

PUERTO RICO

CAMPIONATO ITALIANO 2006

Il campionato eleggerà due campioni

- **Campione itinerante (colui che totalizzerà più punti nelle tappe del campionato)**
- **Campione Shoot Out (colui che vincerà la finale del campionato a ModCon 2006)**

Tappe del Campionato

- Carpi – 14 Gennaio 2006
- Milano – Febbraio 2006
- Foligno – 17 Marzo 2006
- Modena – 22 Aprile 2006
- Perugia – 27 Maggio 2006
- Padova – 24 Giugno 2006
- ModCon – Settembre 2006 – 2 tornei: 1 tappa + Shoot Out (finale)
- On Line - www.brettspielwelt.de

Regolamento del Campionato:

Alla fine di ciascun torneo del campionato, stilata la classifica del singolo torneo, verranno attribuiti 10 punti al primo, 4 punti al secondo, 3 punti al terzo, 2 punti al quarto e 1 punto al quinto classificato. In caso di posizioni a pari merito il punteggio sarà dato dalla somma dei punti attribuiti per le posizioni che i giocatori a pari merito occuperebbero, diviso il numero di giocatori stessi* .

La somma dei migliori tre risultati durante la stagione darà la classifica del campionato.

In caso di parità verranno considerate:

- Maggior numero di tornei vinti
- Maggior numero di partite vinte
- Miglior scarto (si confronta il primo miglior scarto, poi il secondo e così via)

Regolamento dei Tornei:

Per essere considerato valido ai fini del campionato, un torneo **dovrà avere almeno 8 partecipanti**.

L'organizzatore del torneo può partecipare allo stesso purché la sua partecipazione non comprometta l'omogeneità dei tavoli che compongono il torneo.

Si consiglia, per il torneo la seguente struttura: 3 partite con il sistema Svizzero** e il vincitore sarà considerato colui che otterrà il maggior numero di punti nelle tre partite.

In caso di parità verranno considerate:

- Maggior numero di vittorie
- Risultato della terza partita

In caso di ulteriore parità verranno considerati vincitori a pari merito.

I risultati dei tornei dovranno essere tempestivamente comunicati agli organizzatori del campionato mediante foglio elettronico in formato .xls.

L'organizzatore **può non adottare** questo sistema ma **deve** far disputare almeno 2 partite fino a 10 giocatori e 3 oltre i 10 giocatori.

L'organizzatore può prendere provvedimenti contro il/i partecipanti che non si comportino in modo sportivo o comunque disturbano il regolare svolgimento del torneo.

In tutti i casi dubbi decide l'organizzatore.

Punteggi:

Ai fini del torneo, il punteggio di ogni giocatore corrisponderà al rapporto tra il suo punteggio e quello del vincitore moltiplicato per 100. Al vincitore del tavolo verranno attribuiti dieci punti di bonus.

Esempio:

Una partita termina con i seguenti punteggi: A=50, B=45, C=43, D=39, E=35

Ai fini del torneo il punteggio sarà il seguente:

$$\begin{aligned} A &= (50/50) \cdot 100 = 1.00 \cdot 100 = 100 + 10 \text{ (bonus per il vincitore)} = 110 \\ B &= (45/50) \cdot 100 = 0.90 \cdot 100 = 90 \\ C &= (43/50) \cdot 100 = 0.86 \cdot 100 = 86 \\ D &= (39/50) \cdot 100 = 0.78 \cdot 100 = 78 \\ E &= (35/50) \cdot 100 = 0.70 \cdot 100 = 70 \end{aligned}$$

In caso di parità di punti vittoria il vincitore otterrà 110 punti mentre eventuali altri giocatori a pari

punteggio otterranno 100 punti. In caso di completa parità (punti vittoria, doploni, barili etc.) tutti i giocatori a pari punti otterranno 105 punti ai fini del torneo.

Finale del Torneo:

Nel corso di ModCon 2006 si svolgeranno due tornei separati di Puerto Rico

- Uno valido per il campionato itinerante, con le stesse modalità delle altre tappe di campionato.
- Uno Shoot Out ad inviti il cui vincitore verrà dichiarato campione Shoot Out.

Allo Shoot Out parteciperanno tutti i vincitori delle tappe di campionato, i migliori dieci della classifica di campionato ed eventualmente un numero di giocatori selezionati dalla classifica del torneo svolto a ModCOOn 2006 valido per il campionato itinerante tale da rendere il torneo uniforme per composizione dei tavoli.

*** - Alcuni esempi per chiarire:**

Se i primi due classificati sono a pari merito riceveranno ciascuno $(10+4)/2 = 7$ Punti

In questo caso il terzo riceverà 3 punti, il quarto 2 e il quinto 1

Se il secondo e il terzo sono a pari merito riceveranno ciascuno $(4+3)/2 = 3.5$ Punti

In questo caso il primo riceverà 10 punti, il quarto 2 e il quinto 1

Se il secondo, il terzo e il quarto sono a pari merito riceveranno ciascuno $(4+3+2)/3 = 3$ Punti

In questo caso il primo riceverà dieci punti e il quinto 1

**** - Il sistema Svizzero di composizione dei tavoli:**

Dopo la prima partita, in cui i tavoli verranno composti casualmente, nelle partite successive la composizione dei tavoli sarà data dalla classifica provvisoria del torneo.

Al tavolo 1 siederanno i primi cinque (o quattro) della classifica, al tavolo due i seguenti cinque (o quattro) e così via, fino a completare la composizione dei tavoli.

Altre considerazioni sulla composizione dei tavoli e sulle defezioni

In caso di defezioni dopo la prima partita il giocatore che defeziona viene tolto dalla classifica e i tavoli vengono composti come sopra.

Nel caso questo generi dei problemi di composizione dei tavoli è possibile trovare dei sostituti (primo tra tutti l'organizzatore se già non partecipa). Se le defezioni comportano la scomparsa di un tavolo il torneo procede con un tavolo in meno, senza alcuna ulteriore problematica.

Composizione dei tavoli a seconda dei partecipanti:

debbono essere composti in modo tale da avere il minor numero di tavoli con quel numero di partecipanti. (perciò 9 giocatori significa 1 tavolo da 5 ed uno da 4 NON 3 tavoli da tre)

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.