



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2vs2 • REGOLAMENTO •

Domenica 24 Novembre 2019

PREMESSA

Questo regolamento è stato redatto dallo Staff di Videogames Party Srl. Solo il gruppo organizzatore (Staff) potrà essere incaricato di risolvere questioni e problemi riguardanti il regolamento, nessun singolo potrà emettere giudizi su eventuali controversie.

Il torneo Call of Duty: Modern Warfare (di seguito "il torneo") si svolgerà sul titolo "Call of Duty®: Modern Warfare®" di Activision Publishing, Inc. ACTIVISION. Il torneo sarà disputato in Multigiocatore Offline.

1. PIATTAFORMA DI GIOCO

PlayStation® 4

2. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO E ORARIO INIZIO

I partecipanti si iscriveranno ad ogni torneo gratuitamente direttamente nella locazione dell'evento entro e non oltre 20 minuti dall'orario d'inizio del torneo. Le modalità di svolgimento del torneo sono amministrate da un addetto membro dello staff (chiamato admin o amministratore). **Orario d'inizio: 15.00.** È suggerito recarsi in loco almeno mezz'ora prima dell'inizio dei tornei. In base all'affluenza dei partecipanti potrà essere previsto un tetto massimo di 256 iscritti per garantire lo svolgimento del torneo entro i tempi a disposizione.

3. MODALITA' DI GIOCO

Il torneo prevede scontri diretti di squadre formate ognuna da 2 giocatori ("2 vs 2"), nelle seguenti modalità: **Postazione - Cerca e distruggi - Dominio**

4. IMPOSTAZIONI

4.1. IMPOSTAZIONI GENERALI

GIOCATORE	
Numero di Vite	« Dipendente dalla Modalità »
Salute Massima	100 (normale)
Rigenerazione Salute	Normale
Scatto Tattico	Attivo
Permetti Rianimazioni	Disabilitato
Mostra Luoghi di Morte dei Nemici	Disabilitato
Salute Atterramento	N/I
Salute dopo Rianimazione da Atterramento	N/I
Tempo Dissanguamento Atterramento	N/I
Tempo Rinuncia Atterramento	N/I

TEAM	
Spettatore	Solo Team
Spettatore in 3ª Persona	Disattivato
Visuale Morte	Attivo
Visuale Morte Finale	Uccisione finale
Abilita Minimappa	Si
Radar Sempre Attivo	Disabilitato
Ping Armi sulla Minimappa	Attivo
Ping Armi sulla Bussola	Attivo
Nemici sulla Bussola	Attivo

Ritardo di Rientro	« Dipendente dalla Modalità »
Ritardo Generazione Ondata	Nessuna
Ritardo Ingresso dopo Suicidio	Nessuna
Forza Rientro	Attivo
Assegnazione Team	Attivo
Fuoco Amico	Attivo
Uccisione Compagno Ammesse	Disattivato

AZIONE DI GIOCO	
Modalità Veterano	Disattivato
Caricatori Iniziali	3 (normale)
Abilita Realismo	Disattivato
Solo colpi alla testa	Disattivato
Furto Vitale	Disattivato
Specialità	Attivo
Serie di Uccisioni	Disattivato
Serie mantenute tra i Round	N/I
Serie mantenute dopo la Morte	N/I
Ritardo Equipaggiamento	5 secondi
Protezione dall'Equipaggiamento	Disattivato

4.2. POSTAZIONE

PARTITA	
Limite di Tempo	5 minuti
Limite di Punteggio	250 punti
Timer Inizio Partita	15 secondi
Salta Infiltrazione	Disattivato
CodCaster	Disattivato

AVANZATO	
Punti per Uccisione	0 punti
Punti per Morte	0 punti
Bonus Colpi alla Testa	0 punti
Punti Bonus Uccisione Serie di Uccisioni	0 punti
Tempo per Catturare la Zona	Istantaneo
Durata Zona	1 minuto
Ritardo Attivazione Iniziale	30 secondi
Ritardo Attivazione	Disattivato
Ordine Posizioni	Lineare
Punteggi	Costanti
Ferma il Tempo	Attivo
Rit. Rientro Team di Cattura	Attivo

GIOCATORE	
Numero di Vite	Senza limiti

TEAM	
Ritardo di Rientro	2.5 secondi

4.3. CERCA E DISTRUGGI

PARTITA

Limite Tempo Round	2 minuti
Limite Vittoria Round	6 round
Vittoria di Due	Disattivato
Limite Round Vittoria di Due	N/I
Cambio Lato	A ogni round
Timer Inizio Partita	15 secondi
Timer Inizio Round	5 secondi
Salta Infiltrazione	Disattivato
Round di Allenamento	Disattivato
CodCaster	Disattivato

AVANZATO	
Timer Bomba	45 secondi
Tempo per Piazzare	5 secondi
Tempo di Disinnesco	7.5 secondi
Bomba Multipla	Disattivato
Piazzamento Silenzioso	Attivo
Azzeramento Progressi Piazzamento/Disinnesco	Attivo

GIOCATORE	
Numero di Vite	Senza limiti

TEAM	
Ritardo di Rientro	N/I

4.4. DOMINIO

PARTITA	
Limite Round	2 minuti
Cambio Lato	A ogni round
Limite Tempo Round	6 minuti
Limite Punteggio Round	Senza limiti
Timer Inizio Partita	15 secondi
Timer Inizio Round	10 secondi
Salta Infiltrazione	Disattivato
CodCaster	Disattivato

