



---

# Procedimento de operação dos torneios

Data da última revisão: 17 de julho de 2019

---

*NOTA: caso haja uma discrepância entre o conteúdo da versão em inglês deste documento e de qualquer outra versão dele, a versão em inglês terá prioridade.*

# Procedimento de operação dos torneios Play! Pokémon

## Índice

1. Introdução .....	2
2. Anúncios antes do torneio .....	2
3. Estilos de torneios aprovados .....	2
3.1. Suíço .....	2
3.1.1. Suíço por divisão etária (em módulos) .....	3
3.1.2. Suíço por divisão etária modificada .....	3
3.1.3. Registro de jogadores atrasados.....	4
3.1.4. Determinação das posições finais.....	4
3.1.4.1. Determinação de critérios de desempate .....	5
3.2. Eliminação única.....	7
3.2.1. Eliminação única com divisão etária e divisão etária modificada .....	8
3.2.2. Registro de jogadores atrasados.....	8
3.2.3. Determinação da classificação final.....	8
3.3. Sistema suíço com eliminação única .....	9
3.3.1. Suíço com eliminação única e divisões etárias separadas .....	9
3.3.2. Suíço com eliminação única e divisões etárias modificadas .....	9
3.3.3. Uso de seções em eventos maiores.....	10
3.3.3.1. Restrições das seções.....	10
3.3.3.2. Procedimento das seções .....	10
3.3.4. Registro de jogadores atrasados.....	11
3.3.5. Determinação do número de rodadas suíças e de eliminação única necessárias .....	12
<i>Eventos de videogames Pokémon</i> .....	12
3.3.6. Determinação de classificação final.....	14
3.3.6.1. Determinação de critérios de desempate .....	14
4. Publicação da seleção de oponentes.....	15
5. Requisitos adicionais para Eventos Premier .....	16
Apêndice A. Atualizações deste documento .....	17
Revisões feitas para a publicação mais recente (17 de julho de 2019) .....	17

# 1. Introdução

Este documento apresenta os procedimentos padrão de operação dos torneios de videogames e de Pokémon Estampas Ilustradas. As políticas estabelecidas neste documento têm a finalidade de garantir uma experiência de jogo divertida e consistente para todos os participantes, se possível. Para maiores informações sobre a operação dos eventos, consulte os seguintes documentos Play! Pokémon: regras gerais dos eventos; regras e formatos do Pokémon Estampas Ilustradas (e regras de penalidade do Pokémon Estampas Ilustradas); regras, formatos e penalidades em jogos de videogames; e regulamentos de sanção de torneios.

## 2. Anúncios antes do torneio

O Organizador deve anunciar os detalhes do torneio no início do evento. Isto deve incluir, no mínimo, o número de rodadas que serão jogadas, o número de jogadores que participarão das rodadas de eliminação única (se o estilo do evento for o sistema suíço com eliminação única), quantos jogadores receberão prêmios e qualquer informação que seja necessária para a operação do evento (como o nome do Juiz Principal e como as guias das partidas serão distribuídas, caso isto seja relevante).

## 3. Estilos de torneios aprovados

Os torneios sancionados de videogames e de Pokémon Estampas Ilustradas só podem ser realizados utilizando o sistema suíço, a eliminação única ou o sistema suíço com eliminação única. Outros estilos de torneio podem ser utilizados, mas podem não ser sancionados sem a aprovação prévia do Jogo Organizado Pokémon.

### 3.1. Suíço

---

O propósito do método suíço de seleção de oponentes é determinar um único vencedor selecionando jogadores que tenham recordes iguais ou similares, até que só reste um jogador invicto. Note que se jogadores saírem do torneio, é possível que o vencedor de um torneio suíço possa ter perdido uma ou mais partidas.

Os torneios suíços funcionam da seguinte forma:

- ⦿ Rodada 1: os jogadores são selecionados aleatoriamente para a primeira rodada. Os jogadores recebem 3 pontos no caso de vitória, 1 ponto no caso de empate e nenhum ponto no caso de derrota.

Se houver um número ímpar de jogadores, o jogador que não tiver um oponente receberá uma isenção, que vale como uma vitória, mas que não tem validade quando os critérios de desempate são calculados (consulte a seção 3.1.4.1).

- ☉ Rodada 2: os jogadores no grupo 1-0 (1 vitória, 0 derrotas) são selecionados aleatoriamente para jogar entre eles e os jogadores no grupo 0-1 (0 vitórias, 1 derrota) também são selecionados da mesma forma.

