



FORTNITE • REGOLAMENTO •

Sabato 23 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. Si precisa che potranno essere apportate delle variazioni/modifiche sostanziali sulla modalità di svolgimento del torneo in funzione del tempo a disposizione e/o numero di iscritti.

1. PIATTAFORMA DI GIOCO

Play Station 4

2. 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.

3. 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'amministratore.

4. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO

I partecipanti si iscriveranno al torneo gratuitamente direttamente nel luogo dell'evento entro e non oltre 20 minuti dall'orario d'inizio previsto per le **ore 14.00**

Il limite di persone che si possono iscrivere al torneo è 56. A discrezione dell'amministratore del torneo, è possibile che tale limite venga ridotto o aumentato in base alle tempistiche di gioco.

5. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

Procedendo in ordine di iscrizione al torneo, tutti i giocatori avranno a disposizione 30 minuti** per giocare una o più partite online in modalità Battaglia Reale in Singolo. Una volta che tutti i concorrenti hanno svolto la loro sessione di gioco, verrà stilata una classifica che determinerà le posizioni secondo i criteri di valutazione elencati sotto (vedi punto 6.).

I primi 8 in ordine di punteggio verranno richiamati per svolgere una sessione finale di gioco in una Battaglia Reale a 8 in un server privato creato dall'organizzatore del torneo.

** Il tempo di gioco può variare a seconda del numero di concorrenti o per eventualità valutate in luogo del torneo a discrezione dell'amministratore. Verranno comunque applicate imparzialmente a tutti i concorrenti rimasti in gioco.

6. CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Scaduto il tempo di gioco della sessione, ogni giocatore otterrà un punteggio secondo i seguenti criteri:

- 1 punto ogni uccisione fatta
- 1 punto per risultato finale in top 50
- 2 punti per risultato finale in top 25
- 4 punti per risultato finale in top 10
- 8 punti per risultato finale in top 3
- 12 punti per Vittoria Reale

Ogni partita viene valutata singolarmente, ed il punteggio che otterrà ogni giocatore sarà relativo alla partita dove avrà totalizzato il punteggio più alto.

7. PARTICOLARITA'

· Allo scadere del tempo, se un giocatore è ancora in partita, dovrà comunque abbandonare la postazione di gioco, ma la partita in corso verrà comunque valutata ai fini del punteggio, ed il risultato verrà calcolato come se il giocatore terminasse la partita nell'istante in cui scade il tempo.

· A parità di punteggio tra 2 o più giocatori, colui che ha conseguito una Vittoria Reale otterrà la posizione in classifica più alta; se nessuno dei giocatori a pari punti ha conseguito una Vittoria Reale, otterrà la posizione in classifica più alta colui che ha totalizzato più uccisioni.

· A parità di punteggio e di uccisioni tra 2 o più giocatori, colui che ha conseguito il miglior piazzamento finale otterrà la posizione in classifica più alta***.

*** E' prevista 1 singola partita di spareggio in Battaglia Reale in Singolo, nel caso 2 o più giocatori in lotta per la qualificazione alla fase successiva ottenessero stessi punti, uccisioni e posizionamento finale. Il punteggio di tale singola partita verrà calcolato secondo i criteri del punto 6.

8. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

Al termine di ogni partita, se un giocatore vuole registrare il punteggio ottenuto in quella partita o farlo calcolare, dovrà attirare l'attenzione dell'amministratore del torneo tramite chiamata o alzata di mano; in tal caso, la schermata di gioco deve essere ancora impostata su tale partita in modo che sia chiaramente visibile la posizione finale e le uccisioni conseguite. Se tali informazioni non possono essere reperite direttamente dall'amministratore, la partita non potrà essere registrata ai fini del punteggio finale. Allo scadere del tempo, i giocatori sono tenuti a non utilizzare più le periferiche di gioco ed attendere l'arrivo dell'amministratore per il calcolo di punteggio di quella partita; uscire dalla partita o continuare a giocare oltre il tempo massimo comporta l'annullamento del punteggio relativo alla partita in corso.

9. PERIFERICHE DI GIOCO

È consentito esclusivamente l'utilizzo di controller PS4 o compatibili (no tastiere/mouse). È vietato l'uso di Controller programmabili o l'utilizzo delle Macro. È consentito ad ogni giocatore utilizzare le proprie periferiche; in luogo, verranno messi a disposizione dei normali controller PS4.

10. GESTIONE DEGLI IMPREVISTI TECNICI

E' previsto un tempo di recupero pari alla durata dell'imprevisto, per giocatori che subiscono:

1. un malfunzionamento della console: questo comprende chiusura irregolare del gioco, riavvio o spegnimento autonomo della console ***
2. una disconnessione dalla rete internet ***
3. una visibile latenza di gioco (di circa 300 millisecondi o superiore)

*** Dopo attente valutazioni e se il giocatore in questione non avesse ancora registrato alcun punteggio, l'amministratore può concedere il recupero dell'intera sessione.

All'occorrenza dell'imprevisto, il giocatore è tenuto a chiamare istantaneamente l'amministratore per una valutazione del problema. L'amministratore è tenuto a considerare l'eventuale tempo di recupero in base a quando è stata fatta la chiamata. Qualora la chiamata venga fatta al termine della sessione di gioco, non sarà possibile effettuare alcun recupero.

Ogni decisione resta comunque all'insindacabile giudizio dell'amministratore, che si riserva il diritto su ogni decisione dopo attente valutazioni, purché imparziali.

NON è previsto alcun recupero in caso di errori all'interno del gioco quali bug di gioco, bug grafici, o qualsiasi altra problematica legata a Fortnite e non alla Console o alla connessione di rete.

E' a cura di ogni singolo giocatore controllare ed eventualmente modificare le impostazioni di gioco e delle proprie periferiche, così come i comandi di gioco, e monitorare lo stato della batteria delle periferiche Wireless.