

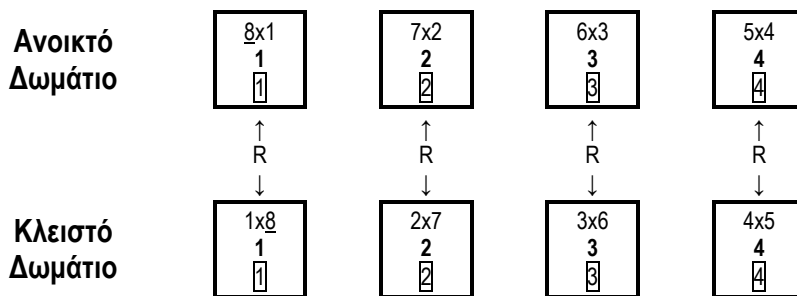
ΚΙΝΗΣΕΙΣ ROUND ROBIN ΓΙΑ ΟΜΑΔΕΣ

Στις κινήσεις Round Robin η κάθε ομάδα συναντά όλες τις άλλες ομάδες σε ανεξάρτητες συναντήσεις. Σε όλες τις συναντήσεις παίζεται ο ίδιος αριθμός διανομών η δε τοποθέτηση των ομάδων στον πρώτο γύρο είναι ίδια με τις αντίστοιχες κινήσεις ζευγών. Προφανώς δεν υπάρχει πρόβλημα εξισορρόπησης της κίνησης και ως εκ τούτου οποιαδήποτε κίνηση Howell μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αν και συνήθως προτιμώνται οι κινήσεις Round Robin (Endless Howell), λόγω της ομαλής μετακίνησης των παικτών. Βασικά διακρίνονται δύο περιπτώσεις:

- Κινήσεις για ζυγό αριθμό ομάδων ή Πλήρη Round Robin.
- Κινήσεις για μονό αριθμό ομάδων ή Round Robin με Bye ή Τριολέ.

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΖΥΓΟ ΑΡΙΘΜΟ ΟΜΑΔΩΝ

Όταν ο αριθμός των ομάδων είναι ζυγός (2T), τότε ο αριθμός των γύρων που θα παιχτούν είναι μονός και μάλιστα είναι ένας λιγότερος από τον αριθμό των ομάδων (2T-1). Αφού κληρωθούν οι ομάδες ακολουθείται η κίνηση για τον αντίστοιχο αριθμό και η κάθε ομάδα τοποθετεί τα δύο ζεύγη της έτσι ώστε να παίζει στο ένα τραπέζι ως BN και στο άλλο ως AD. Έτσι, αν έχουμε 8 ομάδες, η διάταξη στην αίθουσα με την έναρξη του πρώτου γύρου θα είναι:



Στη συνέχεια και σε κάθε επόμενο γύρο, η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό παραμένει σταθερή στα τραπέζια (1) και οι υπόλοιπες ομάδες μετακινούνται κυκλικά πηγαίνοντας στην θέση της ομάδας με τον αμέσως μικρότερο αριθμό στον προηγούμενο γύρο. Ειδικά η ομάδα (1) ακολουθεί την κινητή ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό (2T-1). Η πλήρης λοιπόν ανάπτυξη της κίνησης για 8 ομάδες θα είναι (γράφονται οι θέσεις στο ανοικτό δωμάτιο μόνον και εννοείται ότι στο κλειστό δωμάτιο θα κάθονται ανάποδα):

| Γύροι | Τραπέζι 1 | Τραπέζι 2 | Τραπέζι 3 | Τραπέζι 4 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1ος | 8x1 | 7x2 | 6x3 | 5x4 |
| 2ος | 8x2 | 1x3 | 7x4 | 6x5 |
| 3ος | 8x3 | 2x4 | 1x5 | 7x6 |
| 4ος | 8x4 | 3x5 | 2x6 | 1x7 |
| 5ος | 8x5 | 4x6 | 3x7 | 2x1 |
| 6ος | 8x6 | 5x7 | 4x1 | 3x2 |
| 7ος | 8x7 | 6x1 | 5x2 | 4x3 |

