



QUALIFICHE NAZIONALE PERSONAL GAMER



REGOLAMENTO TORNEO COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Premessa

Italian e-Sports Association è lieta di annunciare l'apertura delle iscrizioni per le **Qualifiche Nazionale Counter Strike Personal Gamer**. Il torneo avrà lo scopo di selezionare i migliori atleti videoludici italiani in base alle prestazioni individuali. Il torneo di qualifiche è aperto a tutti i tesserati del Settore Sport Elettronici.

Il presente regolamento integra il **Regolamento Tecnico Nazionale di Sport Elettronici**, disponibile al seguente indirizzo: <http://sportelettronici.it/discipline/regolamento-tecnico-nazionale/>. Ogni atleta registrato per il torneo delle **Qualifiche Nazionale Counter Strike Personal Gamer** dichiara di avere letto ed accettato il presente regolamento e che si atterrà allo stesso.

Sono nominati arbitri in game:

- Quit108 > STEAM_0:1:5875797
- FaLena > STEAM_0:1:41906935
- Urkukan > STEAM_0:1:45530840

La funzione degli arbitri sarà quella di dirimere eventuali contestazioni durante lo svolgimento del torneo e relative l'applicazione del presente regolamento.

La premessa è parte integrante del regolamento.

1.0 Modalità d'iscrizione

1.1 Ogni cittadino di Nazionalità italiana ed avente un regolare account Valve può partecipare alle Qualifiche **Nazionale Counter Strike Personal Gamer**.

1.1.1 Gli atleti si possono iscrivere come singolo atleta o come squadra composta da un massimo di 5 atleti (ogni atleta dovrà essere regolarmente iscritto e specificare il medesimo nome squadra di tutti gli altri 4 atleti).

1.1.2 Per ogni squadra deve essere nominato un capitano che sarà il portavoce della stessa e la rappresenterà con le altre squadre e con lo staff di Italian e-Sports Association.

1.2 Non è possibile iscrivere più account Valve riconducibili ad un singolo atleta (pena l'esclusione di tutti gli account in gioco).

1.3 Per iscriversi alle Qualifiche **Nazionale Counter Strike Personal Gamer**, è necessario essere tesserati come con il Settore Sport Elettronici, è possibile farlo attraverso questo link:

<http://sportelettronici.it/tesseramento/>

1.3.1 In caso si fosse già tesserati sarà sufficiente comunicare: nome, cognome, numero tessera, account battlefy ed e-mail, nell'apposito modulo:

<http://sportelettronici.it/nazionale-italiana/qualifiche2016>

1.4 Si raccomanda, in fase di registrazione, di inserire un indirizzo e-mail valido, tutte le comunicazioni ufficiali, anche relative alla vincita avverranno SOLO tramite e-mail.

1.5 Per poter partecipare al torneo si deve essere muniti di un account su:

<https://battlefy.com>

1.6 Le iscrizioni al torneo saranno aperte da 1° luglio.

1.7 Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 13:00 del 22 luglio 2016.

1.8 Lo staff di Italian e-Sports Association si riserva il diritto di modificare Nickname e/o pseudonimi anche per il nome della squadra, nel caso in cui questi infrangano i seguenti requisiti:

1.8.1 assomiglino o siano uguali a quelli di persone reali esistenti,

1.8.2 richiamino in qualche modo Italian e-Sports Association, l' International e-Sports Federation e o altre associazioni della federazione,

1.8.3 richiamino o siano identici a loghi o marchi registrati che l'atleta non ne possiede i relativi diritti,

1.8.4 sono protetti da diritti di terze parti e l'atleta non ne possiede i relativi diritti.

1.8.5 qualsiasi nickname/nome team/pseudonimo,

1.8.6 nomi che andranno contro il buon costume e buone maniere non saranno accettati.

1.9 Essendo una competizione volta a valutare i singoli atleti durante tutto il torneo (finali incluse) gli atleti non potranno chiedere di essere sostituiti per nessun motivo. Gli atleti dovranno svolgere le partite secondo le modalità indicate dallo staff di Italian e-Sports Association senza avvalersi di sostituti in alcun momento.

2.0 Costi e date

2.1 Qualifiche Nazionali – 8° e-Sports World Championship non prevederanno il pagamento di alcuna iscrizione per i tesserati al Settore Sport Elettronici.