Se houver um número ímpar de jogadores, um dos jogadores do grupo 1-0 será selecionado aleatoriamente para jogar com um dos jogadores do grupo 0-1 (desde que eles não tenham se enfrentado em uma rodada anterior). Se isto resultar em um número ímpar de jogadores no grupo 0-1, um jogador desta rodada receberá uma isenção, como descrito acima.

- ☉ Próximas rodadas: os jogadores continuam a ser selecionados aleatoriamente de acordo com seu recorde até que o número especificado de rodadas tenha terminado. O jogador que aparecer em primeiro lugar na lista de classificação neste momento será o campeão.

Se houver um número ímpar de jogadores, a seleção dos oponentes continuará como na Rodada 2, selecionando do grupo mais alto (com mais vitórias) ao grupo mais baixo (com menos vitórias), designando uma isenção aleatória a um jogador do grupo mais baixo. Nenhum jogador pode receber mais de uma isenção durante um torneio.

Os torneios que seguem o método de seleção suíço permitem que todos os jogadores que estejam participando do evento joguem em todas as rodadas, independentemente dos resultados que obtenham durante o evento.

### *3.1.1. Suíço por divisão etária (em módulos)*

---

O Play! Pokémon admite 3 divisões etárias diferentes: Júnior (nascidos em 2008 ou depois), Sênior (nascidos em 2004, 2005, 2006 ou 2007) e Mestre (nascidos em 2003 ou antes). Se houver pelo menos seis jogadores de cada divisão etária no torneio, o sistema suíço por divisão etária (em módulos) deverá ser usado.

O sistema suíço por divisão etária consiste basicamente em três torneios separados, onde os jogadores de cada divisão etária são selecionados para jogar contra jogadores da mesma divisão, porém, os resultados finais do evento são comunicados como um só torneio.

### *3.1.2. Suíço por divisão etária modificada*

---

O Play! Pokémon requer que o sistema suíço por divisão etária modificada seja usado em torneios em que haja somente de 1 a 5 jogadores em uma ou mais divisões etárias. Este

estilo representa uma pequena variação do método padrão de seleção suíço, permitindo que os jogadores sejam selecionados para jogar contra oponentes da mesma divisão etária sempre que possível.

Quando os jogadores são selecionados em um evento suíço por divisão etária modificada, o processo descrito na seção 3.1 é ligeiramente modificado.

Um exemplo do sistema suíço por divisão etária em uso ocorreria se um torneio tivesse apenas quatro jogadores da divisão Júnior. Neste caso, os jogadores da divisão Júnior jogariam junto com jogadores da divisão Sênior.

A melhor seleção de oponentes é quando eles têm o mesmo recorde e estão na mesma divisão etária.

Se não houver oponentes que caibam nestes critérios, o recorde terá prioridade sobre divisão etária.

Ao final do torneio por divisão etária modificada, o jogador com a posição mais alta de cada divisão será considerado o vencedor do grupo, independentemente de sua posição final.

### 3.1.3. *Registro de jogadores atrasados*

---

Se um jogador chegar atrasado ao torneio, ele receberá derrotas para todas as rodadas que já tenham começado. Se as seleções de oponentes já tiverem acontecido, cabe ao Organizador decidir se vai esperar para adicionar o jogador antes da rodada começar. Se o Organizador decidir que adicionar o jogador atrasado causará um transtorno à integridade do evento, o Organizador pode decidir negar a participação do jogador no evento.

O Organizador deve informar ao jogador quantas derrotas ele receberá, e que, por causa do atraso, ele será classificado abaixo dos outros jogadores com o mesmo recorde que chegaram na hora.

#### **NOTA**

---

*Em eventos informais, o Organizador tem a liberdade de adicionar jogadores em qualquer rodada, desde que isto não atrapalhe o torneio. Nos eventos em que Championship Points são outorgados, nenhum jogador poderá ser adicionado após a segunda rodada.*

### 3.1.4. *Determinação das posições finais*

---

Após a última rodada do sistema suíço, o único jogador invicto ou aquele jogador com os melhores recordes e critérios de desempate será o vencedor do torneio. Todos os outros jogadores serão classificados de acordo com a sua classificação final no evento. Como os

jogadores muitas vezes têm recordes parecidos, o Play! Pokémon usa critérios de desempate para determinar a classificação final de cada jogador.

