

Regole del torneo it-ASL-ia 2008.

Il torneo è a formula svizzera su cinque round. A partire dal terzo round si svolgerà un mini torneo di consolazione- inserito nel tabellone principale- tra coloro che hanno perduto i primi due round o che non vi hanno partecipato. La sala del torneo è comunque a disposizione di chi non voglia giocare competitivamente e preferisca giocare della partite "amichevoli". Sono previsti premi per il primo posto (una scatola di Valor of the Guards), per il secondo ed il terzo classificato.

Un piccolo premio sarà anche conferito al vincitore del torneo di consolazione e cioè a chi - tra coloro che hanno perduto o non hanno giocato le prime due partite del venerdì - avrà più punti alla fine del torneo. Ogni giocatore del torneo principale, per il fatto stesso della partecipazione, è ammesso automaticamente ANCHE al torneo di consolazione senza costi aggiuntivi.

Formato.

L'adozione del sistema alla svizzera comporta che ad ogni round tenderanno ad incontrarsi avversari con lo stesso punteggio o comunque con punteggio il più simile possibile. Vengono assegnati 3 punti per la vittoria ed 1 punto per un pareggio. Nel primo round viene effettuato un sorteggio per stabilire gli accoppiamenti, ma i quattro giocatori che hanno ottenuto i migliori punteggi nelle passate edizioni di itASLia non possono incontrarsi. Per i round successivi non c'è alcuna limitazione e gli accoppiamenti dipendono dal punteggio di ognuno e dalla sua posizione nel tabellone principale.

Gli accoppiamenti sono fatti automaticamente a partire dal giocatore col punteggio più alto e nella posizione più alta sul tabellone. Nessuno può incontrare lo stesso avversario per più di una volta.

Scegliere lo scenario.

Ci sono due modi per scegliere che scenario giocare tra i tre previsti per ogni round:

1) libero accordo tra i giocatori;

N.B. I giocatori possono anche decidere di comune accordo di giocare uno scenario da un qualsiasi round precedente (accordandosi sia sulla parte sia sul bilanciamento) ad eccezione degli scenari del round "Old Classic".

Nessuno può giocare due volte lo stesso scenario durante il torneo.

2) procedura di scelta condizionata.

La procedura di scelta condizionata si svolge nella seguente maniera:

i giocatori scelgono segretamente uno scenario da scartare ed ordinano secondo preferenza gli altri due.

ci sono a questo punto tre possibilità:

- a) i giocatori hanno scartato due scenari diversi, verrà giocato l'unico rimasto
- b) i giocatori hanno scartato lo stesso scenario e indicato come preferito lo stesso, verrà giocato lo scenario preferito da entrambi.
- c) i giocatori hanno scartato lo stesso scenario, ma dato la preferenza a due scenari diversi. Si sorteggerà con DR quale scenario giocare tra i due rimasti.

ABS: per la scelta delle parti viene utilizzato l'Australian Balance System (ABS) e pertanto per ogni scenario sono dati tre differenti livelli di bilanciamento. Gli ABS per tutti gli scenari della lista saranno pronti non più tardi di un mese prima del torneo.

Round parallelo PTO.

Al quinto round è previsto un set supplementare di 3 scenari (tutti con le regole del PTO e/o con giapponesi) che sono a disposizione in alternativa alla lista ordinaria. Prima che il torneo inizi i giocatori che lo desiderano comunicano ai direttori del torneo che preferirebbero giocare il round parallelo "PTO e/o giapponesi" del quinto round anziché il round ordinario.

Al quinto round possono verificarsi pertanto tre possibilità per ogni coppia di avversari:

A) Entrambi gli avversari hanno deciso prima dell'inizio del torneo di preferire uno scenario PTO e/o giapponesi:

i giocatori scelgono il loro scenario PTO e/o giapponesi secondo la normale procedura.

B) Nessuno dei due vuole giocare uno scenario PTO e/o giapponesi.

i giocatori scelgono uno scenario dalla lista ordinaria secondo la normale procedura.

C) uno dei due giocatori vorrebbe giocare il PTO e/o giapponesi mentre l'altro no.

i giocatori dovranno scegliere uno scenario dalla lista ordinaria, ma il giocatore che avrebbe voluto giocare il PTO e/o giapponesi ha due vantaggi nella scelta:

1) se entrambi scartano lo stesso scenario si giocherà uno dei due che rimane **MA A SCELTA DEL GIOCATORE CHE AVREBBE VOLUTO GIOCARE IL PTO e/o GIAPPONESI;**

2) Se il BID risulta esattamente pari (stessa parte scelta e stesso livello di bilanciamento) non si effettua alcun DR per spezzare la parità e si assume d'ufficio che il giocatore che avrebbe voluto fare il PTO e/o giapponesi abbia vinto il sorteggio.

