

Pokémon Organized Play - Procedure di Svolgimento dei Tornei

In vigore da: 1/9/2009

2.	Annunci Pre-Torneo	2
3.	Stili di Torneo Approvati	2
3.1.2.	Svizzera Modificata per Età	3
3.1.3.	Determinare il Numero di Gironi Necessari	3
3.1.4.	Iscrizione di Giocatori in Ritardo	3
3.1.5.	Determinare la Classifica Finale	4
3.2.	Eliminazione Diretta	5
3.2.1.	Eliminazione Diretta Separata e Modificata per Età.....	6
3.2.2.	Determinare il Numero di Gironi a Eliminazione Diretta Necessari	6
3.2.3.	Iscrizione di Giocatori in Ritardo	6
3.2.4.	Determinare la Classifica Finale	6
3.3.	Svizzera più Eliminazione Diretta	6
3.3.1.	Svizzera Separata per Età più Eliminazione Diretta	7
3.3.2.	Svizzera Modificata per Età più Eliminazione Diretta	7
3.3.3.	Utilizzare i Gruppi per Eventi molto grandi	7
3.3.3.1.	Riduzione in Gruppi.....	7
3.3.3.2.	Procedure per i Gruppi.....	7
3.3.4.	Iscrizione di Giocatori in Ritardo	8
3.3.5.	Determinare il Numero di Gironi alla Svizzera ed Eliminazione Diretta Necessari	8
3.3.6.	Determinare la Classifica Finale	9
4.	Pubblicare Abbinamenti e Classifiche.....	10

1. Introduzione

Questo documento definisce le procedure standard per lo svolgimento di un torneo del Gioco di Carte Collezionabili **Pokémon**. Le istruzioni qui indicate sono pensate per assicurare una esperienza divertente e uguale per tutti i partecipanti. Fate riferimento alle Regole da Torneo del Gioco Organizzato Pokémon, alle Istruzioni per il Sanzionamento, e alle Linee Guida per le Penalità per avere maggiori informazioni sullo svolgimento dei tornei.

2. Annunci Pre-Torneo

L'Organizzatore di un Torneo deve annunciare i dettagli dello stesso all'inizio dell'evento. Ciò include il numero di gironi che verranno giocati, il numero di giocatori che parteciperanno alla porzione a Eliminazione Diretta (se l'evento è in Svizzera più Eliminazione Diretta), quanti giocatori riceveranno premi, e qualsiasi altra informazione pertinente all'evento.

3. Stili di Torneo Approvati

I tornei sanzionati del Gioco di Carte Collezionabili Pokémon possono essere svolti con i sistemi alla Svizzera, a Eliminazione Diretta, oppure Svizzera più Eliminazione Diretta. Altri stili di torneo possono essere usati ma questi eventi non possono essere sanzionati a meno di un'autorizzazione esplicita del Pokémon Organized Play.

3.1. Svizzera

L'intento del metodo di abbinamento alla Svizzera è di determinare un unico vincitore abbinando i giocatori con risultati uguali o simili tra di loro fino a quando non si individui un giocatore imbattuto. (E' importante ricordare che, con gli abbandoni, è possibile che il vincitore di un torneo alla Svizzera possa avere perso uno o più incontri; ad esempio, se il giocatore imbattuto abbandona.)

I tornei alla Svizzera si svolgono nel seguente formato:

