



Procedure per la gestione dei tornei

Ultimo aggiornamento: 23 ottobre 2019

NOTA: in caso di discrepanze di contenuto tra la versione in lingua inglese di questo documento e le versioni in qualsiasi altra lingua, la versione in lingua inglese ha la priorità.

Procedure per la gestione dei tornei Play! Pokémon

Indice

1.	Introduzione	2
2.	Annunci prima dei tornei	2
3.	Tipologie di tornei consentite	2
3.1.	Abbinamento alla svizzera	2
3.1.1.	Abbinamento alla svizzera suddiviso per età (raggruppamenti)	3
3.1.2.	Abbinamento alla svizzera modificato per età	3
3.1.3.	Iscrizione dei giocatori in ritardo	4
3.1.4.	Determinazione del piazzamento finale	4
3.1.4.1.	Determinazione degli spareggi	5
3.2.	Eliminazione diretta	7
3.2.1.	Eliminazione diretta con abbinamento suddiviso o modificato per età	8
3.2.2.	Iscrizione dei giocatori in ritardo	8
3.2.3.	Determinazione del piazzamento finale	8
3.3.	Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta	9
3.3.1.	Abbinamento alla svizzera suddiviso per età più eliminazione diretta	9
3.3.2.	Abbinamento alla svizzera modificato per età più eliminazione diretta	9
3.3.3.	Uso di gruppi per eventi di grandi dimensioni	10
3.3.3.1.	Restrizioni ai gruppi	10
3.3.3.2.	Procedure relative ai gruppi	10
3.3.4.	Iscrizione dei giocatori in ritardo	11
3.3.5.	Determinazione del numero di round necessari alla svizzera e a eliminazione diretta ..	12
3.3.6.	Determinazione del piazzamento finale	14
3.3.6.1.	Determinazione degli spareggi	15
4.	Pubblicazione degli abbinamenti	15
5.	Requisiti aggiuntivi per gli eventi premier	16
Appendice A.	Aggiornamenti	18

1. Introduzione

Questo documento descrive le procedure standard per la gestione di un torneo di videogiochi e/o del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon. Le norme esposte in questo documento sono volte ad assicurare un'esperienza di gioco omogenea e divertente per il maggior numero di partecipanti possibile. Consulta i documenti contenenti le regole generali degli eventi Play! Pokémon, le regole e i formati del GCC Pokémon (e quelle relative alle penalità del GCC Pokémon), le regole e i formati dei videogiochi Pokémon e le regole relative all'autorizzazione dei tornei Play! Pokémon per ulteriori informazioni sulla gestione degli eventi.

2. Annunci prima dei tornei

L'organizzatore è tenuto ad annunciare i dettagli di un torneo all'inizio dell'evento. Questo deve includere almeno il numero di round che verranno giocati, il numero di giocatori che parteciperanno nei round a eliminazione diretta (nel caso di eventi alla svizzera più eliminazione diretta), quanti giocatori riceveranno dei premi e altre informazioni pertinenti alla gestione dell'evento (quali ad esempio il nome del capo arbitro e la gestione dei fogli dei risultati, se pertinente).

3. Tipologie di tornei consentite

I tornei autorizzati dei videogiochi e del GCC Pokémon sono sempre e solo tornei alla svizzera, a eliminazione diretta oppure alla svizzera più eliminazione diretta. È possibile ospitare altre tipologie di tornei ma questi non saranno autorizzati se non sarà stata ottenuta la previa autorizzazione del team del Gioco Organizzato Pokémon.

3.1. Abbinamento alla svizzera

L'obiettivo dell'abbinamento alla svizzera è di determinare un singolo vincitore abbinando giocatori con le stesse statistiche di gioco o simili che si affronteranno finché emergerà un unico giocatore non sconfitto. Ricorda: nel caso di abbandoni, è possibile che il vincitore di un torneo alla svizzera abbia perso uno o più incontri.

Ecco come si svolge un torneo alla svizzera:

- 🕒 1° round: i giocatori vengono abbinati in modo casuale. Per ogni vittoria i giocatori ricevono tre punti incontro, un punto incontro per ogni pareggio e per ogni sconfitta nessun punto.

Se il numero di partecipanti è dispari, il giocatore senza avversario si aggiudica un bye che conta come vittoria ma non viene incluso nel calcolo dei pareggi (consulta il punto 3.1.4.1).

- 🌀 2° round: i giocatori che hanno una vittoria e zero sconfitte vengono abbinati in un girone 1-0 mentre quelli che hanno zero vittorie e una sconfitta vengono abbinati nel girone 0-1.

Se il numero di giocatori è dispari, si prende uno dei giocatori a caso del girone 1-0 per abbinarlo a uno di quelli nel girone 0-1 (a patto che non si siano già sfidati nel round precedente). Se questo lascia il girone 0-1 con un numero dispari di giocatori, un giocatore di questo round si aggiudica un bye come descritto sopra.