Os jogadores que abandonarem um torneio antes que ele se encerre ainda aparecerão na classificação final e serão classificados de acordo com os critérios de desempate abaixo.

#### *3.1.4.1. Determinação de critérios de desempate*

---

Os critérios de desempate permitem ao Organizador ordenar todos os jogadores de acordo com o seu desempenho no torneio. Depois dos jogadores serem classificados com base nos seus recordes finais, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:

##### *Primeiro critério de desempate - atraso*

---

- ⦿ Jogadores que chegarem a um torneio atrasados serão classificados abaixo de jogadores que chegaram na hora.
- ⦿ Caso ainda haja um empate entre dois ou mais jogadores, o próximo critério de desempate será aplicado.

##### *Segundo critério de desempate - percentual de vitória dos oponentes*

---

- ⦿ O percentual de vitória dos oponentes de um jogador é a média do percentual de vitória de todos os oponentes enfrentados por um jogador durante um determinado set de rodadas suíças. O fato de um oponente ter completado o evento ou abandonado o mesmo antes de terminar pode afetar a maneira como o seu percentual de vitória é calculado.
- ⦿ Caso um jogador tenha completado o evento, o seu percentual de vitória será o número de vitórias dividido pelo número total de rodadas do torneio. Por exemplo, se um jogador vencer 3 partidas em um torneio de 5 rodadas, o percentual de vitória daquele jogador será 3/5, ou 60%.
- ⦿ No entanto, o percentual mínimo de vitória que QUALQUER jogador pode ter é 25%. Se um jogador não vencer nenhuma partida em um torneio de 5 rodadas, o percentual de vitória daquele jogador será 25%, e não 0/5 ou 0%.
- ⦿ Caso um jogador abandone um evento antes do seu encerramento, o seu percentual de vitória será o número de vitórias dividido pelo número de rodadas nas quais participou, com um percentual mínimo de vitória de 25% e um percentual máximo de vitória de 75%.

- ⦿ Por exemplo, se um jogador perder a primeira partida de um torneio de 5 rodadas e depois abandonar o torneio, seu percentual de vitória será 0/1, ou 0%. Como isto está abaixo do percentual mínimo de vitória, o percentual de vitória daquele jogador será aumentado para 25%.
- ⦿ Se outro jogador vencer a primeira partida de um torneio de 5 rodadas e depois abandonar o torneio, seu percentual de vitória será 1/1, ou 100%. Como isto está acima do percentual máximo de vitória, o percentual de vitória daquele jogador será reduzido para 75%.
- ⦿ Uma vez que os percentuais de vitória dos oponentes de um jogador tiverem sido calculados, é tirada uma média deles. Esta média será o percentual de vitória dos oponentes do jogador. Jogadores que estiverem empatados nas classificações finais serão classificados por ordem de percentual de vitória dos oponentes, do mais alto para o mais baixo.
- ⦿ Caso o torneio avance para um Segundo Dia, no qual os jogadores com as melhores classificações joguem um set adicional de rodadas suíças (consulte a seção 3.3.5), os registros de percentual de vitória dos oponentes do primeiro dia não serão transferidos para o segundo.
- ⦿ Caso ainda haja um empate entre dois ou mais jogadores, o próximo critério de desempate será aplicado.

### *Terceiro critério de desempate - percentual de vitória dos oponentes dos oponentes*

---

- ⦿ O percentual de vitória dos oponentes dos oponentes de um jogador é a média do percentual de vitória dos oponentes de todos os oponentes daquele jogador.
- ⦿ Caso o torneio avance para um Segundo Dia, no qual os jogadores com as melhores classificações joguem um set adicional de rodadas suíças (consulte a seção 3.3.5), os registros de percentual de vitória dos oponentes dos oponentes do primeiro dia não serão transferidos para o segundo.
- ⦿ Caso ainda haja um empate entre dois ou mais jogadores, o próximo critério de desempate será aplicado.

### **NOTA**

---

*Ao calcular o percentual de vitória dos oponentes, rodadas nas quais um jogador recebeu uma isenção aleatória não contam como uma vitória para aquele jogador. Ao invés disto, a rodada simplesmente não será considerada durante o cálculo.*

### Quarto critério de desempate - batalha direta

---

- ☉ Se exatamente dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, e estes jogadores jogaram um contra o outro durante o torneio, o vencedor daquela partida será classificado acima do perdedor.
- ☉ Se exatamente dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, e estes dois jogadores não jogaram um contra o outro durante o torneio, a ordem em que eles aparecerão será determinada aleatoriamente.
- ☉ Se mais de dois jogadores estiverem empatados nas classificações finais, a ordem em que eles aparecerão será determinada aleatoriamente.

