



# NATIONAL GO LEAGUE

By Antonio Capone



IN COLLABORAZIONE CON



# PRESENTAZIONE VIDEO





# INTRODUZIONE

# COS'È

## UN TORNEO ONLINE, ISPIRATO AGLI SPORT AMERICANI

A differenza del classico Macmahon, più simile a un campionato, con partite settimanali, classifiche per livello dei giocatori e una fase finale dove puntare al titolo



# UN FORMATO PER DUE

**Dan e Single Digit Kyu**



**Double Digit Kyu**





# IDEA IN DIVENIRE

Partita da considerazioni puramente personali e tecnicamente a tempo perso, il torneo ha superato diverse fasi e manipolazioni fino alla struttura più generale, che ha fatto il suo esordio nell'edizione 2020-2021. Un lavoro lungo partito da lontano...

The collage displays several screenshots from a spreadsheet application, likely Microsoft Excel, used for managing a tournament. The visible content includes:

- General Classification Table (LEGA A):** A table with columns for 'RANK', 'NOME', 'GIOCATE', 'PUNTI', and 'GOALS'. It lists players like Sackarot, Sira, and Izabela.
- Regular Season Schedule:** A screenshot showing a 'REGULAR SEASON' schedule with columns for 'Giornata' (Round) and 'Giornata' (Date/Time), listing matches between players.
- Tournament Bracket (THE FINALS):** A flowchart showing the progression from 'QUARTI DI FINALE' (Quarter Finals) to 'SEMIFINALE' (Semifinals) and finally to the 'FINALE' (Final) match between Hasakel and Hiraokasan.
- Match Schedule:** A detailed table listing matches for 'LegaA' through 'LegaD', including player names, scores, and dates.

# TIMELINE



## LE 5 TAPPE FONDAMENTALI, DALLA LEGA TEST FINO ALLE NATIONAL LEAGUES

[ OTTOBRE 2018 ]  
Prima bozza  
Pubblicata su  
Telegram

[ DICEMBRE 2018 ]  
Al via la lega test  
con 8 giocatori

[ GIUGNO 2019 ]  
Prima edizione  
(terminata ad  
aprile)

[ MARZO 2020 ]  
Annuncio  
sponsorizzazione  
FIGG

[ 2020 ]  
Apertura  
stagione  
UFFICIALE

*"Il problema non è il problema. Il problema è il tuo atteggiamento rispetto al problema. Comprendi?"*

JACK SPARROW

## ...E TUTTO HA PORTATO A QUESTO

Hiraokasan ( a.k.a. Emiliano  
Candelori) primo campione della  
ex-Ddk League oggi Allievi



*“Ford: Hey, Zaphod, com'è che hai due teste?”*

*Zaphod: Oh, sì, non ti fanno presidente se hai un cervello intero.”*

DOUGLAS ADAMS – GUIDA INTERGALATTICA PER  
AUTOSTOPPISTI

(più o meno è così che deve essere andata nei mesi in cui l'ho progettata)



**FORMATO**

# IN SINTESI

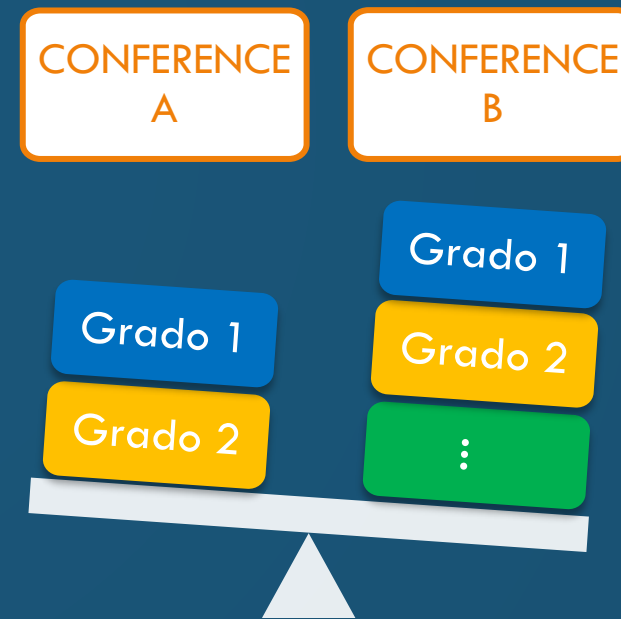


# CONFERENCES

- SEGUENDO IL MODELLO AMERICANO, i giocatori vengono divisi dapprima in due macro gironi detti CONFERENCE