Η πρώτη αναγραφόμενη ομάδα σε κάθε συνάντηση ονομάζεται "ομάδα έδρας" (home team) και η δεύτερη "φιλοξενούμενη ομάδα" (visiting team). Όπως φαίνεται, με εξαίρεση την σταθερή ομάδα (8), όλες οι άλλες ομάδες παίζουν μια φορά στο τραπέζι (1) και από δύο φορές σε κάθε άλλο τραπέζι, μια φορά σαν "ομάδα έδρας" και μια φορά σαν "φιλοξενούμενη ομάδα". Επειδή και η σταθερή ομάδα θα πρέπει να παίζει και αυτή και σαν ομάδα έδρας και σαν φιλοξενούμενη ομάδα, προτείνεται να εναλλάσσεται και αυτή στους μονούς και ζυγούς γύρους. Επί πλέον εναλλακτικά, αντιστρέφοντας τις συναντήσεις στα ζυγά τραπέζια, όλες οι ομάδες θα

εναλλάσσονται σαν “ομάδα έδρας” και σαν “φιλοξενούμενη ομάδα” σχεδόν σε κάθε γύρο. Η κίνηση λοιπόν θα πάρει την τελική της μορφή:

| Γύροι | Τραπέζι 1 | Τραπέζι 2 | Τραπέζι 3 | Τραπέζι 4 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1ος | 8x1 | 2x7 | 6x3 | 4x5 |
| 2ος | 2x8 | 3x1 | 7x4 | 5x6 |
| 3ος | 8x3 | 4x2 | 1x5 | 6x7 |
| 4ος | 4x8 | 5x3 | 2x6 | 7x1 |
| 5ος | 8x5 | 6x4 | 3x7 | 1x2 |
| 6ος | 6x8 | 7x5 | 4x1 | 2x3 |
| 7ος | 8x7 | 1x6 | 5x2 | 3x4 |

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΟΝΟ ΑΡΙΘΜΟ ΟΜΑΔΩΝ

Όταν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός (2T-1), τότε υπάρχουν δύο λύσεις:

- Ακολουθείται η κίνηση για τον αμέσως μεγαλύτερο ζυγό αριθμό ομάδων (2T) και δεν υπάρχει η σταθερή ομάδα, οπότε κάθε ομάδα όταν πηγαίνει στο τραπέζι Νο1 έχει bye. Για λόγους εξισορρόπησης της βαθμολογίας όποια ομάδα κάνει bye παίρνει το 60% των VPs που μοιράζονται σε κάθε συνάντηση, αν και στο τέλος του αγώνα αυτό δεν έχει σημασία επειδή όλες οι ομάδες θα έχουν κάνει bye.
- Αν το bye δεν είναι επιθυμητό και οι ομάδες είναι τουλάχιστον 7, σχηματίζεται ένα τριολέ (που παίζουν τρεις ομάδες και οι συναντήσεις τους κλείνουν κάθε δεύτερο γύρο) και οι υπόλοιπες ομάδες παίζουν κανονικές συναντήσεις μεταξύ τους. Στο τριολέ παίζει πάντοτε η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό (2T-1) και κάθε δύο γύρους αντιμετωπίζει δύο άλλες ομάδες. Εξαιρείται η ομάδα (2T-1) και οι υπόλοιπες χωρίζονται σε δύο ομίλους: (1) έως (T-1) και (T) έως (2T-2). Στο τριολέ παίζονται δύο συναντήσεις με τις μισές διανομές, όπου αφού παιχτούν οι πρώτες μισές συναντήσεις, τα ζεύγη BN παραμένουν στις θέσεις τους, τα ζεύγη AD κατεβαίνουν ένα τραπέζι και οι διανομές ανεβαίνουν ένα τραπέζι (ή και αντιστρόφως), και παίζονται οι δεύτερες μισές συναντήσεις.

Κινήσεις για μονό αριθμό ομάδων με τριολέ

Δίνονται οι πλήρεις αναπτύξεις των κινήσεων με τριολέ για 7-15 ομάδες:

7 ΟΜΑΔΕΣ

| ΓΥΡΟΣ | ΤΡΙΟΛΕ | T1 | T2 |
|-------|--------|-----|-----|
| 1 | 1x4x7 | 2x3 | 5x6 |
| 2 | 1x4x7 | 6x2 | 3x5 |
| 3 | 2x5x7 | 3x1 | 6x4 |
| 4 | 2x5x7 | 4x3 | 1x6 |
| 5 | 3x6x7 | 1x2 | 4x5 |
| 6 | 3x6x7 | 5x1 | 2x4 |

