

Torneo Italiano ASL



SAN MARINO GAME CONVENTION

REGOLAMENTO TORNEO

ADVANCED SQUAD LEADER

A differenza dei tornei tradizionali, la formula di questo torneo è caratterizzato da una totale, o quasi, libertà di scelta sia per quanto riguarda gli avversari, sia per la scelta degli scenari.

Un torneo, quindi, assolutamente *friendly*, con poche regole *easy*.

1) Durata del torneo: tre giorni: da ven alle 12⁰⁰ a dom 14⁰⁰;

2) Scelta degli scenari da giocare assolutamente libera. Unica limitazione: lunghezza minima 5 turni di gioco. Ovviamente ogni giocatore è libero di proporre scenari diversi;

3) Sono ammessi anche scenari SK, se accettati da entrambe le parti;

4) La scelta degli avversari è libera, ma con poche limitazioni, ovvero l'avversario scelto deve avere + o - 1 vittoria di differenza, o nessuna partita giocata. Questo è valido sino al 3° turno compreso.

5) Dal 4° Turno gli accoppiamenti sono scelti dai giudici del torneo in base graduatoria al risultato ottenuto sino a quel momento; nei casi dubbi secondo la classifica ELO (il migliore affronta il peggiore in classifica);

Es A: giocatore A 2-0 vs B 1-1 ammesso; A 2-0 vs B 0-2 non ammesso. A 4-0 Vs B 3-0 ammesso. Es B: giocatore A con record 3:0 può giocare con giocatore appena arrivato con record 0:0.

6) Non è previsto il pareggio. Se i giocatori non arrivano ad un risultato certo, viene conteggiata una sconfitta per entrambi.

7) Per entrare in graduatoria si deve avere giocato almeno 3 partite, ed essere presente per almeno 2 giorni anche non consecutivi.

8) Per la graduatoria finale, i casi caso di parità vengono risolti attraverso gli scontri diretti; in seconda battuta si considerano le minori sconfitte, (es: A 5-0 vs B 5-1 vince A) . Infine il Buckolz ;

9) Ogni round è senza limiti di tempo;

10) Se entrambi i giocatori sono iscritti al TIA (Torneo Italiano ASL) le partite giocate avranno validità per la classifica ELO Italiana. Saranno valide anche per la classifica delle vittorie SOLO SE ENTRAMBI I GIOCATORI SONO D'ACCORDO.

tirate basso!