- Girone 1: I giocatori vengono abbinati casualmente nel primo girone. I giocatori ricevono 1 Punto Incontro per un incontro vinto, e 0 Punti Incontro per un incontro perso.
 - Se c'è un numero dispari di partecipanti, il giocatore che resta senza avversario riceve un Bye, che conta come una Vittoria ma non rientra nel calcolo dei tiebreaker (vedi Sezione 2.1.5.1).
- Girone 2: I giocatori nella fascia 1-0 (1 Vittoria, 0 Sconfitte) sono abbinati casualmente l'uno con l'altro; i giocatori nella fascia 0-1 (0 Vittorie, 1 Sconfitta) sono abbinati allo stesso modo.
 - Se c'è un numero dispari di partecipanti, uno dei giocatori nella fascia 1-0 viene abbinato casualmente con uno dei giocatori della fascia 0-1 (non possono comunque aver già giocato l'uno contro l'altro nel girone precedente). Se ciò porta ad avere un numero dispari di giocatori nella fascia 0-1, uno di essi riceve un Bye in questo girone, come descritto sopra.
- Gironi successivi: I giocatori vengono abbinati tra di loro in base ai risultati degli incontri fino a quando un giocatore singolo resta imbattuto. Questo giocatore è il vincitore dell'evento.
 - Se c'è un numero dispari di partecipanti, gli abbinamenti continuano come per il Girone 2, abbinando a partire dalla fascia più alta (con più Vittorie) a quella più bassa (meno Vittorie), assegnando un Bye casuale a un giocatore nella fascia più bassa. Un giocatore non può ricevere più di 1 Bye nel corso dello stesso torneo.

I Tornei svolti con il sistema alla Svizzera permettono a tutti i giocatori di giocare in tutti i gironi dell'evento, indipendentemente dai risultati conseguiti.

3.1.1. Svizzera Separata per Età (Pod)

Il Gioco Organizzato Pokémon supporta tre categorie d'età: Junior (nati nel 1997 o dopo), Senior (nati nel 1993, 1994, 1995, o 1996) e Master (nati nel 1992 o prima). Se ci sono almeno sei (6) giocatori per ogni categoria d'età nel torneo, bisogna usare la Svizzera Separata per Età (Pod).

La Svizzera Separata per Età, in pratica, consiste nello svolgere tre tornei separati, dove i giocatori vengono abbinati solo con giocatori della stessa categoria d'età, anche se i risultati finali vengono riportati come se si trattasse di un unico torneo.

3.1.2. Svizzera Modificata per Età

Se ci sono da uno a cinque giocatori in una o più categorie d'età in un torneo, il Gioco Organizzato Pokémon impone l'uso della Svizzera Modificata per Età. Questo stile è una leggera variante al classico sistema alla Svizzera, che permette ai giocatori di essere abbinati a giocatori della stessa categoria d'età fino a quando ciò è possibile.

Quando si abbinano i giocatori con la Svizzera Modificata per Età, il procedimento descritto in 2.1. viene leggermente modificato. Il migliore abbinamento possibile avviene tra giocatori che hanno lo stesso risultato nel torneo e appartengono alla stessa categoria d'età. Se non sono rimasti avversari che corrispondono a questi criteri, la categoria d'età ha precedenza sui risultati del torneo. Ciò significa che un giocatore Master con risultato di 2-3 e nessun avversario nella sua categoria d'età con lo stesso risultato giocherà contro un giocatore Master con un risultato di 1-4 prima di dover giocare con un giocatore Senior con risultato 2-3.

Al termine di un torneo Modificato per Età, il giocatore più in alto in classifica in ciascuna divisione è considerato il vincitore per quel gruppo, indipendentemente dalla classifica finale totale.

3.1.3. Determinare il Numero di Gironi Necessari

Usa le seguenti linee guida per determinare quanti gironi alla Svizzera servono per ottenere un unico vincitore:

Giocatori per Categoria d'Età (Pod):	Gironi:
6-8	3
9-16	4
17-32	5
33-64	6
65-128	7
129-256	8

Se il torneo usa il sistema alla Svizzera Modificata per Età, per determinare il numero di gironi necessari usa il numero di giocatori nella categoria d'età più numerosa, e non il numero totale di giocatori nell'evento. Ad esempio, se ci sono 5 Junior, 11 Senior, e 16 Master il torneo durerà 4 gironi, e non cinque, poiché il numero di gironi dipende dal numero di giocatori nella divisione più numerosa (16 Master) e non dal numero totale di giocatori (32 giocatori).