- 🌀 Round successivi: i giocatori continuano a venire abbinati in modo casuale in base alle statistiche di gioco fino alla fine del numero di round previsto. Alla fine di tutti i round, il giocatore in cima alla classifica viene proclamato vincitore del torneo.

Se il numero dei giocatori è dispari, gli abbinamenti continuano come al 2° round, abbinando un giocatore dal primo girone (con più vittorie) a uno dal secondo girone (con più sconfitte) e assegnando un bye a caso a uno dei giocatori nel secondo. Non è consentito assegnare ad alcun giocatore più di un bye nel corso dello stesso torneo.

I tornei con metodo di abbinamento alla svizzera consentono a tutti i giocatori partecipanti di giocare in ogni round a prescindere dalla loro performance nel corso dell'evento stesso.

3.1.1. Abbinamento alla svizzera suddiviso per età (raggruppamenti)

Il programma Play! Pokémon prevede tre categorie d'età: Junior (nati nel 2008 o successivamente), Senior (nati nel 2004, 2005, 2006 e 2007) e Master (nati nel 2003 o precedentemente). Se sono presenti al torneo almeno sei giocatori per ogni categoria d'età, va usato il sistema di abbinamento alla svizzera suddiviso per età (raggruppamenti).

Il sistema di abbinamento alla svizzera suddiviso per età prevede essenzialmente tre tornei separati nel corso dei quali i giocatori appartenenti a una determinata categoria d'età verranno abbinati esclusivamente ad altri giocatori della stessa categoria; tuttavia, i risultati del torneo verranno riportati come se si trattasse di un unico evento.

3.1.2. Abbinamento alla svizzera modificato per età

Il programma Play! Pokémon prevede che sia adottato il sistema di abbinamento alla svizzera modificato per età nei tornei nei quali siano presenti da uno a cinque giocatori in una o più categorie d'età. Questo sistema è leggermente diverso rispetto al sistema di abbinamento

alla svizzera consueto dato che consente ai giocatori di essere abbinati con avversari appartenenti alla stessa categoria d'età se possibile.

Durante l'abbinamento di giocatori con il sistema alla svizzera modificato per età, il metodo descritto al punto Sezione 3.1 subisce una leggera modifica.

Nel sistema di abbinamento alla svizzera modificato per età, se ad un torneo sono iscritti solo quattro giocatori nella categoria Junior, tali giocatori si unirebbero a quelli della categoria Senior.

Si procede prima con l'abbinamento ottimale di giocatori che hanno le stesse statistiche di gioco e che sono nella stessa categoria d'età.

Se non ci sono altri avversari che rispondono a questi criteri, allora le statistiche di gioco hanno la precedenza sulla categoria d'età.

Alla fine del torneo con abbinamento alla svizzera modificato per età, i giocatori che si sono piazzati meglio in ciascuna categoria d'età saranno considerati i vincitori di quel gruppo, indifferentemente dal piazzamento finale.

3.1.3. Iscrizione dei giocatori in ritardo

Se un giocatore arriva tardi a un torneo, a tale giocatore verranno assegnate tante sconfitte quanti round sono già iniziati. Se gli abbinamenti sono già avvenuti, il giocatore in ritardo verrà aggiunto al round a discrezione dell'organizzatore. Se ritiene che l'aggiunta del giocatore in ritardo potrebbe minacciare l'integrità dell'evento, l'organizzatore può decidere di non consentirgli l'accesso al torneo in questione.

In caso contrario, l'organizzatore comunicherà al giocatore in ritardo con quante sconfitte viene ammesso a giocare e, qualora si fosse piazzato con la stessa statistica di gioco di altri giocatori arrivati in orario, il suo piazzamento sarà inferiore a questi ultimi.

Nota

Negli eventi informali, l'organizzatore può aggiungere giocatori in qualsiasi round a patto di non intralciare lo svolgimento del torneo. Negli eventi che mettono in premio Championship Point, nessun giocatore dovrebbe essere aggiunto successivamente al secondo round.

3.1.4. Determinazione del piazzamento finale

Al termine del round finale di un torneo alla svizzera, sarà l'unico giocatore non ancora sconfitto (oppure quello con la migliore statistica di gioco e di spareggi) a vincere il torneo. Tutti gli altri giocatori, invece, saranno classificati in base alle loro statistiche di gioco finali

all'evento. Dato che capita spesso che giocatori abbiano statistiche di gioco simili, il team del Gioco Organizzato Pokémon usa il meccanismo degli spareggi per determinare il piazzamento finale di ogni singolo giocatore.