AVANZATO	
Punti per Uccisione	0 punti
Punti per Morte	0 punti
Bonus Colpi alla Testa	0 punti
Punti Bonus Uccisione Serie di Uccisioni	0 punti
Tempo per Catturare la Zona	10 secondi
Zone necessarie per Segnare	1 zona
Punti per zona	1 punto
Valore Scalare Obiettivo	x4
Bandiere per attivare Punti Extra da Uccisioni	Disattivato
Bandiere Iniziali Catturate	Disattivato

GIOCATORE	
Numero di Vite	Senza limiti

TEAM	
Ritardo di Rientro	Nessuno

5. MAPPE DISPONIBILI

POSTAZIONE	CERCA E DISTRUGGI	DOMINIO
Arklov Peak	Arklov Peak	Gun Runner
Azhir Cave	Azhir Cave	Hackney Yard
Gun Runner	Gun Runner	Rammaza
Hackney Yard	Hackney Yard	St. Petrograd
Rammaza	Piccadilly	
St. Petrograd	Rammaza	
	St. Petrograd	

6. RESTRIZIONI Equipaggiamenti **NON** utilizzabili durante il torneo:

EQUIPAGGIAMENTO	
Armaiole: Sottocanna	Tutto ciò che NON è «Calcio»
Arma Primaria	Scudo Antisommossa
Arma Secondaria	Lanciatori (TUTTI)
Specialità 2	Massima Allerta
Specialità 3	Localizzatore
	Tracciante
Letale	Claymore
	C4
	Mina di Prossimità
Tattico	Granata Localizzante
	Sensore di Battito Cardiaco
POTENZIAMENTI DA CAMPO	
Drone da Ricognizione	
Sistema Trophy	
Drome EMP	
Lancio di Armi	

Le **Ricompense Uccisione** NON sono consentite.

7. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

Le squadre partecipanti verranno suddivise casualmente in un tabellone a "singola eliminazione", che prevede l'eliminazione dal torneo qualora si perdesse una sfida. Ogni sfida, in base al numero di partecipanti, si svolgerà in 1 o 3 round, a discrezione dell'amministratore, con le seguenti regole:

- **1 round:** sfida che si svolge nella modalità Cerca e distruggi secondo le regole sopracitate. La mappa è scelta dall'amministratore del torneo e non necessariamente varia ad ogni turno. (Generalmente, questa modalità viene utilizzata per i primi round del torneo).
- **3 round:** sfida che si svolge ordinatamente nelle seguenti modalità: Postazione, Cerca e distruggi, Dominio. La squadra che si aggiudica la vittoria in 2 modalità su 3, vince la sfida. Le mappe sono scelte dall'amministratore del torneo e non necessariamente variano ad ogni turno; le mappe possono essere diverse in ogni modalità. (Generalmente, questa modalità viene utilizzata per le fasi finali del torneo).

Il numero di round può variare durante lo svolgimento del torneo stesso, ma viene comunque applicato imparzialmente a tutte le squadre rimaste in gara.

Ad inizio torneo le squadre verranno suddivise in una griglia a singola eliminazione in modo completamente casuale, cercando di separare il più possibile coloro che si sono già contraddistinti in eventi Videogames Party precedenti (le cosiddette "teste di serie").

La competizione verrà gestita e seguita da un Admin che garantirà il rispetto delle regole, tutti i giocatori sono comunque tenuti a conoscere il regolamento e a segnalare eventuali irregolarità prima che il match abbia inizio, potrebbero infatti non essere accettati i ricorsi avvenuti a seguito di partite perse per evidenti irregolarità presenti già dall'inizio del match e non segnalate. Dal momento in cui i contendenti accettano di giocare si assumono la responsabilità di aver verificato che tutte le condizioni di gioco siano conformi al regolamento e pertanto il risultato, salvo eccezioni che verranno valutate dall'organizzatore dell'evento, verrà omologato.

Le modalità di esecuzione del torneo sono amministrare da un addetto membro dello Staff (l'Admin) e possono subire modifiche durante il torneo stesso sia in caso di imprevisti di varia natura sia per modellarsi meglio al numero degli iscritti.

Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati.

8. VARIAZIONI AL REGOLAMENTO

Qualunque impostazione, così come l'intera modalità di svolgimento del torneo, può subire cambiamenti prima e durante lo svolgimento dello stesso, nel caso di imprevisti o per modellarsi meglio al numero degli iscritti. Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati. Si rende noto che qualunque decisione presa in tal senso dall'amministratore del torneo è insindacabile purché imparziale.

9. SANZIONI DISCIPLINARI

In qualsiasi modalità si svolgano le varie fasi, il giocatore, una volta chiamato dall'organizzazione a disputare una partita, ha 2 minuti per presentarsi alla postazione di gioco, esauriti i quali sarà squalificato. È prevista squalifica anche in caso di comportamenti scorretti come blasfemia, insulti o comportamenti antisportivi nei confronti dell'avversario o dell'amministratore del torneo.

10. RECLAMI E CONTESTAZIONI

Ogni reclamo va presentato in luogo del torneo all'amministratore stesso, e deve contenere valide motivazioni testimoniate da prove sostanziali. Per qualsiasi altra situazione problematica o discussione, non esplicitamente espresse nel presente regolamento, ogni decisione sarà rimessa all'insindacabile giudizio dell'Admin.