3.1.4. Iscrizione di Giocatori in Ritardo

Se un giocatore si presenta in ritardo ad un torneo, quel giocatore riceverà una sconfitta per ogni turno già iniziato. Se gli abbinamenti di un turno sono già stati pubblicati e il girone è già iniziato, l'inserimento di un nuovo giocatore è a discrezione dell'Organizzatore del

Torneo. Se l'Organizzatore del Torneo ritiene che l'aggiunta di un ulteriore giocatore possa rovinare l'integrità dell'evento, può decidere di non ammettere quel giocatore nell'evento.

L'Organizzatore del Torneo dovrà informare il giocatore del numero di sconfitte che riceverà e che per il fatto di essere arrivato tardi, quel giocatore risulterà più in basso in classifica rispetto a giocatori con lo stesso risultato ma che sono arrivati in orario.

3.1.5. Determinare la Classifica Finale

Dopo l'ultimo girone di Svizzera, l'unico giocatore imbattuto, o quello con risultati e tiebreaker migliori è il vincitore del torneo. Tutti gli altri giocatori sono ordinati in base ai loro risultati nell'evento. Poiché i giocatori avranno molti risultati identici, il Gioco Organizzato Pokémon usa dei tiebreaker per determinare la posizione finale di ogni giocatore.

3.1.5.1. Determinare i Tiebreaker

I tiebreaker permettono all'Organizzatore di Torneo di mettere in ordine di classifica i giocatori in base ai loro risultati nel torneo. Dopo aver ordinato i giocatori in base al loro risultato finale, i tiebreaker sono applicati nel seguente ordine:

Ritardo:

I giocatori arrivati in ritardo al torneo sono classificati più in basso di quelli arrivati in tempo.

Se c'è ancora una parità tra due o più giocatori, viene applicato il tiebreaker successivo.

Percentuale di Vittorie degli Avversari:

La Percentuale di Vittorie degli Avversari di un Giocatore (% Vitt Avv) è la media delle percentuali di vittorie conseguite da tutti gli avversari di un giocatore. Il fatto che un avversario abbia terminato il torneo o lo abbia abbandonato prima del termine può influenzare il calcolo di questa percentuale.

- Se un giocatore ha completato l'evento, la percentuale di vittorie di quel giocatore sarà calcolata dividendo il numero di vittorie per il numero totale di gironi nel torneo. In ogni caso, la percentuale di vittoria minima di QUALSIASI giocatore è del 25%.
 - *Ad esempio, se un giocatore vince 3 incontri in un torneo di 5 gironi, la percentuale di vittorie di quel giocatore è 3/5, o 60%.*
 - *Se un giocatore non vince nessun incontro in un torneo di 5 gironi, la percentuale di vittorie di quel giocatore è 25%, e non 1/5 o 20%*
- Se un giocatore ha abbandonato l'evento prima che lo stesso fosse terminato, la percentuale di vittorie di quel giocatore si calcola dividendo il numero di vittorie per il numero di gironi a cui quel giocatore ha partecipato, con una percentuale di vittorie minima del 25%, e una percentuale di vittorie massima del 75%.
 - *Ad esempio, se un giocatore perde il primo incontro di un torneo di 5 gironi e poi abbandona il torneo, la sua percentuale di vittorie è 0/1, o 0%. Poiché si trova sotto la soglia minima consentita, la percentuale di vittorie di quel giocatore è aumentata a 25%.*
 - *Se un altro giocatore vince il primo incontro di un torneo di 5 gironi, e poi abbandona il torneo, la sua percentuale di vittorie è 1/1, o 100%. Poiché si trova sopra la soglia massima consentita, la percentuale di vittorie di quel giocatore è diminuita a 75%.*

Una volta calcolata la percentuale di vittorie di ciascuno degli avversari di un giocatore, viene fatta la media delle stesse. La media così ottenuta è la % Vitt Avv. PI giocatori in parità nella classifica finale vengono posizionati in base alla % Vitt Avv, dalla più alta alla più bassa.

Se c'è ancora una parità tra due o più giocatori, viene applicato il tiebreaker successivo.

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 di un giocatore.

Se c'è ancora una parità tra due o più giocatori, viene applicato il tiebreaker successivo.