## 3.2. Eliminação única

---

Torneios de eliminação única determinam o vencedor do evento ao remover jogadores do torneio quando estes perdem uma partida. O número de jogadores de cada rodada será a metade do número de jogadores da rodada anterior, com a possível exceção da primeira rodada. O torneio termina quando apenas um jogador não perdeu nenhuma partida. Aquele jogador será o vencedor do torneio. No começo do torneio, não se esqueça de informar aos jogadores se haverá uma partida entre os jogadores classificados em terceiro e quarto lugar durante a última rodada do torneio.

Torneios de eliminação única são organizados da seguinte maneira:

- ☉ Rodada 1: Os jogadores recebem pré-classificações aleatórias e depois são selecionados como oponentes baseados nas chaves padrão de eliminação única. O vencedor de cada partida passa para a rodada seguinte, enquanto o perdedor é eliminado do torneio.

Se o número de jogadores no evento não for uma potência de 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), os jogadores com as pré-classificações mais altas receberão isenções. O número de jogadores que receberão isenções é baseado na diferença entre o número real de participantes e a potência de 2 mais próxima que seja maior do que o número real de participantes.

Por exemplo, se o número real de participantes for 53, a potência de 2 maior mais próxima de 53 é 64. A diferença entre 64 e 53 é 11, então os 11 jogadores com pré-classificação mais alta (que foram pré-classificados de maneira aleatória) receberiam as isenções na primeira rodada.

- ☉ Rodadas seguintes: Os jogadores oponentes continuam a ser selecionados segundo as chaves, com o vencedor de uma partida passando para a rodada seguinte e o

perdedor sendo eliminado do torneio. No final, apenas dois jogadores permanecerão em uma rodada e o vencedor daquela partida será o vencedor do torneio.

Se as isenções tiverem sido concedidas corretamente na primeira rodada, as rodadas seguintes terão um número de jogadores que não exigirá mais nenhuma outra isenção.

Torneios que usam o sistema de eliminação única costumam ser mais rápidos, já que menos partidas são jogadas à medida que o torneio progride. Outro benefício é que, à medida que o número de partidas diminui, a demanda sobre os funcionários do torneio também diminuirá.

#### NOTA

---

*Jogadores não podem abandonar um torneio de eliminação única. Caso um jogador peça para abandonar ou seja desqualificado do torneio, aquele jogador será registrado como o perdedor do jogo, independentemente do resultado real.*

### *3.2.1. Eliminação única com divisão etária e divisão etária modificada*

---

Todos os torneios de eliminação única são realizados sem o uso de informação etária de jogadores. Independentemente do número de jogadores em um torneio de eliminação única, e independentemente das suas idades, todos os jogadores jogarão na mesma chave de eliminação única.

### *3.2.2. Registro de jogadores atrasados*

---

Se um jogador chegar no torneio depois da primeira rodada ter começado, este jogador não poderá ser adicionado ao torneio, já que receberá uma derrota na primeira rodada e será eliminado. Se a primeira rodada não tiver começado, o Organizador pode decidir se quer adicionar o jogador antes da rodada começar. Entretanto, todos os pares serão desfeitos e a seleção de oponentes terá que ser refeita. Se o Organizador decidir esperar, o jogador atrasado não poderá participar do torneio.

### *3.2.3. Determinação da classificação final*

---

Após a última rodada de eliminação única, o único jogador que restar será o vencedor do torneio. Todos os outros jogadores serão classificados com base no recorde final dos oponentes que os tenham eliminado do evento.

Por exemplo, um jogador que for eliminado na primeira rodada pelo vencedor desse torneio será classificado em uma posição mais alta do que qualquer jogador que tenha sido eliminado na primeira rodada.

Embora nem sempre seja necessário, o Organizador pode fazer com que os jogadores que tenham perdido no Top 4 joguem para disputar o 3º e o 4º lugar ao invés de usar critérios de desempate para determinar as classificações finais para essas colocações. Esta informação deve ser comunicada aos jogadores antes que o torneio comece.

### 3.3. Sistema suíço com eliminação única

---

O propósito deste formato é ter várias rodadas suíças apropriadas para o número de jogadores que participam do torneio, posicionar os melhores jogadores classificados em grupos de eliminação única e jogar até que só reste um jogador. Aquele jogador será o vencedor do torneio.

