

ΚΙΝΗΣΕΙΣ KNOCK OUT

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο μηχανισμός των κινήσεων αυτών είναι ο απλούστερος όλων. Όπως φαίνεται και από το όνομά τους, κάθε ομάδα που χάνει μια φορά, αποκλείεται (Knock Out).

ΑΠΛΟ KNOCK OUT

Όπως και σε πολλά άλλα ομαδικά αλλά και ατομικά αθλήματα (βλέπε αγώνες κυπέλλου στα ομαδικά αθλήματα, όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ, βόλεϊ, κλπ., ή και αγώνες τένις), όποιος χάνει (ομάδα ή άτομο) αποκλείεται. Ως εκ τούτου:

- Μετά από κάθε γύρο απομένουν οι μισές μόνον ομάδες.
- Σε σχετικά σύντομο διάστημα τελειώνει ο αγώνας (δεδομένου ότι ακόμα και με 64 ομάδες χρειάζονται 6 γύροι για να καθοριστεί ο νικητής: $64 \rightarrow 32 \rightarrow 16 \rightarrow 8 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$).
- Δημιουργείται μια ανισότητα δεδομένου ότι ο αγώνας δεν έχει την ίδια διάρκεια για όλες τις ομάδες.

Αυτό σημαίνει ότι ιδανικά στον τελικό θα συναντηθούν οι δύο θεωρητικά καλύτερες ομάδες, και στους δύο ημιτελικούς τα δύο καλύτερα ζεύγη ομάδων. Γυρνώντας πίσω λοιπόν σχηματίζεται το πρόγραμμα των αγώνων, με στόχο να μην συναντηθούν μεταξύ τους οι ισχυρότερες ομάδες πολύ νωρίς (seeding). Η αρχή είναι στον πρώτο γύρο να συναντιούνται οι ομάδες με την αντίστροφη σειρά ιεράρχησης, και σε κάθε επόμενο γύρο να ακολουθείται ο ίδιος θεωρητικός τρόπος συναντήσεων, ανεξάρτητα από το πραγματικό αποτέλεσμα της κάθε συνάντησης.

Για να καλυφθεί η ανισότητα της διάρκειας του αγώνα, οι ομάδες που αποκλείονται μπορούν να παίξουν μεταξύ τους κατατακτήριους αγώνες για τις υπόλοιπες θέσεις, με το ίδιο σύστημα. Για παράδειγμα παρατίθεται το συνολικό πρόγραμμα για 32 ομάδες (N= νικητές, H= ηττημένοι).

1ος γύρος	2ος γύρος	3ος γύρος	4ος γύρος	5ος γύρος	
32 ομάδες	N= 1η-16η θέση	N= 1η- 8η θέση	N= 1η- 4η θέση	N=1η-2η θ. H=3η-4η θ.	
			H= 5η- 8η θέση	N=5η-6η θ. H=7η-8η θ.	
		H= 9η-16η θέση	N=9η-12η θέση	N=9η-10η θ. H=11η-12η θ.	
			H=13η-16η θέση	N=13η-14η θ. H=15η-16η θ.	
		H=17η-32η θέση	N=17η-24η θέση	N=17η-20η θέση	N=17η-18η θ. H=19η-20η θ.
				H=21η-24η θέση	N=21η-22η θ. H=23η-24η θ.
	H=25η-32η θέση		N=25η-28η θέση	N=25η-26η θ. H=27η-28η θ.	
			H=29η-32η θέση	N=29η-30η θ. H=31η-32η θ.	

Αυτό βέβαια παρουσιάζει ορισμένα προβλήματα, ειδικά όταν παίζονται συναντήσεις με μικρό αριθμό διανομών, διότι μια ισχυρή ομάδα μπορεί να χάσει στην συνάντηση του πρώτου

γύρου, οπότε έστω και αν κερδίσει μετά τις συναντήσεις όλων των υπολοίπων γύρων, θα τερματίσει ακριβώς κάτω από την μέση της τελικής κατάταξης. Για τον λόγο αυτό οι κινήσεις απλού Knock Out δεν είναι τόσο δημοφιλείς σήμερα.