Se un giocatore abbandona un torneo in corso, il suo piazzamento finale verrà comunque registrato tenendo presenti gli spareggi di cui sotto.

3.1.4.1. Determinazione degli spareggi

Tramite gli spareggi, l'organizzatore può stilare la classifica dei giocatori in base alla loro performance nel torneo. Una volta classificati i giocatori in base alle loro statistiche di gioco finali, vengono assegnati spareggi secondo questo ordine:

Primo spareggio: ritardo

- ⌚ Ai giocatori che arrivano tardi a un torneo viene assegnato un piazzamento in classifica inferiore ai giocatori che sono arrivati in orario.
- ⌚ Se dopo questo spareggio si verifica ancora un pareggio tra due o più giocatori, si assegna lo spareggio successivo.

Secondo spareggio: percentuale di vittorie degli avversari

- ⌚ La percentuale di vittorie dell'avversario (% Vitt Avv) è la media delle percentuali delle vittorie di tutti gli avversari che un giocatore ha incontrato durante una tornata di round alla svizzera. Se un avversario porta a termine o abbandona un evento prima della sua conclusione, questo potrebbe influenzare il calcolo della percentuale di vittorie.
- ⌚ Se un giocatore ha portato a termine l'evento, la sua percentuale di vittorie sarà il numero di vittorie diviso per il numero totale di round del torneo. *Per esempio, se un giocatore vince tre incontri in un torneo di cinque round, la percentuale di vittorie di quel giocatore sarà 3/5, ovvero del 60%.*
- ⌚ Tuttavia, la percentuale di vittorie minima che qualsiasi giocatore può avere equivale al 25%. Se un giocatore non vince alcun incontro in un torneo di cinque round, la percentuale di vittorie di quel giocatore sarà 0/5, ovvero dello 0%.
- ⌚ Se un giocatore, invece, abbandona l'evento prima della sua conclusione, la sua percentuale di vittorie corrisponderà al numero di vittorie diviso per il numero di round cui ha partecipato, con una percentuale di vittorie minima del 25% e massima del 75%.

- ☉ Per esempio, se un giocatore perde il primo incontro di un torneo con cinque round e poi abbandona il torneo, la sua percentuale di vittorie sarà 0/1, ovvero dello 0%. Siccome questa percentuale è inferiore alla percentuale di vittorie minima, la percentuale di vittorie di quel giocatore sarà aumentata al 25%.
- ☉ Se un altro giocatore vince il primo incontro di un torneo con cinque round e poi abbandona il torneo, la sua percentuale di vittorie sarà 1/1, ovvero del 100%. Siccome questa percentuale è superiore alla percentuale di vittorie massima, la percentuale di vittorie di quel giocatore sarà diminuita al 75%.
- ☉ Una volta calcolate le percentuali di vittorie degli avversari di un giocatore, se ne fa la media. Tale media sarà rappresentata con % Vitt Avv. I giocatori con gli stessi piazzamenti finali vengono quindi classificati secondo la % Vitt Avv, dal valore più alto a scendere.
- ☉ Se il torneo dovesse prevedere un avanzamento alla seconda giornata in cui i migliori giocatori in testa si troverebbero a giocare un'ulteriore tornata di round alla svizzera (vedi punto 3.3.5), le statistiche di % Vitt Avv registrate durante il primo giorno non vengono conteggiate.
- ☉ Se dopo questo spareggio si verifica ancora un pareggio tra due o più giocatori, si assegna lo spareggio successivo.

Terzo spareggio: percentuale di vittorie degli avversari degli avversari

- ☉ La percentuale di vittorie degli avversari degli avversari (% Vitt Avv Avv) è la media delle % Vitt Avv di tutti gli avversari che un giocatore ha incontrato.
- ☉ Se il torneo prevede una fase di eliminazione nel secondo giorno nel quale i giocatori in testa procederanno verso una serie di round alla svizzera (vedi punto 3.3.5), la % Vitt Avv Avv registrata durante il primo giorno non viene conteggiata.
- ☉ Se dopo questo spareggio si verifica ancora un pareggio tra due o più giocatori, si assegna lo spareggio successivo.

Nota

Durante il calcolo della % Vitt Avv, i round nei quali un giocatore ha ricevuto un bye casuale non vengono conteggiati come vittorie per quel giocatore. Infatti questi tipi di round non vengono considerati sotto nessun aspetto legato al conteggio delle vittorie.

Quarto spareggio: testa a testa

- 🕒 Se sono rimasti soltanto due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale e si sono sfidati nel corso del torneo, al vincitore di quell'incontro verrà assegnato un piazzamento più alto in classifica.
- 🕒 Se sono rimasti soltanto due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale ma non si sono sfidati nel corso del torneo, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.
- 🕒 Se sono rimasti più di due giocatori che hanno lo stesso piazzamento finale, il loro piazzamento in classifica avverrà in modo casuale.

