



TORNEO COUNTER STRIKE CASTEGNATO



REGOLAMENTO TORNEO

Premessa

Italian e-Sports Association è lieta di annunciare l'apertura delle iscrizioni per le **Torneo Castegnato Counter Strike**. Il torneo avrà lo scopo di selezionare i migliori atleti video ludici 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 **Torneo Castegnato Counter Strike** dichiara di avere letto ed accettato il presente regolamento e che si atterrà allo stesso.

Sono nominati arbitri in game:

Paolo Blasi - Urkukan

Aiuto Admin (ufficiali di gara)

Simone Felisati – Felix

Mirko Brandolini - Pic

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 Il torneo è aperto a tutti i giocatori abbiano un regolare account Valve senza alcuna distinzione di ranking.

1.1.1 Ogni team deve essere formato da due giocatori, di cui un capitano.

1.1.2 Il capitano avrà il compito di comunicare con l'admin del torneo, che vi sarà comunicato all'inizio della giornata.

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 Torneo Castegnato **Counter Strike**, 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 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 Le iscrizioni al torneo saranno aperte da 5 dicembre.

1.6 Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 13:00 del 7 gennaio 2017.

1.7 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:

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

- 1.7.2 richiamini in qualche modo Italian e-Sports Association, l' International e-Sports Federation e o altre associazioni della federazione,
- 1.7.3 richiamino o siano identici a loghi o marchi registrati che e l'atleta non ne possiede i relativi diritti,
- 1.7.4 sono protetti da diritti di terze parti e l'atleta non ne possiede i relativi diritti.
- 1.7.5 qualsiasi nickname/nome team/pseudonimo,
- 1.7.6 nomi che andranno contro il buon costume e buone maniere non saranno accettati.
- 1.8 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 Il Torneo HearthStone - B.i.G. Party Ehipany Edition prevederanno il pagamento di un' iscrizione in base alla data stessa di iscrizione secondo le seguenti tariffe:

> 14 € TUP, 18 € BYOC (dal 30/11/2016 al 26/12/2016)

> 16 € TUP, 23 € BYOC (dal 27/12/2016 al 05/01/2016)

> 19 € TUP, 28 € BYOC (dal 06/01/2016 o in loco)

TUP : Turn up and play

BYOC : Bring your own computer

Le presenti tariffe includono il tesseramento a Sport Elettronici per chi non l'avesse ancora ottenuto. Per chi fosse già tesserato si applica una riduzione di 3€ rispetto il prezzo sopra indicato.

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 Torneo Castegnato **Counter Strike** .

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 più 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 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.

3.6 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).

3.7 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)

3.8 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).

4.6 Procedura di VETO nelle sfide a singola partita (Bo1). Il team con il seed superiore inizierà per primo la fase di veto, che sarà la seguente:

- Ban Team A
- Ban Team B
- Ban Team A
- Ban Team B
- Ban Team A
- Ban Team B

Si giocherà la mappa restante.

4.7 Procedura di VETO per sfide al meglio delle tre partite (Bo3). Il team con il seed superiore inizierà per primo la fase di veto, che sarà la seguente:

- Ban Team A
- Ban Team B
- Pick Team A
- Pick Team B
- Ban Team A
- Ban Team B

Si giocherà la mappa restante come terza mappa.