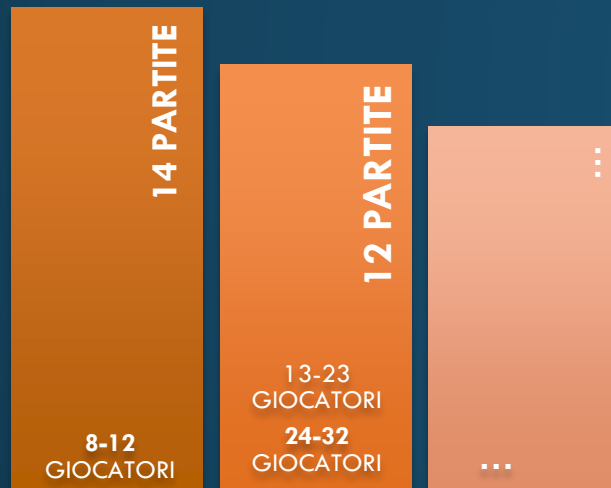
- LO SMISTAMENTO è nel limite del possibile speculare sia per numero che per livello MEDIO\*



\*Le due conference devono avere un livello medio simile . Al fine di preservare l'equilibrio nei due gironi come parametro base si usa la frequenza dei livelli (vedi sezione [FORMAZIONE CONFERENCE](#).)

# PERCHÉ DUE GIRONI

## CAMPIONATO...MA NON TROPPO



L'utilizzo di due Conference permette di mantenere un formato Round Robin, contenendo il numero di partite totali pur aumentando il numero di partecipanti.

Questo ultimo tiene conto di diversi parametri, primo fra tutti la popolarità delle DIVISION, il vero terreno di scontro. Per le due Conference inoltre viene rediretta una classifica utile a determinare gli slot aggiuntivi ai playoff (Wildcards) e gli accoppiamenti degli stessi (vedi sezione [PLAYOFF](#))

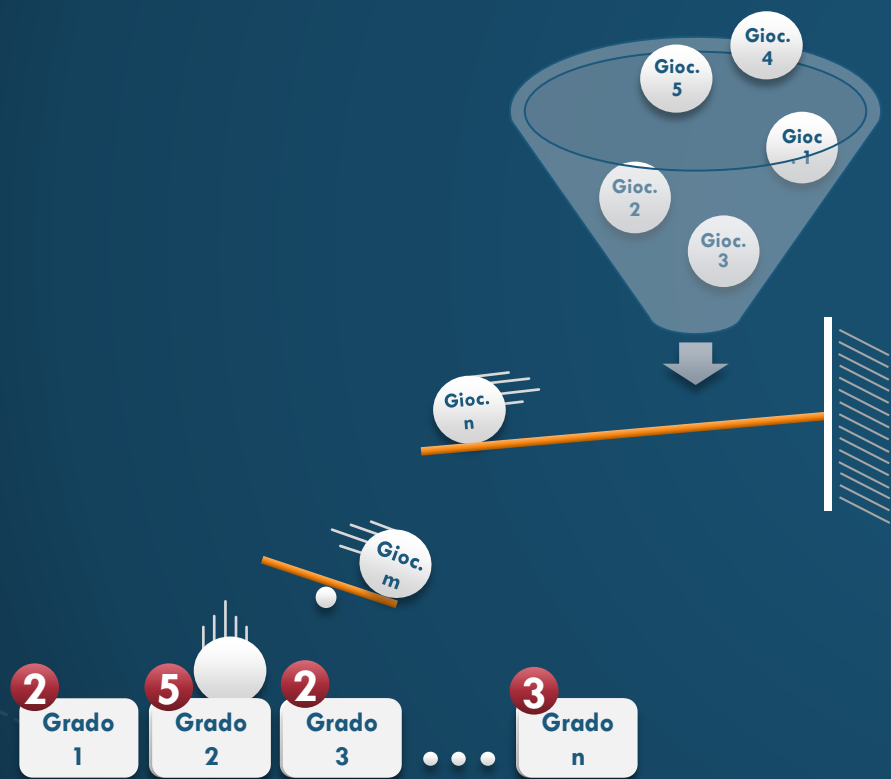
# FORMAZIONE CONFERENCE

PER FAR FRONTE alla possibile disomogeneità nel grado degli iscritti, se ne valuta la frequenza ovvero il numero di giocatori con quello stesso grado.