ΔΙΑΣΠΟΡΑ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Ειδικά σε τέτοιου είδους αγώνες, το επιθυμητό είναι στον τελικό να παίξουν οι δύο καλύτερες ομάδες και στους δύο ημιτελικούς οι τέσσερις καλύτερες ομάδες. Γυρνώντας ακόμα πιο πίσω πιθανόν να πρέπει και στα προημιτελικά να φτάσουν οι οκτώ καλύτερες ομάδες κτλ. Ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων λοιπόν που συμμετέχουν μπορούν να προκαθοριστούν οι συναντήσεις τόσο του πρώτου γύρου όσο και των επόμενων γύρων κατά τρόπο ώστε να μην συναντηθούν οι ισχυρές ομάδες μεταξύ τους. Στο προηγούμενο παράδειγμα των 32 ομάδων λοιπόν ιεραρχούνται οι ομάδες και έτσι προκαθορίζονται όλες οι συναντήσεις όλων των γύρων:

1ος γύρος	2ος γύρος	3ος γύρος	4ος γύρος	5ος γύρος
1x32	1x16	1x8	1x4	1x2
16x17				
9x24	8x9			
8x25				
5x28	5x12	4x5		
12x21				
13x20		4x13		
4x29				
3x30	3x14	3x6	2x3	
14x19				
11x22	6x11			
6x27				
7x26	7x10	2x7		
10x23				
15x18	2x15			
2x31				

Προφανώς, τα οποιαδήποτε οφέλη (ομάδα έδρας) που αποκτά έτσι μια ομάδα, τα διατηρεί σ' όλους τους γύρους εφ' όσον νικάει. Όταν όμως μια πιο αδύνατη ομάδα νικήσει μια πιο ισχυρή, τότε αυτή καρπώνεται τα οφέλη αυτά, για τους επόμενους γύρους.

ΣΥΝΗΘΕΙΣ ΑΡΙΘΜΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΩΝ

Οι συνήθεις αριθμοί συμμετοχών όπως παρατηρείται είναι δυνάμεις του δύο, δηλαδή 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, κλπ. Αυτό βεβαίως δεν είναι πάντοτε εφικτό (ή μάλλον καλύτερα είναι σπάνια εφικτό).

Υποθετικά ξεκινάει ένας αγώνας με 38 ομάδες. Η επόμενη μικρότερη δύναμη του δύο είναι το 32. Άρα πρέπει πριν από τον πρώτο γύρο να αποκλειστούν 6 ομάδες ($38-32=6$). Ως εκ τούτου ιεραρχούνται όλες οι ομάδες και οι 12 πιο αδύνατες παίζουν μεταξύ τους έναν προκριματικό γύρο ως εξής: 32x33, 31x34, 30x35, 29x36, 28x37, 27x38 και οι 6 νικήτριες ομάδες συμπληρώνουν τις 32. Στη συνέχεια παίζονται οι επόμενοι γύροι κανονικά.

Εναλλακτικά εάν υπάρχουν 53 ομάδες, υπολογίζεται η επόμενη μεγαλύτερη δύναμη του δύο που είναι το 64 και οι 11 ισχυρότερες ομάδες έχουν bye στον πρώτο γύρο ($64-53=11$).

ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΚΙΝΗΣΕΩΝ

Σε όλες τις πιο πάνω αναλύσεις θεωρείται ότι όλα είναι ιδανικά. Στην πράξη όμως υπάρχουν πολλές διαφορές και προβλήματα. Η προκαταβολική ιεράρχηση των ομάδων αποδεικνύεται πολλές φορές ότι δεν είναι και τόσο τέλεια. Επί πλέον ο παράγοντας τύχη παίζει σημαντικό ρόλο.

Σήμερα πλέον θεωρείται πιο δίκαιο να γίνεται προκαταβολική ιεράρχηση των ομάδων και αυτές, όσες και αν είναι να παίζουν μερικούς γύρους Swiss για να καθοριστεί μια στοιχειώδης κατάταξη και σύμφωνα με την κατάταξη αυτή καθορίζεται η αμέσως μικρότερη δύναμη του δύο που θα ξεκινήσει το Knock Out.

Οι υπόλοιπες ομάδες συνεχίζουν να παίζουν στο παράλληλο Swiss, όπου επανέρχονται και όσες ομάδες αποκλείονται από το Knock Out. Οι ομάδες αυτές μπορεί να επιστρέφουν στο Swiss με κάποιο "Bonus" ανάλογα με τις μέχρι στιγμής επιδόσεις τους, που θα καθορίζει ο εκάστοτε διοργανωτής κατά περίπτωση.

