fine chi ha più punti vince.

Coppa Davis

Foglio dell'incontro

Squadra A	Giocatore	Squadra B	Giocatore	Risultato	Punti
1° singolare		1° singolare			
2° singolare		2° singolare			
1° doppio		1° doppio			
Risultato dell'incontro:					

Esempio per incontro fra squadre di due giocatori

Cosa?

In questa forma di torneo di regola si affrontano squadre di quattro, che giocano singolari e doppi.

Come?

Ogni squadra prepara una formazione; di regola il miglior giocatore deve essere il numero 1. Si giocano prima i singolari (numero uno contro numero uno etc.). Il numero dei doppi dipende dalla forma scelta.

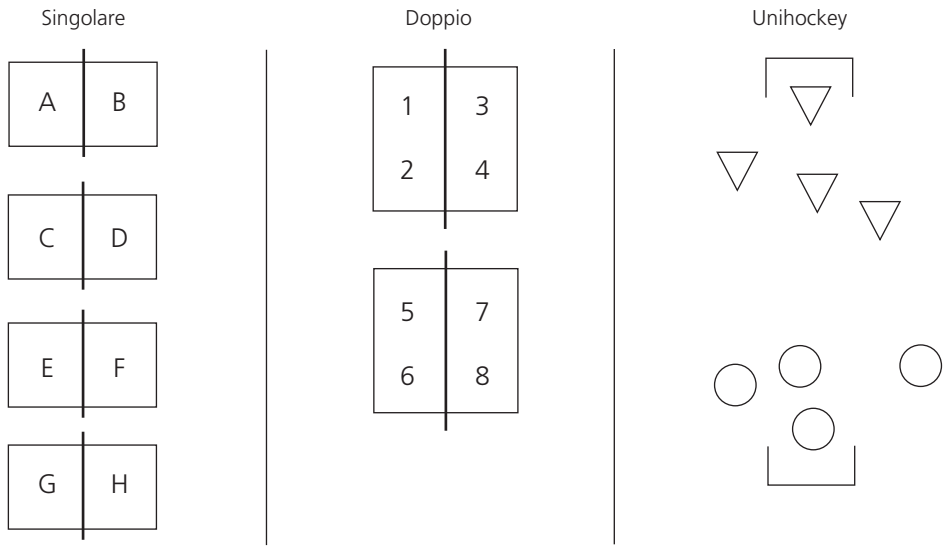
Perché?

In tornei del genere in primo piano abbiamo lo spirito di squadra, particolarmente importante per bambini e ragazzi.

Attenzione
Nei giochi di rinvio i cosiddetti campionati Interclub sono molto amati.

Varianti
- Squadre di due, quattro, sei giocatori.
- Numero dei doppi da giocare.

Torneo misto



Esempio per 24 ragazzi

Cosa?

Su diversi campi di gioco si organizzano incontri in varie discipline.

Come?

Un terzo dei partecipanti gioca ad esempio i singolari. Su un altro campo si organizzano i doppi, su un terzo si dovrebbe organizzare un gioco di squadra. Dopo un po' si cambia, in modo che tutti siano passati alla fine nelle diverse stazioni. Tornei del genere di regola sono limitati nella durata.

Perché?

I partecipanti hanno l'opportunità di misurarsi anche in altre discipline.

Varianti

- Si può giocare anche a squadre.
- Per uniformare il livello di gioco, ai migliori si impongono handicap o compiti accessori.

Documenti in formato pdf da scaricare

Sulla homepage dell'Ufficio federale dello sport si possono scaricare tabelloni e i relativi piani dei tornei in formato pdf: www.gioventuesport.ch. Cerca alla voce Discipline sportive sotto Badminton, Squash, Tennis o Tennistavolo!

Altre informazioni

Per ulteriori informazioni puoi rivolgerti alle federazioni sportive riportate di seguito:

swiss badminton
www.swiss-badminton.ch

SWISS SQUASH
www.squash.ch

Swiss Tennis
www.swisstennis.ch

Federazione svizzera di tennistavolo
www.swisstabletennis.ch

Editore: Ufficio federale dello sport UFSPO
Una produzione della Scuola universitaria federale dello sport di Macolin SUFSM

Coordinatore del progetto: Marcel K. Meier

Autori: Ernst Banzer, Jürg Schadegg

Collaboratori: Peter Ammann, Patrik Lehner, Hans Markutt,
Matthias Rudin, Georg Silberschmidt

Traduzione: Gianlorenzo Ciccozzi
Fotografie: Daniel Käsermann
Impostazione grafica: Media didattici SUFSM
Edizione: 2014, terza ristampa, senza modifiche del contenuto (2001)
Proprietà letteraria riservata: Ufficio federale dello sport UFSPO
Internet: www.baspo.ch
www.gioventuesport.ch
Ordinazioni: Ufficio federale dello sport UFSPO
Documentazione G+S
2532 Macolin
E-Mail: dok.js@baspo.admin.ch

N. di ordinazione: 30.80.055 i