Os torneios do sistema suíço com eliminação única funcionam da seguinte forma:

Os procedimentos para as rodadas suíças em um torneio de sistema suíço com eliminação única são os mesmos descritos na seção 3.1.

Eliminação única: no final das rodadas suíças do torneio, os jogadores são posicionados em grupos de eliminação única de acordo com sua classificação nas rodadas suíças. Aproximadamente a mesma porcentagem de jogadores por divisão etária deverá chegar à fase de eliminação única.

O número de jogadores que passam para a fase de eliminação única do evento deve ser uma potência de 2 (2, 4, 8, 16, 32, etc.). Isto garante que não haverá isenções durante esta parte do torneio.

Os torneios que usam o sistema suíço com eliminação única permitem que todos os jogadores que participem do torneio joguem todas as rodadas suíças, independentemente dos resultados que obtenham ao curso do evento, ao mesmo tempo que dá aos jogadores sem um recorde invicto até este momento a oportunidade de vencer o torneio.

#### 3.3.1. *Suíço com eliminação única e divisões etárias separadas*

---

Os procedimentos para as rodadas suíças em um torneio de sistema suíço com eliminação única e divisões etárias separadas são os mesmos descritos na seção 3.1.1.

#### 3.3.2. *Suíço com eliminação única e divisões etárias modificadas*

---

Os procedimentos para as rodadas suíças em um torneio de sistema suíço com eliminação única e divisões etárias modificadas são os mesmos descritos na seção 3.1.2.

### 3.3.3. *Uso de seções em eventos maiores*

---

Os torneios raramente têm mais de 64 participantes em uma divisão etária. Entretanto, quando isto ocorre, há a possibilidade de o espaço de tempo disponível do estabelecimento não ser suficiente. Com o objetivo de ajudar os Organizadores a terminar estes eventos dentro das limitações de tempo do estabelecimento, pode ser apropriado usar seções para reduzir o número de rodadas suíças do evento.

As seções permitem ao Organizador reduzir o número total de rodadas suíças necessárias, dividindo uma divisão etária em grupos aleatoriamente designados. Os jogadores em cada grupo ou seção só jogam contra outros jogadores da mesma seção durante as rodadas suíças.

#### **NOTA**

---

*As seções só devem ser usadas como último recurso. Se o Organizador decidir usar seções em um evento, deverá usar o número mínimo de seções necessárias para completar o evento dentro das limitações de tempo. Por isso, o número de seções por divisão etária pode variar, desde não ter seções em uma divisão etária a ter até 16 seções em outra.*

#### 3.3.3.1. *Restrições das seções*

---

Os Organizadores só podem usar seções se o torneio seguir o sistema suíço com eliminação única. É preciso haver jogadores suficientes em cada divisão etária para que o torneio tenha divisões etárias separadas (consulte a seção 3.1.1). Cada divisão etária que se divida em seções deve ter pelo menos 64 jogadores e cada seção não pode ter menos de 32 jogadores.

#### 3.3.3.2. *Procedimento das seções*

---

Se as seções forem usadas, o número de seções que podem ser usadas em um torneio deve ser 2, 4, 8 ou 16. Cada seção sucessiva adicional reduz o número de rodadas suíças em um. Por exemplo, 16 seções de 32 jogadores reduziriam uma divisão etária de 512 pessoas de nove rodadas suíças a cinco rodadas suíças, enquanto oito seções seriam seis rodadas suíças. O Organizador deve determinar o número de seções que serão usadas e designar jogadores para cada seção aleatoriamente. No início do evento, o tamanho das seções deverá ser o mais próximo possível, com apenas uma seção tendo um número ímpar de jogadores se for o caso do número total de jogadores ser ímpar.

Embora o tamanho das seções vá variar durante o evento à medida que os jogadores forem saindo, o Organizador não deverá tentar equilibrar as seções de novo removendo jogadores de uma seção e colocando-os em outra. Os jogadores que chegarem atrasados ao torneio deverão ser adicionados a uma seção de acordo com o tamanho original das seções. Se todas as seções tiverem o mesmo número de jogadores no início do evento, os jogadores que chegarem atrasados deverão ser adicionados aleatoriamente a uma seção. Se uma das seções tiver menos jogadores no início do evento, o jogador que chegar atrasado deverá ser adicionado a essa seção.