Στην περίπτωση αυτή, σε όλη τη διάρκεια του αγώνα, στον κάθε γύρο του Knock Out παίζονται οι διπλάσιες διανομές απ' ότι στο Swiss. Επί πλέον οι δύο τελευταίοι γύροι του Swiss παίζονται με αυστηρή ιεράρχηση (Danish-Swiss).

Αυτό βέβαια σημαίνει ότι μια ομάδα που έφτασε στην τετράδα αλλά αποκλείστηκε στην συνέχεια μπορεί να χάσει και τους δύο τελευταίους γύρους του Danish-Swiss και να καταλήξει στην μέση της τελικής κατάταξης.

Αν αυτό δεν είναι επιθυμητό, τότε ο διοργανωτής μπορεί να 'παγώσει' την προσωρινή κατάταξη του Knock Out, σε κάποιο γύρο πριν από τον τελευταίο και όσες ομάδες έχουν απομείνει στο Knock Out (4 ή 8) έχουν κατοχυρώσει τις αντίστοιχες θέσεις, ενώ οι υπόλοιπες ομάδες διεκδικούν τις υπόλοιπες θέσεις (5η και κάτω ή 9η και κάτω). Η διαδικασία αυτή λέγεται Knock Out με Play-Offs.

KNOCK OUT ME PLAY-OFFS

Στις κινήσεις Knock Out με Play-Offs οι ομάδες ανάλογα με τον συνολικό αριθμό συμμετοχών, μετά από μερικούς γύρους Swiss, σχηματίζουν έναν όμιλο Knock Out με (T) ομάδες (όπου (T)=δύναμη του 2), οι δε επί πλέον ομάδες αποτελούν τον όμιλο του Swiss.

Συνολικά παίζονται (R-2) γύροι, όπου $R = \log(T)$, οπότε απομένουν τέσσερις αήτητες ομάδες. Ταυτόχρονα όσες ομάδες αποκλείονται από το Knock Out συνεχίζουν να παίζουν στο παράλληλο Swiss. Μετά τον (R-2) γύρο, οι τέσσερις αήτητες ομάδες αποτελούν την τετράδα των Play-Offs ενώ οι υπόλοιπες ομάδες συνεχίζουν να παίζουν στο παράλληλο Danish-Swiss.

Play-Offs

Στον πρώτο γύρο των Play-Offs σχηματίζονται δύο ζεύγη ομάδων που παίζουν μεταξύ τους. Η παλαιότερη άποψη ήταν να ιεραρχούνται οι ομάδες των Play-Offs σύμφωνα με τα VPs που έχει συγκεντρώσει η κάθε μια και να παίζουν: 1η Vs 4η, και 2η Vs 3η. Νεότερες απόψεις θέλουν η 1η ομάδα να έχει το δικαίωμα της επιλογής και οι άλλες δύο να αποτελούν το δεύτερο ζευγάρι. Οι δύο νικήτριες ομάδες παίζουν μεταξύ τους για την 1η και 2η θέση (Μεγάλος Τελικός), και οι δύο ηττημένες παίζουν μεταξύ τους για την 3η και 4η θέση (Μικρός Τελικός). Παράλληλα διεξάγονται δύο ακόμα γύροι Danish-Swiss για να καθοριστεί η τελική κατάταξη των υπολοίπων ομάδων (5η – τελευταία θέση).

DOUBLE KNOCK OUT

Το μεγάλο πρόβλημα με τους αγώνες Knock Out είναι ότι μια ομάδα που έχασε με 1IMP μόνον, αποκλείεται. Αν θεωρεί ο διοργανωτής ότι αυτό δεν είναι και πολύ σωστό, μπορεί να

ορίσει ότι για να αποκλειστεί μια ομάδα πρέπει να χάσει δύο φορές. Το πρόβλημα που προκύπτει είναι ότι πλέον μετά τον πρώτο γύρο δεν αποκλείεται καμία ομάδα. Μετά τον δεύτερο γύρο αποκλείονται όχι οι μισές ομάδες αλλά το ένα τέταρτο αυτών και ούτω καθ' εξής. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ότι ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων που συμμετέχουν μπορεί να προκύψουν προβλήματα με την κίνηση.