Questo sistema permette di introdurre un round opzionale PTO e/o giapponesi nel torneo senza costringere nessuno a giocare gli scenari coi giapponesi, ma dà un piccolo vantaggio compensativo a chi avrebbe voluto il PTO e/o giapponesi ma si è visto negare questa possibilità dall'avversario.

Regole ASL:

Vengono utilizzate le regole ASL della seconda edizione con tutti gli errata ufficiali e le chiarificazioni disponibili.

Le seguenti regole opzionali sono adottate d'ufficio, a meno di differente accordo tra i giocatori:

IIFT (con la variante dei conditional PTC), e Reverse motion (F.11)

dadi:

E' necessario l'uso di almeno due dadi cubici di uguale grandezza uno solo dei quali deve essere bianco quando usato per un DR, numerati da uno a sei (con puntini o numero in cifra) nonché di un bicchiere o di una torre lancia dadi e deve essere garantita la possibilità di verificare il risultato del lancio ad entrambi i giocatori simultaneamente. I TD decideranno sull'ammissibilità e regolarità dei dadi da usare in caso di contestazioni.

Partite non terminate.

se i giocatori non sono in grado di terminare la partita nel tempo assegnato il risultato sarà deciso in uno dei tre seguenti metodi:

- Accordo tra i giocatori
- DR, eventualmente con DRM deciso di comune accordo.
- decisione dei tre direttori del torneo con eventuale intervento da parte di terzi non interessati in sostituzione di uno o due direttori del torneo se necessario.

In caso di decisione arbitrale si terrà conto della responsabilità di eventuali ritardi nell'inizio della partita rispetto all'orario previsto, oppure delle perdite di tempo o della eccessiva lentezza di uno dei due giocatori.

Setup preparati in anticipo e tempo limite.

Ogni giocatore è invitato a preparare in anticipo il setup di tutti i possibili scenari che potrebbe giocare da difensore in modo da ridurre al minimo il tempo necessario per il piazzamento. I giocatori sono inoltre invitati a portare l'occorrente (mappe, regole e counters) per gli scenari che potrebbero giocare. In tutti gli scenari sono concessi 20 minuti per il setup del difensore e trenta minuti per l'attaccante. Se il piazzamento dell'attaccante avviene fuori mappa i tempi sono dimezzati.

I giocatori possono accordarsi per giocare ad oltranza il secondo round (venerdì sera), ed il quarto (al sabato pomeriggio/sera) oltre il tempo limite che scade a mezzanotte.

Classifica

Vince il torneo chi totalizza più punti al termine del quinto round.

In caso di parità tra due o più giocatori si applicano (nell'ordine) i seguenti criteri:

- esito confronto diretto (in caso di parità tra due soli giocatori)
- round in cui si subisce la prima sconfitta (più tardi avviene e meglio è)
- round in cui si pareggia la prima partita (più tardi avviene e meglio è)
- coefficiente Buhholtz, (nota che una vittoria per "bye" comunque fa guadagnare al vincitore ai fini del Buhholtz gli stessi punti che ha a fine torneo il giocatore più in basso in classifica e col quale non si ha già giocato)

in caso di persistente parità i giocatori sono considerati a pari merito.

Direttori del torneo ed accettazione delle regole.

Enrico Catanzaro, Nicola Marangon e Mario Nadalini sono i direttori del torneo. I direttori del torneo si riservano la possibilità di risolvere eventuali problemi o imprevisti che dovessero verificarsi durante il torneo a loro insindacabile giudizio. Tutti i partecipanti iscrivendosi accettano il presente regolamento. In caso di divergenze prevale la versione in italiano del presente regolamento su quella in inglese.

Premi

Sono previsti premi per i primi tre classificati e per il vincitore del torneo di consolazione.

Il primo premio consiste in una scatola di Valor of the Guards.

Costo iscrizione

l'iscrizione costa 20 euro per il torneo di tre giorni. Chi viene a giocare - anche per un giorno - ma non partecipa al torneo principale paga 10 euro per contribuire al costo della sala.

Pranzi e cene

Nell'immediata adiacenza della sala è previsto un buffet caldo per la cena del venerdì ed il pranzo del sabato a costi ridotti. La sera del sabato è prevista una cena comune nel ristorante dell'albergo.

Informazioni

per qualsiasi informazione visitate il sito ufficiale del torneo www.aslitalia.org oppure contattateci direttamente per le iscrizioni a itaslia@gmail.com

Hotel Antares

il torneo si svolge a Verona presso l'hotel Antares (www.hotelantares.com). Sul sito del torneo troverete tutte le info per raggiungerci via aereo, macchina o treno.