Una volta separati, si suddivideranno a metà tra le due conference i giocatori livello per livello dal più alto.

Nel caso in cui in uno dei passaggi si avesse un numero dispari di giocatori, il giocatore in eccesso verrà assegnato alla conference A e al passaggio successivo all'altra Conference

spetterà un giocatore in più. Fatto ciò il processo riparte fino ad esaurire i giocatori da assegnare. Questo garantisce un livello medio simile per ognuna delle conference e rende più veloce la successiva assegnazione alle divisions.



Conf A	Conf B	2 Gioc. Di grado 1	
1	1	1	1
4	3	3	2
4	5	0	2

*Esempio di raggruppamento*

# DIVISIONS

LE DIVISIONI sono il cuore del sistema; le conference ne hanno in numero variabile (ma uguale) a seconda dei partecipanti e sono la via principale alla qualificazione ai playoff. Ognuna raggruppa giocatori di livello simile che si affrontano 2 volte, tranne rari casi in cui PER ALCUNI possono essere di più (vedi sezione [CRITICITÀ](#)).

Formate le Conference, le Divisioni prendono forma semplicemente assegnando i giocatori dal livello più alto al più basso, fino all'esaurimento degli slot ammessi per ognuna



L'esempio si ferma solo a 48 giocatori per non essere ridondante ma il sistema può essere applicato anche con un numero maggiore

# MA... UN DOPPIO SMISTAMENTO?

Oltre a rispecchiare appunto i formati di sport quale il Football e il basket (dove la formazione dei gironi è basata sul sistema di franchigia), le Division permettono a ogni giocatore di affrontare avversari di livello simile, senza essere già in partenza tagliato fuori dalla competizione come può accadere nei sistemi classici. Infatti, ogni range di livello avrà almeno un rappresentante nella fase finale dove potrà giocare le sue carte, oltre alla finale di division, dove i primi classificati di Division parallele ( es. prima Divisione della Conf. A e Conf B.) si contenderanno il titolo di campione di livello.

## CARATTERISTICHE

GIOCATORI DI  
LIVELLO SIMILE

ALMENO UN  
QUALIFICATO  
AI PLAYOFF

CLASSIFICHE  
INDIPENDENTI

FINALE  
DIVISION

NO  
RETROCESSIONI  
O  
PROMOZIONI

*“È come Inception, Morty: è confuso e stupido, quindi un film che tutti amano.”*



# CALENDARIO

FINO A QUI, le differenze con classici tornei Round Robin sono ben poco marcate. Infatti è nella struttura della stagione, nella tipologia delle partite che i due formati divergono maggiormente.

Sia Veterani che Allievi condividono difatti la stessa tipologia di calendario:



# PRESEASON

TORNEO PRELIMINARE, generalmente giocato un mese prima dell'inizio della stagione e dalla durata di 3 settimane, funge da evento di rodaggio per i giocatori che possono testare così il proprio livello. Alla fine della preseason infatti, i giocatori avranno 1 settimana per cambiare il proprio grado dichiarato o confermarlo ( vedi sezione [REGOLAMENTO](#) ).

A seconda degli iscritti, i giocatori saranno riuniti tutti in 1 Conference sia per gli iscritti ai Veterani che agli Allievi; questa avrà delle fasce di grado predefinite che serviranno ai giocatori per valutare gli avversari.

Ogni giocatore sarà libero di scegliere avversari e il numero di partite che vorrà disputare, con l'unica limitazione di scegliere almeno 1 partita nella propria fascia, 1 con fasce inferiori e 1 con fasce superiori ( per prima e ultima fascia le partite sono 2 propria fascia e 1 fasce inferiori/superiori).

Sebbene sia un torneo di allenamento non è senza significato: i risultati delle 3 partite suddette saranno discriminanti in caso di arrivo a pari punti nella Regular Season e al miglior classificato in TUTTE le partite spetterà un premio didattico.

PRE CONFERENCE	
1	10-12 kyu
2	13-15 kyu
3	16-18Kyu
	...
	...

# REGULAR SEASON

La Regular Season è formata da 3 diversi tipi di partite che si alternano in uno schema assegnato e che sono **TUTTE** valide per la classifica della propria Division e della propria Conference.