2.2 Il torneo si svolgerà in data 22 luglio 2016 a partire dalle ore 16:00.

2.3 La finale del torneo online sarà dal vivo e si svolgerà in data 28 agosto a partire dalle ore 17:00.

3.0 Modalità di svolgimento

3.1 Il torneo si svolgerà in modalità Single elimination Bracket “al meglio delle tre serie” (best-of-three Bo3). Il vincitore della serie procederà al turno successivo mentre il perdente abbandonerà il torneo.

3.1.1 La squadra che vincerà la finale sarà quella che sarà nominata Campione delle Qualifiche **Nazionale Counter Strike Personal Gamer**.

3.2 Per ogni singola partita della serie verranno giocati due side da 15 round per ciascuna mappa. Per ogni “side” le squadre giocheranno alternandosi nella fazione terroristi e anti-terroristi. La prima squadra che raggiunge le 16 vittorie si aggiudica la partita e non sarà necessario giocare gli eventuali round mancanti. La serie sarà vinta dalla squadra che si aggiudica le partite (ossia raggiunge piu’ vittorie) su due mappe.

3.2.1 Se entrambe le squadre acconsentono è possibile rigiocare una partita che sia stata inficiata per problemi tecnici e quindi se, a detta di entrambe il risultato è stato falsato.

3.3 Nel caso di pareggio sui 15 round sarà necessario procedere con i tempi supplementari. Nei tempi supplementari le squadre dovranno mantenere lo stesso side che hanno appena finito di giocare nel tempo regolamentare.

3.4 Nel caso di pareggio sul 15° round sarà obbligatorio giocare i tempi supplementari e sarà forzato dal serve. I tempi supplementari saranno giocati in MR3 (massimo 6 round giocabili) con denaro iniziale impostato a 10.000\$. A metà side dei tempi supplementari le

squadre verranno “switchate” e si continuerà con questi tempi supplementari finché non verrà decretato un vincitore.

3.5 Il Bracket sarà visibile da un’ora prima dell’inizio del torneo all’indirizzo:

<https://battlefy.com/itespa>

con il titolo: **Qualifiche Nazionale Counter Strike Personal Gamer.**

3.6 Non è previsto Checkin il massimo ritardo ammesso dopo l’orario di inizio delle gare (l’orario previsto sarà decretato dagli arbitri nel caso in cui variasse rispetto quello indicato nel presente regolamento) è di 15 minuti. Tutti gli atleti sono caldamente invitati ad essere presenti almeno 5 minuti prima dell’inizio dell’orario indicato nel presente regolamento.

3.7 Per la scelta della mappa i capitani delle squadre dovranno votare la loro favorita con il sistema di veto che prevederà, uno per volta, l’esclusione delle mappe non gradite, questa modalità è detta per l’appunto “veto”. Il veto dovrà svolgersi nella chat del torneo sul sito Battlefy.com in modo da lasciare traccia delle scelte fatte (ogni altra modalità potrà essere invalidata solo prima dell’inizio delle partite e non dopo).

3.8 Modalità di svolgimento (lo staff annuncerà quale delle squadre è la Squadra A e quale la Squadra B):

Squadra A esclude una mappa,

Squadra B esclude una mappa.

Squadra A sceglie la prima mappa di gioco (giocata come prima mappa nella serie Bo3)

Squadra B sceglie la seconda mappa di gioco (giocata come seconda mappa nella serie Bo3)

Squadra A esclude una mappa,

Squadra B esclude una mappa.

La mappa rimanente sarà la terza mappa di gioco (giocata come terza mappa nella serie Bo3)

3.9 Le partite saranno hostate usando eBot, se ci fossero problemi con la configurazione i capitani delle Squadre sono pregati di contattare lo staff di Italian e-Sports Association.

4.0 Regole Generali

4.1 Agli atleti verrà concessa un'unica pausa tattica per match di un totale di cinque minuti.

4.2 I seguenti comandi e startparameters non sono concessi:

- mat_hdr_enabled
- +mat_hdr_enabled 0/1
- +mat_hdr_level 0/1/2

4.3 L'uso di script non è permesso. Fanno eccezione i seguenti script:

- Buy-script.
- Demo-script.
- Say-script.
- Nickname-script.

4.4 L'utilizzo di bug, glitch o errori nel gioco verrà penalizzato. Questo include:

- Muoversi attraverso muri, tetti e/o parti di mappe che non sono state progettate per questo scopo.
- Silent planting.
- Armare la bomba in posti che rendono impossibile il disarmo.

