

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009

REGOLAMENTO CALL OF DUTY 4

GIOCO: Call of duty 4.

PIATTAFORMA: PC.

MODALITA' Ufficiale: 2vs2 S&D Promod (Off-line).

REGOLAMENTO: All'atto dell'iscrizione il presente regolamento si intende compreso e accettato in ogni sua parte. Il torneo di Call Of Duty 4 verrà giocato con partite 2vs2 secondo le opzioni e le modalità di seguito indicate con la consapevolezza che le stesse potrebbero subire variazioni entro l'inizio del torneo.

IMPOSTAZIONI GENERALI & REGOLAMENTI:

RULES

1. INFO

1.1 Tipo di gioco: Search & Destroy

1.2 Mod : Promo Live (<http://thecodalliance.com/>).

2. GENERAL RULES

2.1 Versione del gioco: 1.7

2.2 I team 2on2 dovranno avere esattamente due membri. Un team 2on2 è fissato a due player per team, ciò significa che somiglierà più ad un team 1on1 che ad uno normale. Il cambio di giocatori è proibito.

2.3 Ogni team può presentare 1(uno) rappresentante. Lui/Lei sarà responsabile del proprio team, per quanto riguarda ogni comunicazione con gli Admins

2.4 Ogni membro del team deve utilizzare in game la stessa abbreviazione del nome del suo Team (Clan Tag)

2.5 Ogni persona partecipante al torneo deve aver letto e accettato queste regole. Ignorarle non può essere una ragione per contestare un admin in caso di ripresa.

3. RULES

3.1 Svolgimento del torneo: una Fase di Qualificazione a Gironi Fase Finale con Double Elimination (bracket) .

3.2 Settaggi server:

Il torneo verrà disputato con il Promod Ruleset.

- 2 smg limit
- 1 sniper limit con AWP fix
- 1 shotgun limit
- No lmg
- 5 secondi per piazzare la bomba
- 7 secondi per disinnescare la bomba
- 45 secondi al timer della bomba
- 1:45 minuti di tempo limite a round

3.3 Ogni incontro della Fase di Qualificazione a Gironi si svolgerà su una mappa. La selezione di questa verrà effettuata secondo il sistema "TEX veto": prima di ogni partita i capitani dei teams si riuniranno con l'arbitro. Al lancio della moneta il perdente inizierà con il rimuovere una mappa per primo dal map pool, in seguito l'altro team rimuoverà un'altra mappa etc fino a quando non rimarrà una sola mappa la quale verrà giocata in quell'incontro.

3.4 Durante la Fase Finale con Double Elimination verrà fissata una mappa del map pool per ogni round . Nella Finale i team finalisti sceglieranno 1 mappa a testa . I teams effettueranno 1 round di knife e il vincitore sceglierà la prima mappa da giocare.

Per vincere la Finale il team proveniente dalla winner bracket dovrà vincere 1 mappa , mentre il team proveniente dalla loser bracket dovrà vincere 2 mappe .

4. TEX Veto

- 1) Lancio della moneta
- 2) Il perdente al lancio della moneta rimuove una mappa
- 3) Il vincitore al lancio della moneta rimuove una mappa
- 4) Il perdente al lancio della moneta rimuove una mappa
- 5) Il vincitore al lancio della moneta rimuove una mappa
- 6) La mappa rimanente verrà giocata.

5. MAP POOL

mp_backlot
mp_crash
mp_crossfire
mp_district
mp_strike

6. ARENA

6.1. L'area dedicata allo svolgimento del Torneo è riservata esclusivamente ai players iscritti, ai dirigenti ed agli Admin di gioco.

6.2. I Giocatori ed i dirigenti non possono lasciare l'area fino al termine dello svolgimento dell'incontro.

6.3. Quando una partita è finita i players ed i dirigenti possono lasciare l'Area di gioco solo dopo il consenso di uno degli Admins, rispettando gli altri Teams che stanno ancora giocando.

7. MATCH e WARM UP

7.1 Ogni match avrà 10 minuti di riscaldamento seguito da 45 minuti di match time. Il tempo del warm up può essere utilizzato per il riscaldamento in game o per installare files di config e/o drivers. A nessun giocatore verranno concessi più di 15 minuti per il warm up.