## DIVISIONAL

- Partite nella propria Division
- Una partita con bianco e una con nero contro stesso giocatore

## INTRACONFERENCE

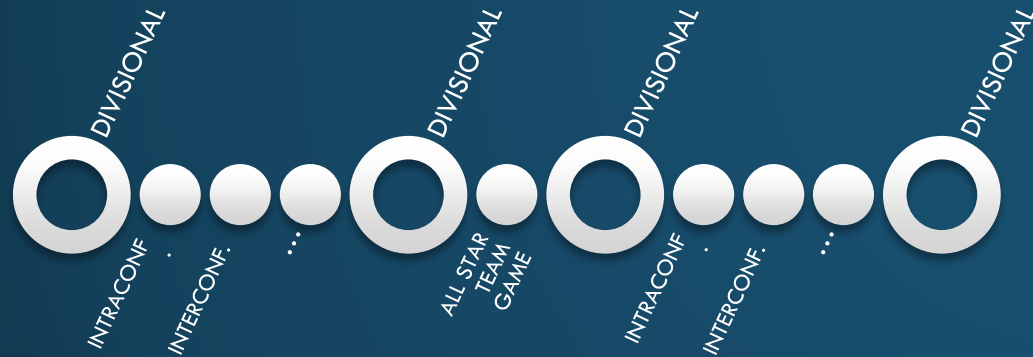
- Partite giocate contro giocatori di altre Division **NELLA STESSA** Conference secondo lo schema  
Prima VS Seconda Div.  
Terza Vs Quarta Div.  
Quinta Vs Sesta Div.
- Sono in numero variabile a seconda degli iscritti e si applicano dai 12 giocatori in su

## INTERCONFERENCE

- Partite giocate contro i giocatori della division parallela dell'altra conference (es. First VS First)
- Sono in numero variabile a seconda degli iscritti

## IN POCHE PAROLE

QUESTA SUDDIVISIONE permette sia di affrontare quasi tutti i partecipanti, dando quindi maggiormente carattere di campionato, che il disputarsi di match dal valore didattico. Le Intraconference ad esempio mettono di fronte giocatori di grado diverso ma per cui il dislivello non sia troppo marcato. In questo modo quindi i giocatori più deboli possono allenarsi ad affrontare avversari più bravi ma senza esserne schiacciati (in teoria almeno) e di contro i giocatori sulla carta più forti possono affinare la propria tecnica con giocatori che non sempre saranno in grado di punire eventuali errori.



Il calendario ha uno schema predefinito per cui la prima e ultima partita e quella prima e dopo l'evento di metà stagione (ALL STAR TEAM GAME ,vedi sezione [EVENTI](#)) saranno partite di divisione, mentre a seconda del numero di iscritti la fase centrale è variabile. Ad esempio nel caso si avessero 24 partecipanti, la 1° giornata, la 6°, la 7° e la 12° partita sarebbero Divisional mentre tutte le altre

verrebbero equi disposte nelle rimanenti giornate. Questo perché le Divisional fungono da veri e propri scontri diretti per l'accesso ai playoff e quindi sono nei punti cardine della Regular Season.

# PLAYOFF

ARRIVATI ALLA fine della stagione regolare, ai giocatori non resta che l'ultimo passo verso il titolo : I **PLAYOFF DI CONFERENCE**. Vengono così detti perché ogni Conference li affronterà in maniera indipendente dall'altra, senza cioè partite a incrocio. Questo per mantenere il più possibile l'equilibrio fra i due gironi e garantire a entrambi un giocatore al Go Bowl, ovvero la finale dell'intero campionato.

La loro formazione dipende ancora dal numero di giocatori iscritti e i qualificati saranno circa la metà, 1/3 dei partecipanti a seconda dei casi.

Oltre ai primi classificati di ogni Division e ai secondi in alcuni casi, ai playoff saranno ammesse anche le cosiddette **WILDCARDS**, cioè slot aggiuntivi ai migliori classificati nelle 2 conferenze non già qualificati. Questi comporranno il primo turno di playoff, il **WILDCARDS ROUND** appunto, affrontando poi quelli con la peggior percentuale di vittorie qualificati dalle Division.