- Lanciare granate attraverso superfici
- Pixel walking

4.5 Tutti gli orari di gioco sono intesi come Central European Time (CET) il quale è un'ora avanti Greenwich Mean Time (GMT).

5.0 mappe e server

5.1 Il server di gioco sarà quello europeo (Server : EU) (lo staff si riserva di indicare specifici server prima dell'inizio del torneo)

5.2 Map Pool:

de_dust2

de_nuke

de_cache

de_train

de_mirage

de_cobblestone

de_overpass

5.3 I seguenti comandi dovranno essere abilitati durante tutta la durata del match:

- sv_pure 1

- sv_cheats 0

5.3.1 Il Valve Anti-Cheat (VAC) dovrà essere attivo.

5.4 L'uso di plug-in installati sul server è vietato.

6.0 Settaggi host / spettatori

6.1 Nella lobby pre-partita saranno ammessi solo: staff di Italian e-Sports Association, caster autorizzati ed arbitri. All'interno di un game possono restare con l'accordo di entrambi i capitani della squadra, anche altri utenti in qualità di spettatori. Tuttavia, i suddetti non devono interferire in alcun modo con lo svolgimento della partita, nè possono fungere da testimoni in caso di contestazioni.

6.2 In caso di pareggio, la partita verrà portata avanti nei tempi supplementari con i seguenti settaggi:

6.3.1 mp_maxrounds 6

6.3.2 mp_startmoney 10000

6.2.3 All'inizio dei tempi supplementari gli atleti manterranno i side giocati nell'ultima metà tempo.

6.2.4 I side verranno cambiati a ogni metà tempo.

6.2.5 Il match verrà giocato finché un vincitore non sarà dichiarato.

7.0 Punteggi e Classifiche

7.1 Il torneo Qualifiche Nazionali – 8° e-Sports World Championship, è valido per il circuito classifiche nazionali Sport Elettronici.

7.2 Tutti i tornei del Settore Sport Elettronici MSP, oltre ad eventuali premi, conferiranno un punteggio ai partecipanti. Tale punteggio sarà accumulato negli anni e permetterà agli atleti di fregiarsi del relativo titolo di categoria.

7.2.1 Categorie speciali atleti minorenni

U12 tutti gli atleti minorenni fino al 1 gennaio 2004

U14 per i nati dal 1 gennaio 2002

U16 per i nati dal 1 gennaio 2000

Le categorie giovanili sono cumulabili con le categorie seniores.

7.2.2 La classificazione in base al punteggio cumulato è la seguente:

Non classificato: 0 punti

Novizio: 600 punti

Esordiente: 2000 punti

Giocatore da torneo: 7000 punti

Semi-professionista: 15000 punti

Professionista: 30000 punti

Elite: 50000 punti

Super-Elite: 100000 punti

7.2.3 I punteggi per i tornei sono:

1° posto= 1000 punti

2° posto= 500 punti

3° posto= 300 punti

4° posto= 200 punti

5-8 posto= 100 punti

9-16 posto= 50 punti

17-32 posto= 10 punti

33-64 posto= 5 punto

7.3 Le classifiche saranno aggiornate mensilmente e pubblicati sugli albi nel sito Web del Settore Sport Elettronici.

8.0 No show

8.1 Potete dichiarare la vostra vittoria in caso di assenza del vostro avversario dopo che sono passati 15 minuti dall'ora posta sul bracket in corrispondenza del round indicato.

8.2 In caso di disconnessione avrete 15 minuti di tempo per tornare online e recuperare il game dal replay, dopo i 15 minuti il vostro avversario puo' dichiararsi vincitore (richiesto l'intervento di un arbitro che verifichi l'assenza dell' atleta trascorso il 15° minuto, o in assenza di un arbitro bisogna autocertificare l'assenza dell' atleta avversario attraverso uno screenshot autentico da inserire tra i matchmedia della pagina del match).

9.0 Comunicazione risultato

9.1 Il risultato deve essere comunicato dal vincitore direttamente sul sito di battlefy aggiornando il bracket nel minor tempo possibile alla conclusione delle partite.