3.2. Eliminazione diretta

Nei tornei a eliminazione diretta, il vincitore viene determinato rimuovendo dal torneo tutti i giocatori che hanno perso un incontro. Di conseguenza, il numero di giocatori in ogni round corrisponderà alla metà dei giocatori del round precedente, con la possibile eccezione del primo round. Il torneo ha termine se resta un unico giocatore che non ha perso nessun incontro. Quel giocatore viene proclamato vincitore del torneo. All'inizio del torneo, occorrerà informare i partecipanti se ci sarà un round eliminatorio tra i giocatori che si sono posizionati 3° e 4° parallelamente all'ultimo round del torneo.

Ecco come si svolge un torneo a eliminazione diretta:

- 🕒 1° round: i giocatori vengono selezionati a caso e quindi abbinati in base ai gironi standard dei tornei a eliminazione diretta. Il vincitore di ciascun incontro avanza al round successivo mentre il giocatore sconfitto viene eliminato dal torneo.

Se il numero di giocatori in uno di questi eventi non è una potenza di 2 (es. 8, 16, 32, 64, 128, 256, ecc.), allora i giocatori testa di serie ricevono un bye. Il numero di giocatori che riceveranno un bye dipende dalla differenza tra il numero di partecipanti e il numero esponente di 2 immediatamente maggiore del numero di partecipanti.

Per esempio, se il numero di partecipanti è 53, l'esponente di 2 immediatamente maggiore di 53 è 64. La differenza tra 64 e 53 è 11, il che vuol dire che i primi 11 giocatori selezionati (a caso) riceveranno un bye per il primo round.

- 🕒 Round successivi: i giocatori continuano a essere abbinati in ogni girone, il vincitore di ogni incontro avanza al round successivo e lo sconfitto viene eliminato dal torneo. Alla fine, resteranno solo due giocatori nell'ultimo round e il vincitore di questo ultimo incontro sarà decretato vincitore dell'intero torneo.

Se nel corso del primo round i bye sono stati assegnati correttamente, ogni round rimanente avrà un numero di giocatori tale che non sarà necessario assegnarne altri.

I tornei con sistema a eliminazione diretta in genere durano meno tempo visto che col procedere del torneo si disputano progressivamente meno incontri. Un altro vantaggio deriva dal fatto che parallelamente alla diminuzione di incontri, anche le richieste nei confronti dello staff del torneo diminuiscono.

Nota

Non è possibile abbandonare un torneo a eliminazione diretta. Se un giocatore comunica di voler abbandonare o viene squalificato, a quel giocatore viene assegnata una sconfitta indifferente dall'esito dell'incontro.

3.2.1. Eliminazione diretta con abbinamento suddiviso o modificato per età

Nei tornei a eliminazione diretta l'età dei concorrenti non ha alcuna influenza. Non importa quanti giocatori partecipino a un torneo a eliminazione diretta, né quanti anni hanno, tutti i giocatori prenderanno parte allo stesso girone a eliminazione diretta.

3.2.2. Iscrizione dei giocatori in ritardo

Se un giocatore arriva in ritardo per il primo round di un torneo, quel giocatore non potrà partecipare al torneo dato che il risultato del primo incontro sarebbe una sconfitta a tavolino e questo significherebbe eliminazione diretta. Se il primo round non è ancora iniziato, l'organizzatore può decidere se permettere di giocare al giocatore prima dell'inizio del round; tuttavia, questo vorrà dire che tutti gli abbinamenti andranno rifatti da capo. Se, invece, l'organizzatore sceglie di aspettare, il giocatore in ritardo non potrà prendere parte al torneo.

3.2.3. Determinazione del piazzamento finale

Dopo il round finale di un torneo a eliminazione diretta, l'unico giocatore restante diventa il vincitore del torneo. Tutti gli altri giocatori, invece, saranno classificati in base alle statistiche finali di gioco dell'avversario che li ha eliminati dall'evento.

Per esempio, a un giocatore eliminato nel primo round dal vincitore del torneo verrà assegnato un piazzamento migliore di qualsiasi altro giocatore eliminato nel primo round.

Nonostante non sia tecnicamente necessario, l'organizzatore può decidere se disputare un round di eliminatorie tra i quattro finalisti per decidere 3° e 4° classificato invece di usare il sistema degli spareggi per determinare il 3° e 4° piazzamento finale. In tal caso, i giocatori

andranno avvertiti prima dell'inizio del torneo.

3.3. Abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta

L'obiettivo di questa tipologia di torneo è di svolgere un numero di round alla svizzera appropriato al numero di partecipanti per poi selezionare i giocatori meglio piazzatisi in classifica per dei gironi a eliminazione diretta fino alla determinazione del giocatore vincitore. Quel giocatore viene proclamato vincitore del torneo.