Testa a Testa:

Se due giocatori sono in parità nella classifica finale di un torneo, ma durante lo stesso hanno giocato l'uno contro l'altro, il vincitore di quell'incontro verrà elencato più in alto rispetto a chi ha perso.

Se c'è ancora una parità tra due o più giocatori, viene applicato il tiebreaker successivo.

Posizione dell'Ultimo Avversario:

Se tutti gli altri tiebreaker sono uguali o non possono essere applicati, viene considerata la posizione in classifica dell'ultimo avversario dei giocatori in parità. In questo modo è certo che tutti i giocatori possano essere elencati in un ordine poiché questo tiebreaker attraversa tutti gli altri tiebreaker degli ultimi avversari.

3.2. Eliminazione Diretta

I tornei a Eliminazione Diretta determinano il vincitore dell'evento eliminando i giocatori dal torneo ad ogni sconfitta. Il numero di giocatori in ogni girone sarà la metà del numero di giocatori nel girone precedente, con l'unica eccezione possibile nel primo girone. Il torneo termina quando c'è un solo giocatore che non ha perso nessun incontro. Quel giocatore è il vincitore del torneo. All'inizio del torneo, informa i giocatori se ci sarà o meno lo spareggio per 3° e 4° classificato durante l'ultimo girone del torneo.

I tornei a Eliminazione Diretta si svolgono nel seguente formato:

- Girone 1: Ai giocatori viene assegnato un posto in maniera casuale e quindi vengono abbinati seguendo lo schema classico dell'Eliminazione Diretta. Puoi trovare un foglio contenente lo schema per un massimo di 32 giocatori su <http://www.go-pokemon.com/op/>. Il vincitore di ogni incontro passa al girone successivo, mentre chi ha perso viene eliminato dal torneo.
 - Se il numero di giocatori nel torneo non è una potenza di 2 (8, 16, 32, 64, 128, 256, etc.), i giocatori a cui è assegnato un posto con un numero basso potranno ricevere dei Bye. Il numero di giocatori che riceveranno un Bye si calcola facendo la differenza tra il numero di giocatori nel torneo e la potenza di 2 più vicina a questo numero, e maggiore del numero di giocatori reale.
 - *Ad esempio, se il numero di giocatori nel torneo è 53, la potenza di 2 più vicina e maggiore di 53 è 64. La differenza tra 64 e 53 è 11, quindi i giocatori a cui sono stati assegnati i primi 11 posti (che, ricordiamo, sono stati assegnati casualmente) riceveranno un Bye al primo girone.*
- Gironi Successivi: I giocatori continuano a essere abbinati secondo lo schema, e il vincitore passerà al girone successivo, mentre chi perde viene eliminato dal torneo. Alla fine, rimarranno solo due giocatori in un girone, e il vincitore di quell'incontro sarà il vincitore del torneo.

- Se sono stati assegnati in maniera corretta i Bye del primo girone, i gironi successivi avranno un numero di giocatori tale che non ci sarà bisogno di assegnare ulteriori Bye.

I tornei svolti con Eliminazione Diretta solitamente si svolgono più rapidamente; a ogni girone, gli incontri giocati sono sempre meno. Un ulteriore beneficio di questo sistema è che, con lo svolgersi del torneo, anche il numero di persone nello staff diminuirà.

I giocatori non possono abbandonare un torneo a Eliminazione Diretta. Se un giocatore chiede di abbandonare o viene squalificato, a quel giocatore viene assegnata una sconfitta indipendentemente dal risultato.

3.2.1. Eliminazione Diretta Separata e Modificata per Età

Tutti i tornei a Eliminazione Diretta si svolgono senza prendere in considerazione l'età dei giocatori. Non importa quanti giocatori partecipano al torneo o che età abbiano: tutti i giocatori parteciperanno nello stesso schema a Eliminazione Diretta.