O número de jogadores na fase de eliminação única do evento deve garantir que um número igual de jogadores de cada seção chegue às finais, com um mínimo de 2 de cada seção. Após a última rodada suíça, os jogadores com a melhor classificação de cada seção se juntam em uma única lista e são organizados segundo suas classificações e os critérios de desempate durante as rodadas suíças (consulte a seção 3.1.4.1). Em seguida, são colocados na fase de eliminação única do evento de acordo com essas classificações.

Por exemplo, um evento de Campeonato Regional contém 143 jogadores na divisão Mestre. O Organizador anunciou que haverá uma etapa de eliminação única no Top 8. Devido às limitações de tempo, a divisão Mestre é dividida em seções. Como determinado pelo tamanho mínimo das seções, o Organizador pode escolher uma das seguintes opções: 2 ou 4 seções.

Se o Organizador escolher 2 seções:

- ⊕ A seção 1 conterá 72 jogadores. A seção 2 conterá 71 jogadores.
- ⊕ Cada seção jogará 7 rodadas suíças.
- ⊕ Os 4 melhores jogadores de cada seção passam para as finais de eliminação única.

Se o Organizador escolher 4 seções:

- ⊕ As seções 1, 2 e 3 conterão 36 jogadores. A seção 4 conterá 35 jogadores.
- ⊕ Cada seção jogará 6 rodadas suíças.
- ⊕ Os 2 melhores jogadores de cada seção passam para as finais de eliminação única.

### *3.3.4. Registro de jogadores atrasados*

---

Os procedimentos para o registro de jogadores atrasados são os mesmos descritos na seção 3.1.3.

### 3.3.5. Determinação do número de rodadas suíças e de eliminação única necessárias

Use as seguintes diretrizes para determinar o número de rodadas que são necessárias para determinar um vencedor de um torneio de rodadas suíças com eliminação única.

#### Eventos de videogames Pokémon

##### Desafios Premier, Duelo de Meio de Temporada e Campeonatos Regionais de videogames

Jogadores por divisão etária	Rodadas suíças	Eliminação única	Nº total de rodadas
4 - 8	3	Top 2	4
9 - 16	4	Top 4	6
17 - 32	5	Top 8	8
33 - 64	6	Top 8	9
65 - 128	7	Top 8	10
129 - 226	8	Top 8	11
227 - 256	8	Top 16	12
257 - 409	9	Top 16	13
410 - 512	9	Top 32	14
513 +	10	Top 32	15

##### Campeonatos Internacionais de videogames

Jogadores por divisão etária	Dia 1 rodadas suíças	Grupo para o dia 2	Dia 2 rodadas suíças	Eliminação única	Nº total de rodadas
4 - 8	3	Não aplicável	Não	Nenhuma	3
9 - 12	4	Não aplicável	Não	Top 4	6
13 - 20	5	Não aplicável	Não	Top 4	7
21 - 32	5	Não aplicável	Não	Top 8	8
33 - 64	6	Não aplicável	Não	Top 8	9
65 - 128	7	Não aplicável	Não	Top 8	10
129 - 226	8	Não aplicável	Não	Top 8	11
227 - 799	9	19 pontos ou Top 32*	5	Top 8	17
800 +	9	19 pontos ou Top 32*	6	Top 8	18

\*Os jogadores com 19 pontos ou mais ou os 32 primeiros colocados, o que for maior, passam para o segundo dia de rodadas suíças.

#### Eventos do Pokémon Estampas Ilustradas

##### Formato suíço de um dia do Pokémon Estampas Ilustradas

Jogadores por divisão etária	Rodadas suíças	Eliminação única	Nº total de rodadas
4 - 8	3	Nenhuma	3
9 - 12	4	Top 4	6
13 - 20	5	Top 4	7
21 - 32	5	Top 8	8
33 - 64	6	Top 8	9
65 - 128	7	Top 8	10
129 - 226	8	Top 8	11
227 - 409	9	Top 8	12
410 +	10	Top 8	13

*Formato suíço de dois dias do Pokémon Estampas Ilustradas*

Jogadores por divisão etária	Dia 1 rodadas suíças	Grupo para o dia 2	Dia 2 rodadas suíças	Eliminação única	Nº total de rodadas
4 - 8	3	Não aplicável	Não	Nenhuma	3
9 - 12	4	Não aplicável	Não	Top 4	6
13 - 20	5	Não aplicável	Não	Top 4	7
21 - 32	5	Não aplicável	Não	Top 8	8
33 - 64	6	Não aplicável	Não	Top 8	9
65 - 128	7	Não aplicável	Não	Top 8	10
129 - 226	8	Não aplicável	Não	Top 8	11
227 - 799	9	19 pontos ou Top 32*	5	Top 8	17
<b>800 +</b>	9	19 pontos ou Top 32*	6	Top 8	18

\*Os jogadores com 19 pontos ou mais ou os 32 primeiros colocados, o que for maior, passam para o segundo dia de rodadas suíças.