Ecco come si svolge un torneo con abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta:

Le procedure di svolgimento dei round alla svizzera di un torneo con abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta sono le stesse di quelle descritte al punto 3.1.

Eliminazione diretta: al termine della porzione con abbinamento alla svizzera, i giocatori vengono selezionati per i gironi a eliminazione diretta sulla base del piazzamento nella sezione alla svizzera. Sarà più o meno la stessa percentuale di giocatori di ogni categoria d'età ad avanzare alla porzione a eliminazione diretta.

Il numero di giocatori che avanzerà alla fase a eliminazione diretta sarà una potenza di 2 (2, 4, 8, 16, 32, ecc.). In questo modo, si ha la garanzia che non ci sarà bisogno di assegnare bye in questa fase del torneo.

I tornei che usano l'abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta consentono a ogni giocatore di partecipare a ogni round della fase alla svizzera, indipendentemente dalla loro performance nel corso dell'evento, e allo stesso tempo danno ai giocatori che sono stati sconfitti anche solo una volta in precedenza la possibilità di vincere il torneo.

3.3.1. Abbinamento alla svizzera suddiviso per età più eliminazione diretta

Le procedure di svolgimento dei round alla svizzera di un torneo con abbinamento alla svizzera - suddiviso per età più eliminazione diretta sono le stesse di quelle descritte al punto 3.1.1.

3.3.2. Abbinamento alla svizzera modificato per età più eliminazione diretta

Le procedure di svolgimento dei round alla svizzera di un torneo con abbinamento alla svizzera - modificato per età più eliminazione diretta sono le stesse di quelle descritte al

punto 3.1.2.

3.3.3. Uso di gruppi per eventi di grandi dimensioni

Non capita spesso di avere in un torneo più di 64 partecipanti nella stessa categoria d'età. Tuttavia, quando questo accade si può verificare una situazione in cui il tempo necessario per lo svolgimento dell'evento eccede la disponibilità del luogo deputato al suo svolgimento. Per aiutare gli organizzatori a portare a termine questi eventi entro le tempistiche del mondo reale dettate dalla struttura, si può ricorrere all'uso di gruppi per ridurre il numero di round alla svizzera.

I gruppi consentono, infatti, agli organizzatori di ridurre il numero totale di round alla svizzera necessari suddividendo una categoria d'età in più blocchi. I giocatori di ciascun blocco ("gruppo") affronteranno solo avversari dello stesso gruppo nei round alla svizzera.

Nota

I gruppi vanno considerati come l'ultima risorsa che l'organizzatore può usare. Ma, se l'organizzatore decide di utilizzarla, allora andrà predisposto il numero minimo di gruppi necessari per completare l'evento entro le tempistiche permesse. Per questo motivo, il numero di gruppi in ogni categoria d'età può variare grandemente, da nessun gruppo in una categoria d'età a 16 in un'altra.

3.3.3.1. Restrizioni ai gruppi

Un organizzatore può usare il sistema dei gruppi solo se il torneo si svolge con abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta. A tal fine, occorrerà un numero di giocatori iscritti per categoria d'età tale da giustificare la suddivisione per età (consulta il punto 3.1.1). Tutti i gruppi derivanti dalla suddivisione di ciascuna categoria d'età dovranno avere almeno 32 giocatori e nessuna categoria d'età potrà essere suddivisa in gruppi a meno che non conti almeno 64 giocatori.

3.3.3.2. Procedure relative ai gruppi

Quando si usano gruppi, il numero di questi ultimi usati in un torneo dovrà essere di 2, 4, 8 oppure 16. Ognuno di questi scaglioni riduce il numero di round alla svizzera necessari di uno: quindi, con 16 gruppi di 32 giocatori, una categoria d'età di 512 persone ridurrà il numero di round alla svizzera necessari da nove a cinque, mentre con otto gruppi i round necessari saranno sei. Sarà responsabilità dell'organizzatore determinare il numero di gruppi necessari e assegnare a caso i giocatori a tali gruppi. All'inizio dell'evento, le dimensioni dei gruppi

dovranno essere potenzialmente identiche, tanto che in caso di numero dispari di partecipanti, solo un gruppo avrà un numero dispari di giocatori.

Anche se le dimensioni dei gruppi fluttueranno nel corso dell'evento a causa dell'abbandono di alcuni giocatori, l'organizzatore dovrà evitare di riequilibrarli rimuovendo giocatori da certi gruppi per aggiungerli ad altri. I giocatori che arriveranno in ritardo per il torneo andranno aggiunti a un gruppo sulla base delle dimensioni originali dei gruppi. Se ogni gruppo ha lo stesso esatto numero di giocatori fin dall'inizio dell'evento, il giocatore che arriva in ritardo andrà assegnato a caso a uno dei gruppi. Se uno dei gruppi aveva un numero inferiore di partecipanti rispetto agli altri, sarà allora opportuno assegnare il giocatore in ritardo a quel gruppo.