3.2.2. Determinare il Numero di Gironi a Eliminazione Diretta Necessari

Usa le seguenti linee guida per determinare quanti gironi a Eliminazione Diretta servono per ottenere un unico vincitore:

Giocatori Tot.:	Gironi:
8	3
9–16	4
17–32	5
33–64	6
65–128	7
129–256	8

3.2.3. Iscrizione di Giocatori in Ritardo

Se un giocatore si presenta in ritardo dopo che il primo girone è già iniziato, quel giocatore non può essere aggiunto poiché riceverebbe una sconfitta al primo girone e verrebbe quindi eliminato. Se il primo girone non è ancora iniziato, l'Organizzatore del Torneo può decidere di aggiungere quel giocatore prima dell'inizio del girone; in questo caso però, tutti gli incontri dovranno essere riabbinati. Se l'Organizzatore del Torneo decide di aspettare, il giocatore in ritardo non può prendere parte al torneo.

3.2.4. Determinare la Classifica Finale

Dopo l'ultimo girone di Eliminazione Diretta, l'ultimo giocatore rimasto è il vincitore del torneo. Tutti gli altri giocatori vengono posizionati in classifica in base al risultato del giocatore che li ha eliminati dal torneo.

- *Ad esempio, un giocatore che è stato eliminato nel primo girone dall'attuale vincitore del torneo risulterà più in alto degli altri giocatori eliminati nel primo girone.*

Anche se non è sempre necessario, l'Organizzatore del Torneo può decidere di disputare un incontro di spareggio per determinare 3° e 4° classificato, anziché usare i normali tiebreaker per determinare l'ordine di classifica di questi due giocatori. Questa informazione deve essere comunicata ai giocatori prima dell'inizio del torneo.

3.3. Svizzera più Eliminazione Diretta

Lo scopo di questo formato è di svolgere un numero di gironi alla Svizzera appropriato per l'affluenza al torneo, per poi inserire i giocatori più in alto in classifica nello schema di Eliminazione Diretta e farli giocare fino a restare con un solo giocatore. Quel giocatore è il vincitore del torneo.

I tornei alla Svizzera più Eliminazione Diretta si svolgono nel seguente formato:

- Le procedure per eseguire i gironi alla Svizzera nei tornei alla Svizzera più Eliminazione diretta sono le stesse della Sezione 3.1.
- Eliminazione Diretta: Alla fine della porzione di Svizzera del torneo, i giocatori vengono inseriti nello schema di Eliminazione Diretta, in base alla loro posizione in classifica dopo l'ultimo girone alla Svizzera. Alla fase di Eliminazione Diretta dovrebbe partecipare approssimativamente la stessa percentuale di giocatori per ogni categoria d'età.
 - Il numero di giocatori che accederanno alla fase di Eliminazione Diretta deve essere una potenza di 2 (2, 4, 8, 16, 32) per un massimo di 32. In questo modo ci si assicura di non avere Bye durante questa fase.

I tornei svolti con il sistema alla Svizzera più Eliminazione Diretta permettono a tutti i giocatori di giocare in tutti i gironi alla Svizzera, indipendentemente dai risultati conseguiti, e di fornire ai giocatori che hanno ricevuto delle sconfitte durante l'evento di poter ancora vincere il torneo.

3.3.1. Svizzera Separata per Età più Eliminazione Diretta

Le procedure per svolgere i gironi alla Svizzera in un torneo nel formato alla Svizzera Separata per Età più fase di Eliminazione Diretta sono le stesse della Sezione 3.1.1.

3.3.2. Svizzera Modificata per Età più Eliminazione Diretta

Le procedure per svolgere i gironi alla Svizzera in un torneo nel formato alla Svizzera Modificata per Età più fase di Eliminazione Diretta sono le stesse della Sezione 3.1.2.

3.3.3. Utilizzare i Gruppi per Eventi molto grandi

Solo pochi tornei hanno più di 64 giocatori per ciascuna categoria d'età. In questi casi, può succedere che il tempo di svolgimento del torneo non sia sufficiente per il tempo di prenotazione della location. Per venire incontro a questo tipo di esigenze che possono creare problemi agli Organizzatori di Torneo, e per riportare tornei di tale entità a svolgersi in tempi ragionevoli, può essere utile svolgere i gironi di Svizzera dividendo i giocatori in gruppi.