- 4.8 Prematch / Warmup:** Si avranno 10 minuti per iniziare il match dall'orario di Schedule. Quei 10 minuti possono essere usati da entrambe i team come warmup, nel caso entrambe i team siano d'accordo nel non utilizzare tale tempo per il riscaldamento la partita può essere avviata senza i 10 minuti di warmup
- 4.9 No show:** se dopo 10 minuti dall'orario di Schedule uno dei due team non è presente con tutti i giocatori all'interno del server di gioco, sarà data vittoria per no-show al team presente.
- 4.10 Pause:** i player hanno diritto a pausare il gioco per un massimo di 5 minuti per crash durante il freezetime del round, richiedendo tale pausa durante il round precedente.
- 4.11 Time Out** i player hanno diritto ad un time out tecnico una sola volta all'interno dell'intero match per un massimo di 5 minuti durante il freezetime del round, richiedendo tale pausa durante il round precedente.
- 4.12 Cambio Side:** Ad ogni cambio side è possibile richiedere una pausa di cinque minuti.
- 4.13 Cambio Mappa:** Ad ogni cambio mappa è possibile richiedere una pausa di cinque minuti.
- 4.14 Overtime:** La modalità prevista in caso di overtime (15+15) sarà impostata su mr3-10k.
- 4.15 Screenshots:** Dovrà essere effettuato lo screenshot di fine partite per accertare il risultato del match.
- 4.16 Demo POV:** I giocatori sono obbligati alla registrazione delle demo POV, che devono essere mantenute a disposizione degli admin dopo la conclusione del match.
- 4.17 Richiesta Demo:** Le demo possono essere richieste, dal team avversario, a qualsiasi giocatore dopo la chiusura del match.
- 4.18 After Match:** Quando la partita sarà conclusa il risultato dovrà essere comunicato all'admin mostrandogli gli screenshot relativi al match.

4.19 Violazioni In Game – Azioni Vietate: Le seguenti azioni sono severamente proibite durante una partita e possono risultare in sconfitta del match o espulsione dal torneo:

4.19.1 Abuso di bugs che possono cambiare il principio del gioco è illegale.

4.19.2 Muoversi attraverso muri, pavimenti e tetti è severamente proibito, questo include anche “skywalking”.

4.19.3 Piantare bombe in modo che non possano essere disinnescate

4.19.4 è proibito fare uso di boosting in posti dove le textures, muri, coperture, pavimenti diventano trasparenti o penetrabili.

4.19.5 Flash bugs

4.19.6 Map swimming

4.19.7 Floating

4.19.8 Pixelwalking

4.19.9 Grafiche 16 bit

4.19.10 Tutti i software di terze parti non autorizzati dal publisher del gioco e che possono dare un vantaggio a giocatori o team sono classificati come cheat.

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)

5.1.1 Tutti i game andranno giocati con le versioni più recenti del gioco. I PC verranno forniti direttamente dallo Staff Brothers in Games, grazie alla collaborazione con MSI perciò vi garantiremo l'ultima versione del gioco con le relative patch.

5.2 Map Pool: de_dust2, de_mirage, de_train, de_nuke, de_overpass, de_cbble, de_cache

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.

5.5 CFG del Server, sarà molto simile al CFG utilizzato da CS:GO ITALIA: <https://slack-files.com/T03810Q6D-F0BQCHNBV-2b24afc102>

5.6 VAC2: Il VAC2 sarà su tutti i server di gioco, che verranno hostati direttamente in LAN su dei server dedicati.

5.7 eBot: Verrà fatto uso dell'eBot.

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 Comunicazione risultato

8.1 Il risultato deve essere comunicato dal vincitore direttamente agli arbitri nel minor tempo possibile alla conclusione delle partite.

9.0 Canali streaming

9.1 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.

9.2 Italian e-Sports Association si riserva l'eventuale esclusiva assoluta sullo streaming dalla fase playoff (Semifinale – Finale).

10.0 Regole di comportamento

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

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

10.3 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.

10.4 Ogni giudizio di un admin del torneo è insindacabile.

10.5 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.

10.6 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.

11.0 Premi

11.1 La premiazione sarà influenzata direttamente dal numero di squadre partecipanti secondo la seguente:

- 6 squadre: *premiato il 1°*

- 8 squadre: *premiato il 1°, 2°*

- 12 squadre (o superiore): *premiato il 1°, 2°, 3*

°Prizepool: 1° Case Inwin 707 + Case Inwin gt1 (240 €), 2° 60 €, 20 €. (Da dividere tra i giocatori)

12.0 Penalità

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

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

12.3 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.

12.5 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.

13.0 Contestazioni

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

13.2 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.