Il numero di giocatori nella fase a eliminazione diretta dell'evento dovrà essere tale che lo stesso numero di giocatori avanzeranno da ogni gruppo alle finali, con un minimo di due giocatori per gruppo. Dopo l'ultimo round alla svizzera, i giocatori con i piazzamenti migliori in ogni gruppo saranno raggruppati in un'unica lista e ordinati in base al loro piazzamento nella fase alla svizzera e ai loro spareggi (consulta il punto 3.1.4.1). A quel punto tali giocatori verranno selezionati per la fase a eliminazione diretta sulla base dei loro piazzamenti.

Esempio: un evento dei Campionati Regionali ha 143 giocatori nella categoria Master. L'organizzatore ha già annunciato che le finali a eliminazione diretta vedranno affrontarsi i 8 giocatori migliori. Per motivi di tempo, la categoria Master viene suddivisa in gruppi. In base alle regole che governano le dimensioni dei gruppi, l'organizzatore ha due opzioni: due o quattro gruppi.

Se sceglie due gruppi:

- ☉ Il primo gruppo conterrà 72 giocatori. Il secondo gruppo conterrà 71 giocatori.
- ☉ Ciascun gruppo disputerà sette round alla svizzera.
- ☉ I migliori 4 giocatori di ogni gruppo si affronteranno nelle finali a eliminazione diretta.

Se sceglie quattro gruppi:

- ☉ Il primo, secondo e terzo gruppo conterranno 36 giocatori. Il quarto gruppo conterrà 35 giocatori.
- ☉ Ciascun gruppo disputerà sei round alla svizzera.
- ☉ I migliori 2 giocatori di ogni gruppo si affronteranno nelle finali a eliminazione diretta.

3.3.4. Iscrizione dei giocatori in ritardo

Le procedure relative all'iscrizione dei giocatori in ritardo sono le stesse di quelle descritte nel punto 3.1.3.

3.3.5. Determinazione del numero di round necessari alla svizzera e a eliminazione diretta

Usa le seguenti linee guida per determinare il numero di round necessari per determinare un vincitore in un torneo con abbinamento alla svizzera più eliminazione diretta.

Eventi dei videogiochi Pokémon

Sfide premier, Midseason Showdown e Campionati Regionali (videogiochi)

Giocatori per categoria d'età	Round alla svizzera	Eliminazione diretta	Round totali
4-8	3	Migliori 2	4
9-16	4	Migliori 4	6
17-32	5	Migliori 8	8
33-64	6	Migliori 8	9
65-128	7	Migliori 8	10
129-226	8	Migliori 8	11
227-256	8	Migliori 16	12
257-409	9	Migliori 16	13
410-512	9	Migliori 32	14
da 513	10	Migliori 32	15

Campionati Internazionali (videogiochi)

Giocatori per categoria d'età	Prima giornata Round alla svizzera	Avanzano alla seconda giornata	Seconda giornata Round alla svizzera	Eliminazione diretta	Round totali
4-8	3	N/A	No	Nessuna	3
9-12	4	N/A	No	Migliori 4	6
13-20	5	N/A	No	Migliori 4	7
21-32	5	N/A	No	Migliori 8	8
33-64	6	N/A	No	Migliori 8	9
65-128	7	N/A	No	Migliori 8	10
129-226	8	N/A	No	Migliori 8	11
227-799	9	19 punti incontro o migliori 32*	5	Migliori 8	17
da 800	9	19 punti incontro o migliori 32*	6	Migliori 8	18

* Tutti i giocatori con almeno 19 punti incontro oppure i migliori 32 giocatori in classifica, qualunque numero sia maggiore, avanzano alla seconda giornata di round alla svizzera.

Eventi del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon

Torneo del GCC con formato alla svizzera (un giorno)

Giocatori per categoria d'età	Round alla svizzera	Eliminazione diretta	Round totali
4-8	3	Nessuna	3
9-12	4	Migliori 4	6
13-20	5	Migliori 4	7
21-32	5	Migliori 8	8
33-64	6	Migliori 8	9
65-128	7	Migliori 8	10
129-226	8	Migliori 8	11
227-409	9	Migliori 8	12
da 410	10	Migliori 8	13

Torneo del GCC con formato alla svizzera (due giorni)

Giocatori per categoria d'età	Prima giornata Round alla svizzera	Avanzano alla seconda giornata	Seconda giornata Round alla svizzera	Eliminazione diretta	Round totali
4-8	3	N/A	No	Nessuna	3
9-12	4	N/A	No	Migliori 4	6
13-20	5	N/A	No	Migliori 4	7
21-32	5	N/A	No	Migliori 8	8
33-64	6	N/A	No	Migliori 8	9
65-128	7	N/A	No	Migliori 8	10
129-226	8	N/A	No	Migliori 8	11
227-799	9	19 punti incontro oppure migliori 32*	5	Migliori 8	17
da 800	9	19 punti incontro oppure migliori 32*	6	Migliori 8	18

* Tutti i giocatori con almeno 19 punti incontro oppure i migliori 32 giocatori in classifica, qualunque numero sia maggiore, avanzano alla seconda giornata di round alla svizzera.