Questo sistema permette agli Organizzatori di Torneo di svolgere meno gironi alla Svizzera pur mantenendo lo stesso numero di giocatori, perché i partecipanti in una stessa categoria d'età vengono divisi in gruppi in maniera casuale. I giocatori in ogni gruppo partecipano ai gironi alla Svizzera giocando solo contro persone appartenenti allo stesso gruppo.

La divisione in gruppi va usata solo in casi d'emergenza. Se un Organizzatore di Torneo decide di operare la divisione in gruppi, bisogna utilizzare il numero minimo di gruppi utile a svolgere il torneo nei limiti di tempo. Per questa ragione, il numero di gruppi per categoria d'età può variare, con un massimo di 16 gruppi per divisione, ma può anche accadere che una categoria non abbia bisogno di essere divisa.

3.3.3.1. Riduzione in Gruppi

Un Organizzatore di Torneo può usare la divisione in gruppi solo in un torneo alla Svizzera più Eliminazione Diretta. E' necessario che ci siano abbastanza giocatori in ogni categoria d'età perché il torneo sia Separato per Età (vedi Sezione 3.1.1.). Ogni categoria d'età che viene divisa in gruppi deve avere un minimo di 64 giocatori, e ogni gruppo non può avere meno di 32 giocatori.

3.3.3.2. Procedure per i Gruppi

Se viene usata la divisione in gruppi, il numero di gruppi usato nel torneo deve essere 2, 4, 8, oppure 16. Ogni passaggio successivo di gruppi riduce di 1 il numero di gironi alla Svizzera necessari; per cui 16 gruppi di 32 giocatori riducono una categoria d'età con 512 persone da 9 gironi alla Svizzera fino a 5 gironi, mentre con 8 gruppi si svolgono 6 gironi

alla Svizzera. L'Organizzatore del Torneo deve calcolare il numero di gruppi da usare, e deve dividere in maniera casuale i giocatori nei gruppi. All'inizio dell'evento, la dimensione dei gruppi deve essere quanto più uguale possibile, e – se il numero totale di giocatori è dispari – solo uno dei gruppi avrà un numero dispari di giocatori.

Anche se la dimensione dei gruppi varierà durante l'evento se alcuni giocatori decidono di abbandonare, l'Organizzatore del Torneo non deve cercare di bilanciare le cose spostando giocatori da un gruppo a un altro. I giocatori ritardatari possono essere aggiunti a un gruppo, in base alla dimensione che il gruppo aveva all'inizio. Se tutti i gruppi hanno mantenuto lo stesso numero di giocatori dall'inizio dell'evento, i giocatori ritardatari vanno inseriti in un gruppo a caso. Se uno dei gruppi aveva meno giocatori degli altri all'inizio dell'evento, inserisci il giocatore ritardatario in quel gruppo.

Il numero di giocatori che accedono alla fase di Eliminazione Diretta del torneo deve essere tale da garantire che da ogni gruppo acceda alla finale lo stesso numero di giocatori, per un minimo di 2 per ogni gruppo. Dopo l'ultimo girone alla Svizzera, i giocatori più in alto in classifica per ogni gruppo vengono combinati in un'unica lista e ordinati in base ai loro risultati e tiebreaker per la porzione alla Svizzera (vedi Sezione 2.1.5.1.). Quindi vengono inseriti nello schema dell'Eliminazione Diretta in base a questi risultati.

Ad esempio, un Campionato Regionale contiene 143 giocatori nella divisione Master. L'Organizzatore del Torneo ha annunciato che ci sarà una fase finale alla quale accederanno i Top 16. A causa dei limiti di tempo, la divisione Master viene divisa in gruppi. Come previsto dalla dimensione minima dei gruppi, l'Organizzatore del Torneo deve scegliere se dividere la categoria in 2 oppure 4 gruppi.