9 ΟΜΑΔΕΣ

| ΓΥΡΟΣ | ΤΡΙΟΛΕ | T1 | T2 | T3 |
|-------|--------|-----|-----|-----|
| 1 | 1x5x9 | 2x3 | 8x6 | 7x4 |
| 2 | 1x5x9 | 4x2 | 3x8 | 6x7 |
| 3 | 2x6x9 | 3x4 | 1x7 | 8x5 |
| 4 | 2x6x9 | 5x3 | 4x1 | 7x8 |
| 5 | 3x7x9 | 4x5 | 2x8 | 1x6 |
| 6 | 3x7x9 | 6x4 | 5x2 | 8x1 |
| 7 | 4x8x9 | 5x6 | 3x1 | 2x7 |
| 8 | 4x8x9 | 7x5 | 6x3 | 1x2 |

11 ΟΜΑΔΕΣ

| ΓΥΡΟΣ | ΤΡΙΟΛΕ | T1 | T2 | T3 | T4 |
|-------|---------|------|------|------|------|
| 1 | 1x6x11 | 2x5 | 7x10 | 3x4 | 8x9 |
| 2 | 1x6x11 | 10x2 | 5x7 | 9x3 | 4x8 |
| 3 | 2x7x11 | 3x6 | 8x1 | 4x5 | 9x10 |
| 4 | 2x7x11 | 1x3 | 6x8 | 10x4 | 5x9 |
| 5 | 3x8x11 | 4x7 | 9x2 | 5x6 | 10x1 |
| 6 | 3x8x11 | 2x4 | 7x9 | 1x5 | 6x10 |
| 7 | 4x9x11 | 5x8 | 10x3 | 6x7 | 1x2 |
| 8 | 4x9x11 | 3x5 | 8x10 | 2x6 | 7x1 |
| 9 | 5x10x11 | 6x9 | 1x4 | 7x8 | 2x3 |
| 10 | 5x10x11 | 4x6 | 9x1 | 3x7 | 8x2 |

13 ΟΜΑΔΕΣ

| ΓΥΡΟΣ | ΤΡΙΟΛΕ | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 |
|-------|---------|------|-------|------|------|------|
| 1 | 1x7x13 | 3x4 | 9x10 | 5x2 | 12x8 | 6x11 |
| 2 | 1x7x13 | 4x6 | 10x12 | 8x5 | 3x11 | 9x2 |
| 3 | 2x8x13 | 4x5 | 10x11 | 6x3 | 1x9 | 7x12 |
| 4 | 2x8x13 | 5x7 | 11x1 | 9x6 | 4x12 | 10x3 |
| 5 | 3x9x13 | 5x6 | 11x12 | 7x4 | 2x10 | 8x1 |
| 6 | 3x9x13 | 6x8 | 12x2 | 10x7 | 5x1 | 11x4 |
| 7 | 4x10x13 | 6x7 | 12x1 | 2x11 | 9x5 | 3x8 |
| 8 | 4x10x13 | 7x9 | 1x3 | 11x8 | 6x2 | 12x5 |
| 9 | 5x11x13 | 7x8 | 1x2 | 3x12 | 10x6 | 7x9 |
| 10 | 5x11x13 | 8x10 | 2x4 | 12x9 | 7x3 | 1x6 |
| 11 | 6x12x13 | 8x9 | 2x3 | 4x1 | 11x7 | 5x10 |
| 12 | 6x12x13 | 9x11 | 3x5 | 1x10 | 8x4 | 2x7 |

15 ΟΜΑΔΕΣ

| ΓΥΡΟΣ | ΤΡΙΟΛΕ | T1 | T2 | T3 | T4 | T5 | T6 |
|-------|---------|------|-------|------|-------|-------|-------|
| 1 | 1x8x15 | 2x7 | 9x14 | 3x6 | 10x13 | 4x5 | 11x12 |
| 2 | 1x8x15 | 14x2 | 7x9 | 13x3 | 6x10 | 12x4 | 5x11 |
| 3 | 2x9x15 | 3x8 | 10x1 | 4x7 | 11x14 | 5x6 | 12x13 |
| 4 | 2x9x15 | 1x3 | 8x10 | 14x4 | 7x11 | 13x5 | 6x12 |
| 5 | 3x10x15 | 4x9 | 11x2 | 5x8 | 12x1 | 6x7 | 13x14 |
| 6 | 3x10x15 | 2x4 | 9x11 | 1x5 | 8x12 | 14x6 | 7x13 |
| 7 | 4x11x15 | 5x10 | 12x3 | 6x9 | 13x2 | 7x8 | 14x1 |
| 8 | 4x11x15 | 3x5 | 10x12 | 3x6 | 9x13 | 1x7 | 8x14 |
| 9 | 5x12x15 | 6x11 | 13x4 | 7x10 | 14x3 | 8x9 | 1x2 |
| 10 | 5x12x15 | 4x6 | 11x13 | 3x7 | 10x14 | 2x8 | 9x1 |
| 11 | 6x13x15 | 7x12 | 14x5 | 8x11 | 1x4 | 9x10 | 2x3 |
| 12 | 6x13x15 | 5x7 | 12x14 | 4x8 | 11x1 | 3x9 | 10x2 |
| 13 | 7x14x15 | 8x13 | 1x6 | 9x12 | 2x5 | 10x11 | 3x4 |
| 14 | 7x14x15 | 14x8 | 13x1 | 5x9 | 12x2 | 4x10 | 11x3 |