Se un torneo usa il sistema modificato per età, sarà il numero totale di giocatori nella categoria d'età più ampia, piuttosto che il numero di giocatori di ciascuna categoria d'età, a determinare il numero di round alla svizzera necessari. Detto ciò, gli organizzatori hanno comunque il diritto di svolgere i loro eventi con un round alla svizzera in meno.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon limita il numero massimo di giocatori che avanzano alla fase a eliminazione diretta negli eventi premier per creare un'esperienza di gioco più conforme a livello globale.

In circostanze straordinarie, il sistema appena descritto può essere modificato per gli eventi più prestigiosi come i Campionati Mondiali Pokémon. Una volta che il team del Gioco Organizzato Pokémon ha preso una decisione in merito, i membri del programma Play! Pokémon ne verranno informati sul [sito Pokémon ufficiale](#).

3.3.6. Determinazione del piazzamento finale

Successivamente all'ultimo round alla svizzera, tutti i giocatori vengono classificati in base alla loro performance nell'evento. Dato che capita spesso che giocatori abbiano statistiche di gioco simili, il team del Gioco Organizzato Pokémon usa il meccanismo degli spareggi per determinare il piazzamento finale di ogni singolo giocatore. Consulta il punto 3.1.4.1 per ulteriori informazioni sugli spareggi.

Una volta determinati i piazzamenti, i giocatori vengono selezionati per i gironi a eliminazione diretta sulla base della classifica finale dei round alla svizzera in numero equivalente ai posti disponibili in ogni girone.

Per esempio, se l'organizzatore determina che ci sarà una sfida al top tra otto giocatori, gli otto giocatori che si sono piazzati meglio nella classifica del round alla svizzera finale verranno selezionati per i gironi a eliminazione diretta.

Ai giocatori che non prendono parte alla fase a eliminazione diretta del torneo verrà assegnato il loro piazzamento finale in questo momento. Tale piazzamento non cambierà, indifferentemente dai risultati della fase a eliminazione diretta del torneo.

Per esempio, se ha luogo una sfida al top tra i migliori otto, allora il giocatore che è arrivato al 9° posto resterà al 9° posto anche se uno dei suoi avversari nei round alla svizzera vince il torneo.

Se un giocatore abbandona un torneo in corso, il suo piazzamento finale verrà comunque registrato tenendo presenti gli spareggi elencati nella sezione 3.1.4.1. Inoltre, il piazzamento dei giocatori che partecipano ai round a eliminazione diretta sarà più alto di quello dei giocatori che non vi partecipano.

Successivamente alla formazione dei gironi, gli incontri si svolgono secondo il metodo dell'eliminazione diretta (consulta il punto 3.2), ovvero il vincitore di ogni incontro avanza al girone successivo e il giocatore sconfitto viene eliminato. Alla fine resterà un unico giocatore imbattuto. Quel giocatore verrà proclamato vincitore del torneo.

Nel corso del girone finale della fase a eliminazione diretta successiva ai round alla svizzera è inoltre possibile svolgere un round di eliminatorie per il 3° e 4° posto, proprio come accade

nei tornei a eliminazione diretta.

3.3.6.1. Determinazione degli spareggi

Tramite gli spareggi, l'organizzatore può stilare la classifica dei giocatori in base alla loro performance nel corso dell'evento. Nei round alla svizzera, una volta classificati i giocatori in base alle loro statistiche di gioco finali, vengono assegnati spareggi nella modalità descritta al punto 3.1.4.1.

Il meccanismo di spareggio per determinare il piazzamento finale dei giocatori nella fase a eliminazione diretta del torneo corrisponde semplicemente al piazzamento finale di ciascun giocatore nella classifica della fase con abbinamento alla svizzera. Successivamente a ciascun round di eliminazione diretta, i giocatori eliminati vengono classificati in base al loro piazzamento finale della fase alla svizzera, mentre il giocatore testa di serie migliore riceve il miglior piazzamento possibile in quel girone, seguito dal secondo giocatore testa di serie e così via.