Se l'Organizzatore del Torneo sceglie di dividere in 2 gruppi:

- Il gruppo 1 conterrà 72 giocatori. Il gruppo 2 conterrà 71 giocatori.
- Ogni gruppo giocherà 7 gironi alla Svizzera.
- I primi 8 giocatori di ogni gruppo accederanno alla fase a Eliminazione Diretta.

Se l'Organizzatore del Torneo sceglie di dividere in 4 gruppi:

- I gruppi 1, 2 e 3 conterranno 36 giocatori. Il gruppo 4 conterrà 35 giocatori.
- Ogni gruppo giocherà 6 gironi alla Svizzera.
- I primi 4 giocatori di ogni gruppo accederanno alla fase a Eliminazione Diretta.

3.3.4. Iscrizione di Giocatori in Ritardo

Le procedure per l'inserimento di giocatori ritardatari sono le stesse già descritte nella Sezione 3.1.4.

3.3.5. Determinare il Numero di Gironi alla Svizzera ed Eliminazione Diretta Necessari

Usa le seguenti linee guida per determinare quanti gironi di Svizzera più Eliminazione Diretta servono per ottenere un unico vincitore:

Giocatori per Categoria d'Età:	Gironi Svizzera: Eliminazione Diretta:	
6-7	2 o 3	Nessuna
8	2 o 3	Top 2
9-15	3 o 4	Top 2
16	3 o 4	Top 4 o 2
17-31	4 o 5	Top 4 o 2
32	4 o 5	Top 8, 4 o 2
33-63	5 o 6	Top 8, 4 o 2

64	5 o 6	Top 16, 8, 4, o 2
65–127	6 o 7	Top 16, 8, 4, o 2
128	6 o 7	Top 32, 16, 8, 4, o 2
129–255	7 o 8	Top 32, 16, 8, 4, o 2
256	7 o 8	Top 32, 16, 8, 4, o 2
257-511	8 o 9	Top 32, 16, 8, 4, o 2
512	8 o 9	Top 64, 32, 16, 8, 4, o 2

Se il torneo usa il sistema Modificato per Età, a determinare il numero di gironi alla Svizzera sarà il numero totale di giocatori nella divisione più numerosa (pod), e non il numero di giocatori per categoria d'età.

Il taglio per la fase a Eliminazione Diretta è sempre determinato dal numero totale di giocatori per categoria d'età, sia con il sistema Separato per Età che Modificato per Età, che deve essere *al massimo* il 25% del numero totale di giocatori in ciascuna categoria d'età. In ogni caso, poiché il numero dei giocatori può variare, il taglio alla Eliminazione Diretta può variare dal 25% a un minimo del 6%.

3.3.6. Determinare la Classifica Finale

Dopo l'ultimo girone alla Svizzera, tutti i giocatori vengono posizionati in classifica in base ai loro risultati nell'evento. Poiché i giocatori avranno molti risultati identici, il Gioco Organizzato Pokémon usa dei tiebreaker per determinare la posizione finale di ogni giocatore. Fai riferimento alla sezione 2.1.5.1 per maggiori informazioni sui Tiebreaker.

Una volta che la classifica è stata determinata, i giocatori vengono inseriti nello schema a Eliminazione Diretta in base ai loro risultati finali della porzione alla Svizzera, in numero pari ai posti disponibili per la fase finale a Eliminazione Diretta.

- *Per esempio, se l'Organizzatore del Torneo decide che alla fase a Eliminazione Diretta accederanno i Top 8, gli otto giocatori più in alto nella classifica finale della porzione alla Svizzera accederanno alla fase a Eliminazione Diretta.*

I giocatori che non accedono alla fase a Eliminazione Diretta ottengono in questo modo il loro piazzamento. Questa classifica non cambierà, indipendentemente dai risultati della fase a Eliminazione Diretta.