Se o torneio usar o sistema de divisão etária modificada, o número total de jogadores na maior divisão etária (pod), ao invés do número de jogadores por divisão etária, determinará o número necessário de rodadas suíças. Os Organizadores têm a opção de organizar eventos com uma rodada suíça a menos.

O Jogo Organizado Pokémon limita o grupo máximo que passa para a fase de eliminação única nos Eventos Premier a fim de criar uma experiência de jogo mais consistente por todo o mundo.

## NOTA

*Em alguns casos excepcionais, o sistema mencionado acima poderá ser modificado em certos eventos prestigiosos, como o Campeonato Mundial Pokémon. Uma vez que o Jogo*

*Organizado Pokémon tenha determinado que este será o caso, uma notificação será enviada aos membros Play! Pokémon através do [website oficial da Pokémon](#).*

### *3.3.6. Determinação de classificação final*

---

Após a última rodada do sistema suíço, todos os jogadores serão classificados com base nos seus resultados no evento. Como os jogadores muitas vezes têm recordes parecidos, Play! Pokémon usa critérios de desempate para determinar a classificação final de cada jogador.

Uma vez que se tenha determinado as classificações, os jogadores são posicionados em grupos de eliminação única com base na sua classificação final nas rodadas suíças, em uma quantidade igual ao número de vagas disponíveis no grupo. Por exemplo, se o Organizador determinar que haverá uma eliminatória no Top 8, os jogadores situados entre os 8 melhores classificados após a final da rodada suíça serão colocados nos grupos de eliminação única.

Os jogadores que não participarem da fase de eliminação única do torneio receberão sua classificação final neste momento. Esta classificação não será alterada, independentemente dos resultados da fase de eliminação única do torneio. Por exemplo, se houver uma eliminatória no Top 8, o jogador que terminar no 9º lugar permanecerá nesta classificação mesmo que um dos seus oponentes das rodadas suíças vença o torneio.

Os jogadores que abandonarem o torneio antes que ele se encerre ainda aparecerão nas classificações finais e serão classificados de acordo com os critérios de desempate da seção 3.1.4.1. Adicionalmente, os jogadores que seguirem para as rodadas de eliminação única terão classificações melhores daqueles que não seguirem.

Após os jogadores estarem posicionados nos grupos, as partidas serão jogadas por eliminação única como estabelecido na seção 3.2. O vencedor passará para o próximo grupo e o perdedor será eliminado. No final, só restará um jogador. Este jogador será o vencedor do torneio.

Após as rodadas suíças, o grupo final da etapa de eliminação única também terá a opção de disputar o 3º e o 4º lugar, como em um torneio de eliminação única.

#### *3.3.6.1. Determinação de critérios de desempate*

---

Os critérios de desempate permitem ao Organizador organizar todos os jogadores por ordem de resultado no torneio. Para as rodadas suíças, depois dos jogadores estarem classificados com base nos recordes finais deles, o critério de desempate é aplicado como descrito na seção 3.1.4.1.

O critério de desempate para determinar a classificação final dos jogadores na fase de eliminação única do torneio é simplesmente a classificação final de cada jogador da fase do sistema suíço. Após cada rodada de eliminação única, os jogadores eliminados são classificados de acordo com a sua classificação durante a etapa suíça, com o jogador com a melhor classificação assumindo a posição mais alta disponível para esse grupo, seguido pelo jogador com a segunda posição mais alta, e assim por diante.

Por exemplo, em uma eliminatória no Top 8, as 4 últimas posições são determinadas após a primeira rodada ter sido completada (do 5º ao 8º lugar). Se o jogador que estava em 1º lugar no final das rodadas suíças perder nessa primeira rodada, ele terminará em 5º lugar por ser o jogador com a classificação mais alta eliminado na rodada do Top 8.