**8-11**  
GIOCATORI

- 1°, 2° classificato di ciascuna delle 2 Division
- Nessuna Wildcard

**12-23**  
GIOCATORI

- 1° di ogni Division
- 4 Wildcard, 2 per Conference

**24-35**  
GIOCATORI

- 1° di ogni Division
- 6 Wildcard, 3 per Conference

**36-48**  
GIOCATORI

- 1° di ogni Division
- 6/8 Wildcard, 3/4 per Conference

# CRITERI DI ACCOPPIAMENTO E FORMATO POST SEASON

I QUALIFICATI ai playoff vengono raggruppati in due fasce distinte, i **DIVISIONAL SEED** e **WILDCARD SEED**; nella prima vengono ordinati secondo la propria posizione nella classifica di Conference i vincitori delle divisioni, mentre nella seconda vengono ordinati con lo stesso criterio i qualificati tramite wildcards. La posizione in queste due fasce andrà poi a determinare gli incroci dei playoff ( ad esempio primo **DIVISIONAL SEED** contro vincente ultimo Vs penultimo **WILDCARD SEED**. Questo non si applica qualora ci siano meno di 12 giocatori.



Esempio con dati scorsa stagione (ALLIEVI CONF B)



Esempio con dati scorsa stagione (ALLIEVI CONF B)

## A COSA SERVONO

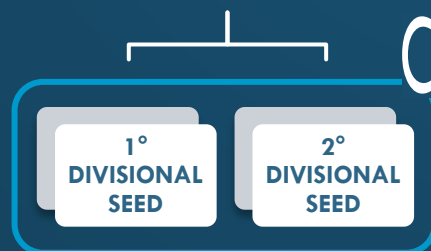
I Seed definiscono la posizione di partenza nella griglia di un giocatore e quindi il suo avversario. Migliore la posizione nel Seed in cui viene inserito, migliora sarà il suo accoppiamento nella griglia iniziale, con anche la possibilità di scelta del colore da utilizzare nel proprio match, dandone comunque preavviso al proprio avversario. Quest'ultimo punto inoltre rimane lungo tutto il percorso dei playoff, in cui il giocatore col miglior piazzamento avrà diritto alla scelta del colore.

### FORMAZIONE A SECONDA DEGLI ISCRITTI

8-11 GIOCATORI



GO BOWL



CONFERENCE  
FINAL



12-18 GIOCATORI



GO BOWL



CONFERENCE  
FINAL



DIVISIONAL  
ROUND

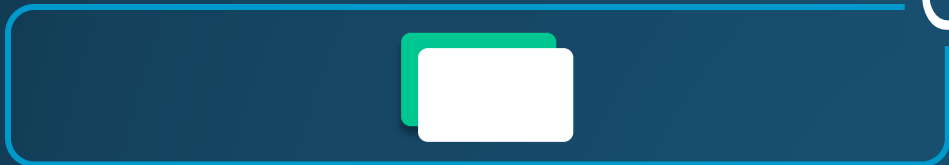




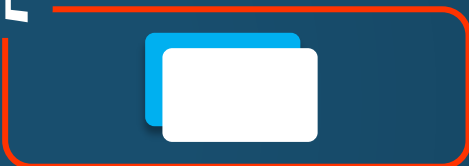
19-23 GIOCATORI



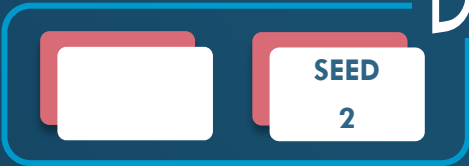
# GO BOWL



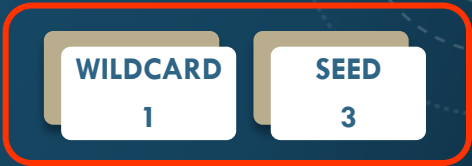
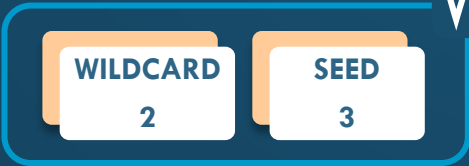
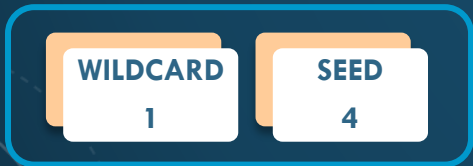
# CONFERENCE FINAL



# DIVISIONAL ROUND



# WILDCARDS ROUND





24-32 GIOCATORI



GO BOWL

CONFERENCE  
FINAL

DIVISIONAL  
ROUND

WILDCARDS  
ROUND



# CRITICITÀ

IL FORMATO si presenta solido senza necessità di correzioni qualora il numero di partecipanti sia uguale o superiore a 24. Al di sotto di tale soglia insorgono problemi di combinazione delle partite di Interconference e Intraconference quando le Division accoppiate per questo tipo di partite hanno un numero diverso di giocatori. Questo può portare a buchi di calendario se non si adoperano delle contromisure.