10.0 Canali streaming

10.1 È possibile seguire i tornei attraverso il canale ufficiale dell'evento:
<https://www.twitch.tv/personalgamer>

10.2 È possibile accreditarsi con i propri canali streaming indipendenti per seguire la competizione avendo cura di segnalarlo e avendo l'autorizzazione a seguire l'evento stesso.

10.3 Italian e-Sports Association si riserva l'esclusiva assoluta sullo streaming dalla fase playoff (Semifinale - Finale) che sarà trasmessa su <https://www.twitch.tv/personalgamer>.

11.0 Regole di comportamento

11.1 E' assolutamente vietato insultare: gli admin, i giocatori (del proprio giocatori e dei giocatori avversari), e gli spettatori dei vari streaming in chat.

11.2 Ogni forma di mancanza di rispetto o di fair play nei confronti di: avversari, admin e dei vari spettatori verrà punita severamente.

11.3 Per poter segnalare un comportamento scorretto da parte di un vostro avversario prima, durante e dopo il game basta effettuare uno screenshot e inviarlo agli organizzatori del torneo che provvederanno a valutare il caso.

11.4 Ogni giudizio di un admin del torneo è insindacabile.

11.5 Ogni forma di account sharing è severamente vietata, nel caso in cui si presentasse tale situazione, l'atleta colpevole sarà espulso dal torneo e successivamente escluso dai circuiti di Italian e-Sports Association per un periodo di tempo che sarà valutato.

11.6 In caso di dubbi lo staff di Italian e-Sports Association si riserva il diritto di interrompere un match in corso per effettuare controlli volti ad accertare la validità del match stesso.

12.0 Premi

12.1 La squadra vincitrice sarà eletta Campione del Torneo di Qualifica **Nazionale Counter Strike Personal Gamer** e avrà garantiti 2 atleti come membri della **Nazionale Personal Gamer**. Eventuali ulteriori premi saranno rivelati poco prima dell'inizio del torneo.

13.0 Penalità

13.1 Non sono permessi account multipli riconducibili ad un singolo atleta.

13.2 Non è permesso utilizzare cheat e altri strumenti che possono compromettere la sanità del game stesso.

13.3 Non è permesso agli atleti precedentemente bannati dal Valve Anti-Cheat (VAC) di partecipare al torneo. Ogni singolo caso segnalato in anticipo rispetto l'inizio delle gare sarà valutato dalla giuria che comunicherà pubblicamente se il candidato verrà ritenuto idoneo o meno.

13.4 Non è permesso insultare, flammare e provocare l'avversario sia prima, durante che dopo il game.

13.5 Sono presenti inoltre dei punti di penalità per gli atleti o per i team che trasgrediscono queste regole:

Trasgressione del regolamento	Punti di penalità
Banned Account	10 punti di penalità per l'atleta
Account Sharing	10 punti di penalità per l'atleta
Multi-Account	10 punti di penalità per l'atleta
Fake Account	10 punti di penalità per l'atleta
Cheating	10 punti di penalità per l'atleta
Flame	2 punti di penalità per l'atleta
No Show	1 punto di penalità per l'atleta
Mancato upload matchmedia	1 punto di penalità per l'atleta

Punti penalità gli atleti:

10 Punti di penalità: Sospensione permanente dell'account di gioco e segnalazione del caso alla giustizia sportiva federale del CONI.

8 Punti di penalità: Sospensione di 2 mesi dell'account di gioco.

6 Punti di penalità: Sospensione di 1 mese dell'account di gioco.

4 Punti di penalità: Sospensione di 2 settimane dell'account di gioco.

2 Punti di penalità: Sospensione di 1 settimana dell'account di gioco.

N.B. Tutti gli atleti sospesi, non potranno partecipare in alcun torneo del Settore Sport Elettronici fino al termine della sospensione.

14.0 Contestazioni

14.1 In caso di contestazione, contattare un membro dello staff presente ed eventualmente salvare il momento dello specifico problema quando possibile.

14.2 In sede di contestazione gli arbitri hanno l'ultima parola per qualsiasi contenzioso.

In caso non si fosse soddisfatti della decisione arbitrale è possibile ricorrere al giudizio della giustizia sportiva del Settore Sport Elettronici (MSP-Italia) tramite email

(supporto@sportelettronici.it) che può: annullare, modificare o confermare la decisione arbitrale.

Le contestazioni devono essere inviate entro un'ora dal fatto accaduto e saranno accettate dallo Staff solo avente una forma adeguata.