- *Ad esempio, se il taglio viene effettuato ai Top 8, il giocatore al 9° posto resterà al 9° posto anche se uno dei giocatori con cui ha giocato durante la Svizzera vince il torneo.*

Dopo che i giocatori sono stati inseriti nello schema, vengono disputati gli incontri come definito per l'Eliminazione Diretta nella Sezione 2.1., dove chi vince va avanti nel torneo, e chi perde viene eliminato. Rimarrà alla fine un solo giocatore. Quel giocatore è il vincitore del torneo.

Anche lo schema a Eliminazione Diretta dopo la fase di Svizzera, come per l'Eliminazione Diretta tradizionale, ha l'opzione per lo spareggio tra 3° e 4° classificato.

3.3.6.1. Determinare i Tiebreaker

I tiebreaker permettono all'Organizzatore di Torneo di mettere in ordine di classifica i giocatori in base ai loro risultati nel torneo. Per la fase di Svizzera, dopo che i giocatori sono stati messi in classifica in base ai risultati, vengono applicati i tiebreaker come descritto nella Sezione 2.1.5.1.

Il tiebreaker usato per determinare la posizione finale in classifica dei partecipanti alla fase di Eliminazione Diretta è semplicemente determinato dalla posizione in classifica di quei giocatori per la fase di Svizzera. Dopo ogni girone a Eliminazione Diretta, i giocatori

eliminati vengono posizionati in classifica in base al loro risultato durante la Svizzera, il giocatore con la posizione più alta durante la Svizzera sarà posizionato più in alto in classifica all'interno di chi ha perso in quel girone, seguito dal giocatore che lo segue in classifica durante la Svizzera, e via dicendo.

- *Ad esempio, in una fase finale con i Top 16, le ultime otto posizioni (dal 9° al 16° classificato) vengono determinate dopo il termine del primo girone a Eliminazione Diretta. Se il giocatore 1° classificato al termine dei turni alla Svizzera perderà nel primo girone, verrà piazzato al 9° posto, poiché si tratta del giocatore più in alto nella classifica della Svizzera a essere eliminato nel primo girone dei Top 16.*

Anche se non è sempre necessario, l'Organizzatore del Torneo può decidere di disputare un incontro di spareggio per determinare 3° e 4° classificato, anziché usare i normali tiebreaker per determinare l'ordine di classifica di questi due giocatori. Questa informazione deve essere comunicata ai giocatori prima dell'inizio del torneo.

4. Pubblicare Abbinamenti e Classifiche

Dopo il completamento di ogni girone del torneo, l'Organizzatore del Torneo deve esporre la classifica aggiornata e annunciare l'esposizione della stessa. Questo procedimento permette ai giocatori di controllare l'esattezza dei risultati riportati e registrati. La classifica deve rimanere esposta per un lasso di tempo sufficiente, fino all'annuncio degli abbinamenti del girone successivo.

Dopo che i giocatori hanno controllato la correttezza delle informazioni nella classifica, l'Organizzatore del Torneo può effettuare i nuovi abbinamenti e appenderli. Ai giocatori deve essere dato tempo sufficiente per individuare il loro posto e recarvisi.

Il Gioco Organizzato Pokémon consiglia di lasciare classifiche e abbinamenti per ogni girone visibili al pubblico per tutta la durata dell'evento.

Il riabbinamento degli incontri in caso di un risultato errato nei gironi precedenti è a discrezione dell'Organizzatore del Torneo. L'Organizzatore del Torneo può correggere il problema prima dell'inizio del nuovo girone e riabbinare il numero minimo di giocatori indispensabile per poter correggere l'errore, oppure può attendere l'inizio del nuovo girone e, nel girone successivo, l'abbinamento del giocatore verrà sistemato.

Appendice A **Aggiornamenti dei Documenti**

Pokémon Organized Play si riserva il diritto di modificare queste regole, insieme al diritto di interpretarle, modificarle, chiarificarle, o provvedere in qualsiasi altra maniera a modifiche ufficiali a queste regole, con o senza preavviso.

Gli aggiornamenti di questi documenti sono disponibili all'indirizzo <http://www.go-pokemon.com/op>.

Modifiche di Settembre 2009

Riformattazione generale del documento.