## DICA

---

*Embora nem sempre necessário, o Organizador pode fazer com que os jogadores que tenham perdido no Top 4 joguem para disputar o 3º e o 4º lugar ao invés de usar critérios de desempate para determinar as classificações finais para essas colocações. Esta informação deve ser comunicada aos jogadores antes que o torneio comece.*

## 4. Publicação da seleção de oponentes

Depois de cada rodada do torneio ser completada, o Organizador deve realizar a seleção de oponentes para a próxima rodada e publicar a seleção. Os jogadores devem receber uma quantidade razoável de tempo para informar a organização sobre qualquer erro nas suas classificações e encontrar seus assentos antes que o marcador de resultados clique no botão de começar a rodada no programa TOM. Note que, uma vez que uma rodada tenha começado, não é possível trocar nenhuma seleção de oponente. Para facilitar a entrega de relatórios precisos com os resultados das partidas, deve-se usar as guias de partida em todos os Eventos Premier.

O Jogo Organizado Pokémon recomenda que todas as posições, seleções e guias de partida de cada rodada sejam mantidas pelo menos até o final do evento. Ademais, os Organizadores devem guardar os resultados dos torneios sancionados durante 3 meses e esses resultados devem ser entregues ao Jogo Organizado Pokémon quando forem solicitados.

Fica a critério do Organizador fazer a seleção de oponentes de uma rodada se o recorde de um jogador estiver incorreto. O Organizador pode corrigir o erro antes do começo da rodada e fazer uma nova seleção de oponentes do mínimo de jogadores possível para ter uma seleção válida ou esperar até que a rodada comece para corrigir o histórico dos resultados. A seleção de oponentes estará corrigida para a próxima rodada.

## NOTA

---

*Os resultados das partidas não podem ser alterados após saírem as seleções de oponentes para a segunda rodada subsequente. Por exemplo, os resultados das partidas da rodada 1 não podem ser alterados após as seleções de oponentes terem saído para a rodada 3. Alterar o resultado de uma partida uma rodada após um erro ter acontecido afetará o torneio de maneira parecida às seleções de oponentes aleatórias com jogadores com melhores ou piores resultados. Entretanto, alterar o resultado de uma partida depois de muitas rodadas terá um impacto muito maior no torneio e poderá resultar em um jogador acabar enfrentando oponentes com um recorde menor durante a maior parte do torneio antes que uma alteração nos próprios resultados deste jogador o coloque em classificações mais altas.*

*Por isso, os jogadores têm só uma rodada completa para informar sobre qualquer erro no resultado de uma partida. Os resultados de uma partida são anotados tanto no relatório como nas guias de partida. Os Organizadores deverão usar essas ferramentas e deverão lembrar os jogadores periodicamente de revisarem seus records.*

## 5. Requisitos adicionais para Eventos Premier

É muito importante que eventos cujas premiações incluam Championship Points sigam os padrões mais altos de organização. Todo cuidado deve ser tomado para evitar riscos à integridade do torneio.

Em Eventos Premier, as listas de baralhos e as listas de equipes devem sempre ser recolhidas, e as verificações de legalidade devem ser realizadas sempre que o torneio avançar das rodadas suíças para a eliminação única, além de ser realizadas de maneira aleatória durante as rodadas suíças.

Além disso, recomendamos enfaticamente que Organizadores garantam sempre a presença de um Juiz em Eventos Premier, para resolver quaisquer questões relacionadas às regras que possam surgir.

Todos os Eventos Premier de videogame, incluindo os Desafios Premier e os Duelos de Meio de Temporada, devem ser estabelecidos por código QR. Para maiores informações a este respeito, consulte o documento de Regras, formatos e penalidades em jogos de videogames.

## Apêndice A. Atualizações deste documento

O Jogo Organizado Pokémon se reserva o direito de alterar estas regras, assim como o direito de interpretar, modificar, esclarecer ou emitir outras alterações oficiais destas regras, com ou sem aviso prévio.

Atualizações deste documento estarão disponíveis no [website oficial da Pokémon](#).

### *Revisões feitas para a publicação mais recente (17 de julho de 2019)*

Seção	Revisão	Detalhes
3.1.2.	Alteração de regra	O software TOM não priorizará mais divisão etária sobre recordes no caso de não existirem mais jogadores para serem pareados que se enquadrem nos critérios ideais tanto de divisão etária quanto de recordes.
3.3.5	Esclarecimento	O número de rodadas necessárias para um torneio de 8 jogadores também se aplica a torneios com 4,5,6 e 7 jogadores.