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ ΣΕ ΟΜΙΛΟΥΣ

Όταν οι ομάδες είναι πάρα πολλές και ο διατιθέμενος αριθμός ημερίδων δεν επιτρέπει να παιχτούν όλοι οι γύροι, τότε μπορούν να διαχωριστούν σε δύο ίσους και κατά το δυνατόν ισοδύναμους ομίλους.

Προκριματική φάση

Ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των ομάδων διακρίνονται δύο περιπτώσεις:

A) Οι ομάδες είναι πολλαπλάσιες του 4.

Ο κάθε όμιλος λοιπόν έχει ζυγό αριθμό ομάδων, οπότε ακολουθείται η αντίστοιχη κίνηση Round Robin και στους δύο ομίλους.

B) Οι ομάδες δεν είναι πολλαπλάσιες του 4.

Στην περίπτωση αυτή βρίσκεται ο αμέσως μεγαλύτερος αριθμός που είναι πολλαπλάσιο του 4 και ακολουθείται η αντίστοιχη κίνηση και στους δύο ομίλους, με αποτέλεσμα να υπάρχουν μια ή δύο ομάδες σε κάθε όμιλο που δεν υπάρχουν (bye). Για να υπάρχει λοιπόν η δυνατότητα σύγκρισης των αποτελεσμάτων μετά από κάθε γύρο και στους δύο ομίλους η κάθε ομάδα που έχει bye παίρνει το 60% των VPs.

Τελική φάση

Ανάλογα με τις ανάγκες του αγώνα διακρίνονται δύο περιπτώσεις:

A) Οι πρώτες ομάδες (πολλαπλάσια του 2) του κάθε ομίλου παίζουν χιαστί μεταξύ τους σε κατατακτήριους αγώνες (Play-Offs) για τις αντίστοιχες θέσεις. Στην περίπτωση αυτή ισχύουν τα του τελικού σταδίου των αγώνων Knock-Out, αλλά αντί για 4 ομάδες (2 από κάθε όμιλο) μπορεί να είναι 8 ή 16 ομάδες (4 ή 8 από κάθε όμιλο). Αν κρίνεται αναγκαίο μπορεί και οι υπόλοιπες ομάδες να παίξουν κατατακτήριους αγώνες (Play-Offs) με τον ίδιο τρόπο.

B) Οι ομάδες διαχωρίζονται σε νέους ομίλους σύμφωνα με την κατάταξή τους και συναντούν μόνον τις ομάδες του άλλου προκριματικού ομίλου, και παίρνουν “carry over” τα πλήρη αποτελέσματα με τις ομάδες του προκριματικού ομίλου τους που προκρίθηκαν και μέρος των αποτελεσμάτων τους με τις ομάδες του προκριματικού ομίλου τους που δεν προκρίθηκαν στον ίδιο όμιλο της τελικής φάσης.

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

Σε κάθε συνάντηση στο Round Robin ο καθορισμός της “ομάδας έδρας” γίνεται αυτόματα (η πρώτη αναγραφόμενη ομάδα). Στην ειδική περίπτωση του τριολέ προτείνεται η ομάδα που παίζει συνεχώς στο τριολέ να κάθεται τελευταία στους μονούς γύρους (ομάδα έδρας) και πρώτη στους ζυγούς γύρους (φιλοξενούμενη ομάδα).