Εξετάζοντας αναλυτικά τις περιπτώσεις για 8, 16, 32 και 64 ομάδες παρατηρούνται τα εξής:

8 ΟΜΑΔΕΣ		Γύρος		
	Έναρξη	1ος	2ος	3ος
0 Ήττες	8	4	2	1
1 Ήττα		4	4	3
2 Ήττες			2	4

16 ΟΜΑΔΕΣ		Γύρος			
	Έναρξη	1ος	2ος	3ος	4ος
0 Ήττες	16	8	4	2	1
1 Ήττα		8	8	6	4
2 Ήττες			4	8	11

32 ΟΜΑΔΕΣ		Γύρος				
	Έναρξη	1ος	2ος	3ος	4ος	5ος
0 Ήττες	32	16	8	4	2	1
1 Ήττα		16	16	12	8	5
2 Ήττες			8	16	22	26

64 ΟΜΑΔΕΣ		Γύρος					
	Έναρξη	1ος	2ος	3ος	4ος	5ος	6ος
0 Ήττες	64	32	16	8	4	2	1
1 Ήττα		32	32	24	16	10	6
2 Ήττες			16	32	44	52	57

Το ερώτημα λοιπόν είναι πώς αντιμετωπίζονται τα ως άνω θέματα;

Μια λύση θα ήταν όλες οι ομάδες με 0 ή 1 ήττες να συνεχίσουν να παίζουν μεταξύ τους έως ότου αποκλειστούν και απομείνει μόνο μία ομάδα χωρίς δύο ήττες.

Μια άλλη λύση θα ήταν η αήττητη ομάδα να θεωρηθεί νικήτρια του αγώνα και οι ομάδες με 1 ήττα να συνεχίσουν να παίζουν για έναν ή περισσότερους γύρους, ώσπου να αποκλειστούν και να απομείνει μόνον μια με 1 ήττα, οπότε θα θεωρηθεί ότι πήρε την δεύτερη θέση, οι δε υπόλοιπες θα καταταγούν στις επόμενες θέσεις, με την σειρά που έχουν αποκλειστεί.

Το μεγάλο πρόβλημα είναι ότι σε όλες τις περιπτώσεις υπάρχει μονός αριθμός ομάδων είτε στο Double Knock Out είτε στο παράλληλο Swiss.

ΚNOCK OUT ΜΕ ΠΟΙΝΕΣ

Ακόμα και στην περίπτωση του Double Knock Out παρουσιάζεται το ερώτημα γιατί να αποκλείεται μια ομάδα που έχασε δύο αγώνες με 1 IMP διαφορά. Μια άλλη εκδοχή λοιπόν θα ήταν να αποκλείονται οι ομάδες όταν έχουν συγκεντρώσει κάποιους βαθμούς ποινής, οι οποίοι θα λαμβάνουν υπόψη όχι μόνον την ήττα αλλά και το εύρος της. Για παράδειγμα μια ήττα με 1-2 IMPs δεν επιφέρει βαθμούς ποινής, μια ήττα με 3-5 IMPs επιφέρει 1 βαθμό ποινής κοκ. Οπότε

όποια ομάδα έχει συγκεντρώσει υποθετικά περισσότερους από 10 βαθμούς ποινής αποκλείεται και πέφτει στο παράλληλο Swiss.

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΙΣΟΠΑΛΩΝ

Κατά την διάρκεια του Knock-Out, στην περίπτωση που κάποια ή κάποιες συναντήσεις λήξουν ισόπαλες, προκρίνεται η ομάδα που έχει τα περισσότερα IMPs. Εάν υπάρχει ισοπαλία και στα IMPs τότε προκρίνεται η ομάδα που έχει τα περισσότερα Total Points. Εάν υπάρχει και πάλι ισοπαλία τότε θα πρέπει οι ισόπαλες ομάδες να παίξουν μια ή δύο επί πλέον διανομές (παράταση), ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των διανομών που παίζονται σε κάθε συνάντηση.

ΙΔΙΑΙΤΕΡΗ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Σε όλες τις περιπτώσεις που κάποια ή κάποιες ομάδες περνούν κάποιο γύρο bye, αυτές παίρνουν το 60% των VPs ή τον μέσο όρο των VPs που έχουν ήδη συγκεντρώσει εάν αυτός είναι μεγαλύτερος από το 60% των VPs.