## Conference A

### Division 1

- Gioc 1
- Gioc 2
- Gioc 3

### Division 2

- Gioc 1
- Gioc 2
- Gioc 3
- Gioc 4

## Conference B

### Division 1

- Gioc 1
- Gioc 2
- Gioc 3
- Gioc 4

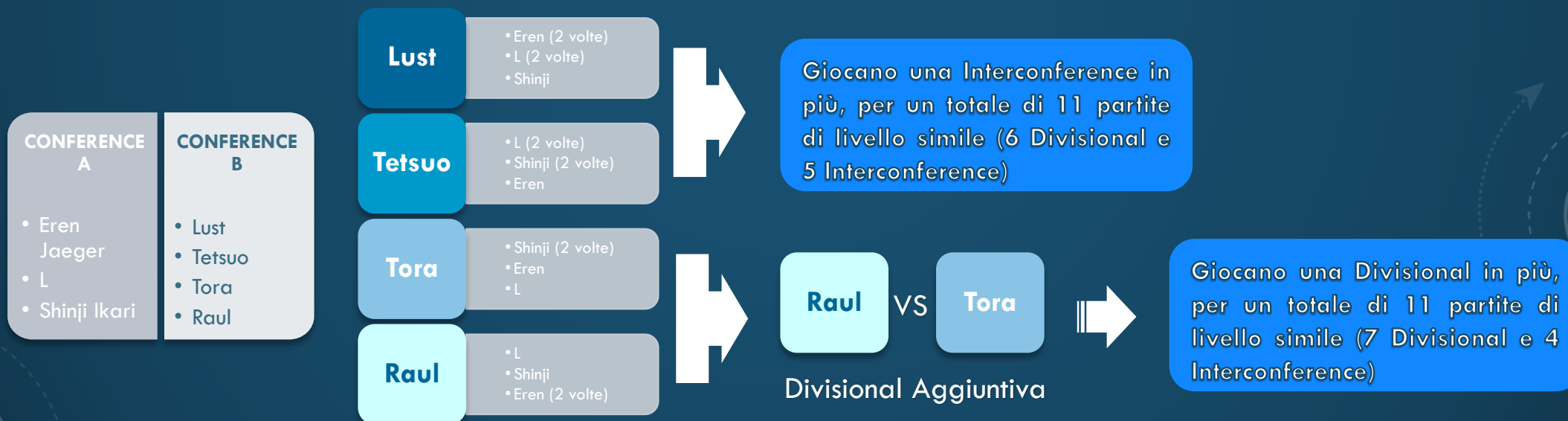
### Division 2

- Gioc 1
- Gioc 2
- Gioc 3
- Gioc 4

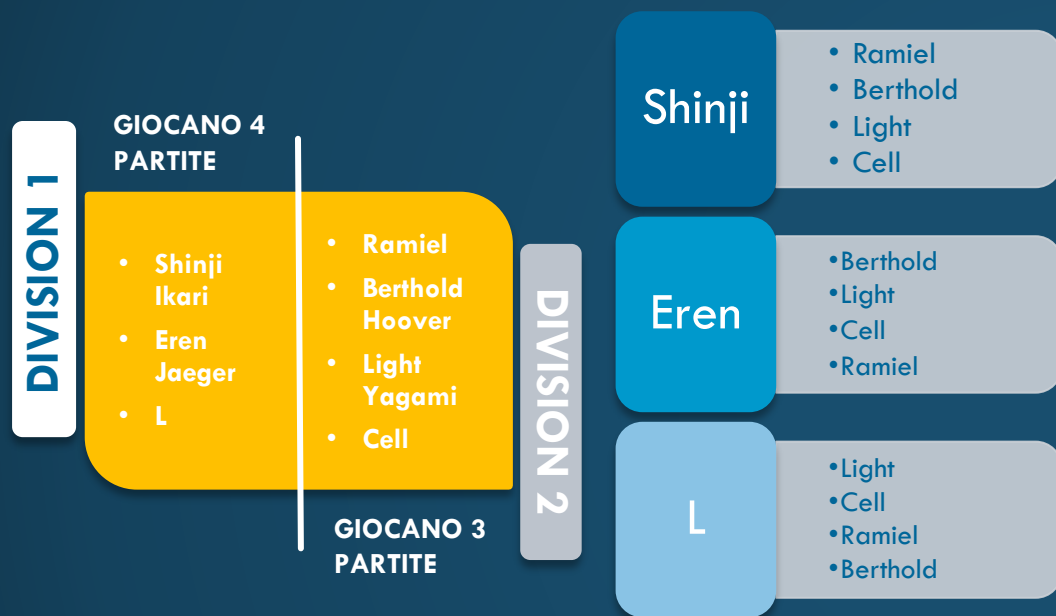
*Esempio di configurazione non ottimale*