Όταν γίνεται διαχωρισμός των ομάδων σε ομίλους, τότε στη μεν προκριματική φάση ακολουθείται η ίδια διαδικασία, στην δε τελική φάση ομάδα έδρας θεωρείται η “θεωρητικά” ανώτερη βαθμολογικά ομάδα. Αν για παράδειγμα υπάρχουν 8 ομάδες (4+4) για κατατακτήριους αγώνες, τότε η σειρά όλων των συναντήσεων θα είναι:

| Προημιτελικός | Ημιτελικός | Τελικός |
|--|--------------------|---------|
| A1 x B4 B2 x A3 A2 x B3 B1 x A4 | A1 x B2 B1 x A2 | A1 x B1 |

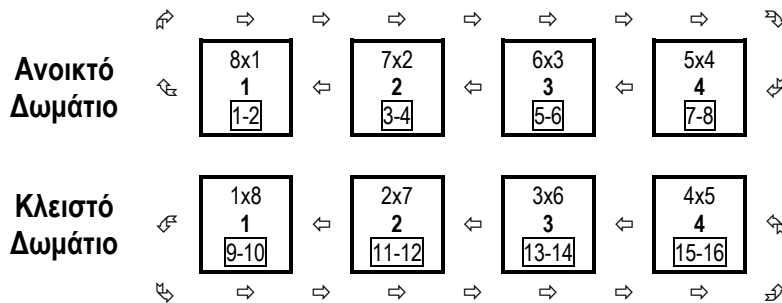
Η σειρά των συναντήσεων αναφέρεται με την υπόθεση ότι πάντοτε η ισχυρότερη ομάδα νικάει. Αν όμως στην συνάντηση A1 x B4 νικήσει η ομάδα B4 τότε προφανώς θα αποκτήσει το πλεονέκτημα έδρας για τον ή τους επόμενους γύρους.

Όταν υπάρχουν δύο όμιλοι τότε για να υπάρχει δυνατότητα σύγκρισης μεταξύ των ιδίων θέσεων σε κάθε όμιλο (1οςA-1οςB, 2οςA-2οςB, κλπ.) θα πρέπει να παίζονται οι ίδιες διανομές σε κάθε γύρο και στους δύο ομίλους.

Όταν και στην τελική φάση οι ομάδες διαχωρίζονται σε νέους ομίλους θα πρέπει οι ομάδες των δύο ομίλων της προκριματικής φάσης να εναλλάσσονται σαν ομάδες έδρας ή φιλοξενούμενες ομάδες (για παράδειγμα στους μονούς γύρους οι ομάδες του ομίλου A και στους ζυγούς γύρους οι ομάδες του ομίλου B).

ΚΟΙΝΕΣ ΔΙΑΝΟΜΕΣ

Όταν γίνεται λόγος για κοινές διανομές δεν πρόκειται μόνο για τις περιπτώσεις των μεγάλων πρωταθλημάτων. Ακόμα και στις εβδομαδιαίες εκδηλώσεις των σωματείων μπορεί ο διαιτητής να καλύψει τις ανάγκες του αγώνα με μια ή το πολύ δύο σειρές διανομών. Για παράδειγμα, με 8 ομάδες, μπορεί σε κάθε τραπέζι να δώσει από 2 διανομές και να τις παίξουν σε όλα τα τραπέζια. Μέσα στο γύρο λοιπόν η διάταξη της αίθουσας θα είναι:



Τα λευκά βέλη (\Rightarrow) δείχνουν την μετακίνηση των διανομών μέσα στην κάθε αίθουσα. Όταν παιχτούν οι διανομές στην κάθε αίθουσα, ο διαιτητής τις ανταλλάσσει και ακολουθείται η ίδια διαδικασία. Με τον τρόπο αυτό στο τέλος του κάθε γύρου όλα τα τραπέζια έχουν παίξει τις ίδιες διανομές.

Εναλλακτικά, αν παίζονται ημίχρονα των 8 διανομών, τότε ο διαιτητής μοιράζει δύο ίδια σετ (προ μοιρασμένα), ένα στο ανοικτό δωμάτιο και ένα στο κλειστό δωμάτιο.

Αυτό προσφέρει ένα μεγάλο πλεονέκτημα: Όλες οι ομάδες έχουν ίσες ευκαιρίες να κερδίσουν μια ακραία διανομή (swing), ενώ όταν στην κάθε συνάντηση (του ίδιου γύρου) παίζονται διαφορετικές διανομές υπάρχει το πρόβλημα ότι σε μερικές συναντήσεις οι διανομές θα είναι ομαλές (flat) οπότε εκ των πραγμάτων θα είναι αδύνατον να δημιουργηθούν ακραία αποτελέσματα, ενώ σε κάποιες άλλες συναντήσεις οι διανομές θα είναι ακραίες (swing), οπότε θα δημιουργούνται ανισότητες που δύσκολα καλύπτονται.