Per esempio, in un'eliminazione tra i migliori otto, gli ultimi quattro piazzamenti (dal 5° all'8° posto) vengono determinati una volta completato il primo round. Se il giocatore designato come prima testa di serie alla fine dei round alla svizzera perde nel primo round, questi si piazza al 5° posto nella classifica finale, dato che si tratta del giocatore testa di serie migliore nel round tra i migliori 8.

Suggerimento

Nonostante non sia tecnicamente necessario, l'organizzatore può decidere se disputare un round di eliminatorie tra i quattro finalisti per decidere il 3° e il 4° classificato invece di usare il sistema degli spareggi per determinare il 3° e il 4° piazzamento finale. In tal caso, i giocatori andranno avvertiti prima dell'inizio del torneo.

4. Pubblicazione degli abbinamenti

Al completamento di ogni round di un torneo, l'organizzatore è tenuto a determinare gli abbinamenti per il round successivo e a pubblicarli. Ai giocatori va dato un lasso di tempo ragionevole per comunicare eventuali errori nel proprio piazzamento in classifica e per trovare il proprio posto prima che un segnapunti clicchi il pulsante "Start Round" nel programma gestione tornei. Una volta iniziato un round, non sarà più possibile modificare gli abbinamenti. Al fine di agevolare l'accurata e tempestiva rendicontazione dei risultati degli incontri, negli eventi premier l'utilizzo dei fogli risultati è obbligatorio.

Il team del Gioco Organizzato Pokémon raccomanda all'organizzatore di conservare piazzamenti, abbinamenti e fogli risultati di ogni round almeno fino alla fine dell'evento. In

aggiunta, i risultati di tutti i tornei autorizzati vanno conservati dall'organizzatore per tre mesi e questi risultati vanno comunicati al team del Gioco Organizzato laddove richiesto.

È discrezione dell'organizzatore rideterminare l'abbinamento di un round se le statistiche di gioco di un giocatore non risultano corrette. In questo caso, l'organizzatore può correggere l'errore prima dell'inizio del round e ripetere l'abbinamento pur preservando il numero minimo di giocatori perché l'abbinamento sia valido, oppure aspettare fino a che il round abbia inizio prima di correggere il resoconto dell'incontro. In questo modo, l'abbinamento del giocatore nel round successivo sarà corretto.

Nota

Le statistiche di gioco non possono essere modificate ad abbinamento effettuato per il secondo round successivo. Per esempio: le statistiche di un incontro riguardanti il primo round non possono essere modificate dopo l'avvenuto abbinamento per il terzo round. Modificare le statistiche di un incontro un round dopo che si è verificato un errore influenza l'andamento di un torneo allo stesso modo di un abbinamento casuale con un giocatore con un record migliore o peggiore. Invece, cambiare le statistiche di gioco di un incontro parecchi round più tardi avrà sicuramente un effetto maggiore sul torneo e potrebbe tradursi nell'abbinamento di un giocatore con avversari con record peggiori per gran parte della durata del torneo prima che un cambiamento nelle sue stesse statistiche lo sposti in cima alla classifica.

Per questo motivo, i giocatori hanno a disposizione un unico round per riportare un errore nelle statistiche di gioco. Le statistiche di gioco andranno riportate sia sulla lista degli abbinamenti che sul foglio risultati. Gli organizzatori sono tenuti a impiegare entrambi questi strumenti e a ricordare periodicamente ai giocatori di controllare che le loro statistiche siano corrette.

5. Requisiti aggiuntivi per gli eventi premier

È assolutamente imperativo che gli eventi con in palio Championship Point siano gestiti nel rispetto di regole inderogabili di integrità e correttezza, facendo tutto il necessario affinché tale integrità venga preservata.

Durante gli eventi premier, le liste delle carte e delle squadre devono sempre essere consegnate, e controlli di regolarità devono essere effettuati ogni qualvolta il torneo passa da formato svizzero a eliminazione diretta, così come a caso durante i round del formato svizzero.

Inoltre, è consigliabile che gli organizzatori assicurino la presenza di un arbitro ad ogni evento premier, in grado di rispondere ad eventuali domande sul regolamento.

Tutti gli eventi premier dei videogiochi, comprese le Sfide premier e Midseason Showdown, saranno di tipo *tethered*, ossia il box lotta verrà bloccato tramite QR code dai membri dello staff. Per ulteriori informazioni, consulta i documenti relativi alle linee guide su formati, regole e penalità per i videogiochi.

Appendice A. Aggiornamenti

Il team del Gioco Organizzato Pokémon si riserva il diritto di modificare, interpretare, cambiare, chiarire o pubblicare modifiche ufficiali a queste regole con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questo documento saranno disponibili sul [sito Pokémon ufficiale](#).

Modifiche apportate con l'ultimo aggiornamento (23 ottobre 2019)

Capitolo	Revisione	Dettagli
Nessuna modifica apportata.		