# CORREZIONI INTERCONFERENCE

Le Interconference sono quelle di più facile correzione; qualora ci sia una differenza nel numero di giocatori, alcuni accoppiamenti potrebbero rimanere vacanti se si impone che ogni partecipante in una divisione giochi lo stesso numero di Interconference. Se invece si lascia cadere questa limitazione, scegliendo alcuni giocatori che andranno a riempire questi buchi e assegnando agli altri delle Divisional aggiuntive, si avrà un calendario senza falle. Questo porta si a un dislivello nel tipo di partite ma Interconference e Divisional sono partite assimilabili, quindi tutti i giocatori della stessa division avrebbero lo stesso numero di partite contro avversari di livello simile.



# CORREZIONI INTRACONFERENZE



Le intraconferenze sono partite uniche nel torneo, cioè non hanno similitudini con le rimanenti due tipologie. Per questo, dal momento in cui le divisioni accoppiate non hanno lo stesso numero di giocatori, la loro gestione diventa critica.

Non avendo partite con le stesse caratteristiche, non si può adottare lo stesso sistema applicato alle Interconferenze ma giocoforza occorre usare qualche artificio. L'unico applicabile è scegliere un numero di partite tale per cui il prodotto tra il numero di giocatori e le partite sia lo stesso per

entrambe le Divisioni, cioè semplicemente sfruttare un multiplo comune. In questo modo si evitano discrepanze (tra giocatori della stessa divisione) seppur in 2 casi, con 21 e 23 partecipanti, è necessario eliminare del tutto questa tipologia di partite poiché il metodo non è applicabile, mentre altri andrebbero solo ad aumentare la complessità del tutto con ben poco vantaggio.

# RIEPILOGANDO

Applicando quindi queste correzioni e stilando il calendario in modo coerente ( cioè includendo anche turni di riposo ove necessario) il sistema è compatibile con un buon numero di combinazioni di iscritti e si presta a facili ampliamenti nel caso fosse necessario. Ho optato per queste soluzioni per far sì che rimanesse uno dei punti centrali del torneo ovvero affrontare anche giocatori di livello diverso. La mia idea era di un torneo in cui si “ sentisse ” la competizione, la possibilità di dentro-fuori, che stimolasse quindi anche la voglia di migliorarsi come accade in un campionato vero e proprio. Spero di aver raggiunto almeno in parte il mio scopo.

Questa è la versione al momento più completa per questa tipologia di torneo ma ciò non preclude futuri aggiornamenti, sia magari per semplificarlo ulteriormente ( ogni feedback è ben gradito) ma anche solo per renderlo più divertente e competitivo. Spero sia un viaggio di cui vorrete far parte.

ANTONIO

*“Non è la voglia di vincere, ma la volontà di prepararsi a vincere che fa la differenza.”*

BEAR BRYANT



# REGOLAMENTO

# CANALI DI COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE

Per rendere più immediate le comunicazioni tra i giocatori, visto anche numero e frequenza delle partite, la piattaforma ufficiale di comunicazione sarà TELEGRAM, mentre come riserva rimarrà un contatto mail per ogni evenienza. Al momento dell'iscrizione si verrà aggiunti in un gruppo telegram dove verranno pubblicati i calendari completi e quelli progressivi (cioè giornata per giornata con tutte le partite non ancora scadute), alert sulle partite in scadenza, classifiche, info, news eccetera. Per qualsiasi domanda, curiosità o dubbio ci si potrà poi rivolgere direttamente al contatto dell'organizzatore, @Toki85.