7.2 Il vincitore del Knife Round deciderà il side da dove iniziare.

7.3 Ogni incontro sarà giocato su una singola mappa, utilizzando il sistema MR12 (Max Round 12).

7.4 Ogni team ha 1 (uno) Time Out per partita.

7.5 Time Out tattici sono ammessi, ma elimineranno il Time Out tecnico (Es. Pc Crash, disconnessione, etc)

7.6 Ogni Time Out ha un massimo di 5 minuti.

7.7 In caso di server crash , salto di corrente o della rete i match verranno ripresi e ogni team ricomincerà con il numero di round che avevano vinto. Se il problema avviene durante il primo round i team sono obbligati a ricominciare l'intero match.

7.8 Il primo team che arriva a 13 round vinti, vince la partita. In caso di parità nella fase a gironi non ci sarà alcun overtime. Nei playoff verrà utilizzato il sistema MR3.

7.9 Ogni risultato deve essere riportato al proprio arbitro alla fine dell'incontro. Tutti i Teams devono essere provvisti dello screenshot del risultato finale.

7.10 Sistema a punti nella fase a Gironi: , 3 punti per una vittoria , 1 punto per un pareggio , 0 punti per una sconfitta . Il No Show equivale a 3 punti per il vincitore e 0 per il perdente.

7.11 Al termine della fase a gironi, se due o più squadre resteranno a parità di punti verranno applicati i seguenti criteri per determinare la classifica:

- Differenza Round fra i round vinti e round persi.
- Scontro diretto fra i due team contendenti.
- Se i due teams hanno la stessa differenza round, e nello scontro diretto hanno pareggiato, ci si affiderà alla sorte con il lancio della moneta.

7.12 Tutti i giocatori sono obbligati a registrare il match tramite il sistema \record nomedemo

7.13 Nella Finalissima entrambi i Teams dovranno selezionare una mappa. La prima mappa che deve essere giocata è quella selezionata dal Team proveniente dalla Winner Bracket. Se questo Team vince sulla propria mappa è nominato Campione del "Summer Game party 09 ". Se questo Team

dovesse perdere lo scontro sulla propria mappa, si riprenderà sulla mappa selezionata dal Team proveniente dalla Loser Bracket. Il Team che vince questa mappa sarà dichiarato vincitore del Summer Game Party 09. In caso di pareggio al termine delle mappe della Finalissima, verrà utilizzato il sistema MR3 sulla stessa mappa fino a quando un Team vincerà 4 su 6 Rounds.

8. PENALITA' e SQUALIFICHE

8.1 Un giocatore o la squadra che causerà intenzionalmente un qualsiasi problema verrà bandita dal match (Es. Deliberato reset del PC, deliberata disconnessione dal gioco, etc.)

8.2 È vietato insultare, abusare o compromettere i giocatori, gli admin o arrecare danni alla

proprietà

8.3 È vietato arrecare danni alla proprietà di Summer Game 09.

8.4 Il concetto di fair-play è fine all'arbitro per la valutazione.

8.5 L'ammacco di Fair-Play può portare a sanzioni.

8.6 Se le regole vengono infrante, gli arbitri possono in sintonia con il torneo applicare sanzioni in base al loro giudizio.

8.7 Le sanzioni che possono essere applicate sono le seguenti:

Redarguire

3 round perdita o più

Perdita di default

Divieto di un giocatore / squadra da l'Arena

Squalifica di un giocatore / squadra da tutto il torneo

9. DRIVERS, CONFIG e PROGRAMMI

9.1 E' espressamente vietato l'utilizzo di altri programmi al di fuori di CoD4. (e.s. Powerstrip, rivetuner etc.) o scripts/configging (es, Nade script, macros etc. inculise config che cambiano command e rates); gli unici programmi ammessi sono i programmi di chat vocale .

9.2 Verrà messo a disposizione di ogni team un server di chat vocale .

10 CHEATING

10.1 Se un player viene scoperto a Barare (cheating) l'intero team verrà istantaneamente bandito da Summer Game 09

10.2 I Clip ed i bugs del gioco non sono ammessi. Gli admin hanno la totale discrezione sul determinare se il clip o i bug sono stati utilizzati

11 ROASTER

11.1 Ogni team può avere al suo interno fino ad un massimo di 2 giocatori .

11.2 Il Check-in deve essere effettuato entro e non oltre 1 ora prima del primo match da disputare.

11.3 Non è possibile cambiare team dopo l'inizio del torneo.

11.4 Non è possibile far parte di due differenti team.

12 NOTIFICA

Tale regolamento è soggetto a cambiamento a discrezione dell'organizzazione.

Summer Game 09: Catania dal 18 all'19 Luglio 2009