« -Figaro!

-Son qua!»

Il Barbiere Di Siviglia, Gioacchino Rossini



EVENTI

# ALL STARS TEAM GAME

Oltre alla già citata PRESEASON, altro evento incluso nella stagione è l'ALL STARS TEAM GAME; viene disputato a metà REGULAR SEASON, consiste in uno scontro fra i migliori 4 delle due Conference. È fondamentalmente un assaggio di playoff mettendo a confronto i migliori rappresentanti delle due Conference a quel momento.

Non saranno partite 'regolari' ma tematiche; difatti l'ALL STARS sarà in collaborazione con i creatori del torneo POLIFEMO e da questo mutuerà le modalità: aperture fisse assegnate a entrambi i giocatori mentre per i capitani ( i più alti in grado) si avrà una modalità diversa, ovvero ognuno dei due sceglierà le prime 5 mosse del suo avversario ( questo a turno, cioè una mossa scelta da nero per bianco, una di bianco per nero e via dicendo)

Gli accoppiamenti sono per divisione e posizione in classifica, Chi delle due conference totalizza più vittorie si aggiudica l'evento e ogni giocatore riceverà una medaglia commemorativa.

Si hanno due settimane per giocare tutte le partite, con lo sbarramento del 50% di partite EFFETTIVAMENTE giocate, al di sotto del quale non verrà decretato un vincitore



**PREMI**

# GO BOWL TROPHY



per inciso, i migliori on line



# CONFERENCE FINAL

CONFERENCE



CONFERENCE



## PREMI SECONDARI

Sono in generale i premi di Regular Season, Preseason, All-Star Team Game, MVP della stagione. Sono vari, dalle medaglie alle targhe premio, fino alle partite di insegnamento.

Non è previsto il premio per il secondo classificato del Go Bowl poiché i partecipanti avranno già il titolo di campione di Conference e si preferisce evitare eccessive ridondanze.





**DIDATTICA**

## REVIEW E LEZIONI

Oltre all'aspetto competitivo, il torneo comprende anche un lato didattico volto ad innalzare il livello dei giocatori che vi partecipano, in chiara continuità anche con la missione della FIGG. Per questo, tramite volontari, è aperto un servizio di review delle proprie partite, oltre alla possibilità di consultare l'ampio database didattico prodotto negli anni nei vari canali sia della federazione che da privati. Inoltre, per promuovere ancor più il miglioramento e l'equilibrio dell'intera lega, gli ultimi 2 classificati in ogni Conference riceveranno un premio didattico scelto in base alla disponibilità (potrà essere partita di insegnamento, analisi scritta delle proprie partite con consigli su cosa concentrare lo studio ecc. ), con la possibilità quindi di avere più mezzi per dire la propria la stagione successiva; perché migliore è il livello generale, migliore è il torneo, migliore il torneo migliore il divertimento, migliore il divertimento più si migliora...O ALMENO SI SPERA!

*“Le graduatorie servono a farvi capire a che punto siete, non chi siete.”*

DAVID FOSTER WALLACE

# RINGRAZIAMENTI

Vorrei dedicare quest'ultima slide, a tutti i ragazzi e ragazze che nel corso dell'ultimo anno si sono prestati come cavie di quello che pareva essere un progetto che voleva si uscire dagli schemi ma diverse volte stava invece per uscire dai binari, complici impegni personali, salute, mie idee diciamo esotiche ( per non finire nello scurrile) prontamente dimostratesi inefficaci e intoppi vari. Se il progetto ( e la mia sanità mentale) non è naufragato è anche per la loro tenacia e pazienza.

Godetevelo signori e signore, siamo qua anche grazie a voi!

Alessandro Jin

Antonino Campisi

Asaka

Corrado (Corr)

Davide Leoni

Emiliano Candelori

Gerardo Cammino

Guido Zuccaro

Jonas Muraro

Luciano Gintoli

Marcello Ferraro

Marco Buttitta

Marty Maccione

Mauro

Pietro Lonardi

Salvatore (Bobore)

Samuele (Aouche)

Sandro Wu

Silvia Galfrè

Simone Tolomei

Stefano Tarquini

Valerio Ferraro

William Korcari