

La Notte dei Vecchi Videogiochi
edizione speciale 1st AIRO e-sport competition
G.A. Cignoni, A. Frangioni
Museo degli Strumenti per il Calcolo, Università di Pisa
V1,10 - Settembre 2015

Regolamento

Art. 1 - Iscrizione

- a) La partecipazione all'evento è gratuita.
- b) Possono partecipare all'evento esclusivamente squadre di tre persone "in qualche modo coinvolte" (iqmc) nella conferenza "AIRO 2015". Si definiscono "iqmc" i partecipanti alla conferenza, gli accompagnatori di un partecipante, chiunque partecipi a qualsiasi titolo all'organizzazione della conferenza, i familiari, gli amici ed i conoscenti di una persona "iqmc" (ricorsivamente), e chiunque riesca a motivare, ancorché in modo arbitrariamente fantasioso, di avere una qualsivoglia relazione con la conferenza. Le motivazioni possono essere sottoposte a verifica dal Comitato Organizzatore dell'evento, che si riserva l'insindacabile giudizio sulla loro accettabilità.
- c) L'iscrizione avviene unicamente con una e-mail da inviare a frangio@di.unipi.it con oggetto "Iscrizione NVV 1st AIRO e-sport". Nel testo occorre specificare nome, cognome, ed età dei tre componenti della squadra, il nickname della squadra stessa, nonché le motivazioni per cui i componenti della squadra sono "iqmc", a meno che ciò non sia ovvio.
- d) L'iscrizione è nominale.
- e) Le iscrizioni aprono alle ore 00:00 del giorno 24 agosto 2015.
- f) Le iscrizioni chiudono alle ore 14:00 del giorno 8 settembre 2015.
- g) La graduatoria d'iscrizione è stilata, secondo l'insindacabile giudizio del Comitato Organizzatore dell'evento, tenendo conto di data e orario di arrivo della e-mail nonché di quanto siano convincenti le motivazioni secondo cui i componenti della squadra sono "iqmc".
- h) Le prime 18 squadre in graduatoria sono iscritte, le altre sono in overbooking.

Art. 2 - Registrazione

- a) Le registrazioni aprono alle ore 14:00 del giorno 7 settembre 2015 presso i luoghi della conferenza. È sufficiente che sia presente alla registrazione un solo membro della squadra, purché maggiore di 14 anni e con la capacità di rappresentare gli altri; se non ce ne sono in squadra è necessario l'avallo di un adulto.
- b) In fase di registrazione si verificano i dati dichiarati all'iscrizione. Le squadre confermano la loro partecipazione all'evento e dichiarano a quali dei turni delle qualifiche (si veda l'Articolo 3) vogliono partecipare. Sono tenute a registrarsi anche le squadre in overbooking.
- c) Le registrazioni terminano alle ore 15:30 del giorno 8 settembre 2015. Al termine delle registrazioni viene stilata la lista definitiva dei partecipanti, eventualmente includendo squadre in overbooking. A seconda di quanto sono affollate le qualifiche potranno essere ammesse più di 18 squadre.
- d) Alle ore 17:00 del giorno 8 settembre 2015, presso i luoghi della conferenza ed il Museo, viene pubblicata l'agenda delle qualifiche con gli orari (stimati) degli incontri.
- e) Registrandosi si accettano senza riserve il regolamento, il gioco, le postazioni di gioco e l'insindacabilità del giudizio dei commissari di gara.
- f) Le squadre registrate accedono alle qualifiche.

Art. 3 - Qualifiche

- a) Le qualifiche iniziano alle ore 18,00 del giorno 8 settembre 2015, presso il campo di gara.
- b) Le qualifiche si svolgono in due turni: il primo dalle ore 18:00 alle ore 19:30, il secondo dalle ore 19:30 alle ore 21:00. Ogni squadra deve giocare almeno un turno.
- c) In ogni turno, ciascuna squadra partecipante gioca una volta contro una squadra estratta a sorte (diversa tra i due turni) una partita di 5 minuti in modalità "Free For All Team".
- d) L'ordine di gioco è stabilito casualmente per ogni turno. Si gioca su mappe selezionate casualmente, una diversa per ciascun turno.
- e) Il punteggio finale di una squadra è la media del numero di "frag" nelle partite sostenute, tranne per il caso descritto dal successivo comma f). In caso di parità si procede come al successivo Articolo 6.
- f) Se il numero di squadre in un turno è dispari, una squadra estratta a sorte gioca una partita in più non valida ai fini del punteggio.
- g) Le 8 squadre con i migliori punteggi sono qualificate per il torneo.

Art. 4 - Il torneo

- a) Il torneo si svolge a partire dalle ore 21:00 del giorno 8 settembre 2015, presso il campo di gara,
- b) Il torneo si svolge ad eliminazione diretta con 4 quarti di finale, 2 semifinali, e due finali (terzo e quarto posto, primo e secondo posto). Denominate 1, 2, ..., 8 le squadre del torneo in base al punteggio ottenuto nella fase eliminatoria (le condizioni di parita' essendo regolate dal successivo Articolo 6), il torneo si svolge secondo un albero binario bilanciato completo le cui foglie sono, da sinistra a destra: 1, 7, 4, 6, 2, 8, 3, 5, a cui si aggiunge la finale per il terzo e quarto posto. Nel caso in cui siano presenti meno di 8 squadre si procede con l'albero incompleto: le squadre che devono confrontarsi con squadre non presenti passano automaticamente il turno,
- c) Ciascuno scontro si gioca su tre partite di 5 minuti, rispettivamente nelle modalita' "Free For All Team", "Spray Your Color Team", e "Capture the Lolly". Le mappe sono selezionate casualmente, senza reimpulsamento, una volta per ogni livello del torneo (quarti di finale, semifinali, finale terzo e quarto posto, finalissima). Viene dichiarata vincitrice la squadra che riporta il miglior punteggio secondo le regole della modalita' di gioco in questione. Se al termine dei 5 minuti le squadre sono in parita', la partita continua per al massimo un ulteriore minuto, o finche' una squadra non segna il punto decisivo. Trascorso l'ulteriore minuto in parita', la partita viene decisa con le modalita' di cui al successivo Articolo 6,
- d) Viene dichiarata vincitrice dello scontro la squadra che vince due partite su tre. In caso di due vittorie consecutive si procede comunque alla terza partita,

Art. 5 - Finali

- a) Le finali iniziano alle ore 23:00 del giorno 8 settembre 2015, presso il campo di gara. Come consuetudine si gioca prima la finale per il terzo posto,
- b) Le finali si giocano con la stessa modalita' delle semifinali e dei quarti di finale, tranne per la regola sul limite di tempo: trascorsi i 5 minuti e trovandosi le squadre in parita', si attende che una delle due segni il punto decisivo. I commissari di gara si riservano comunque di interrompere la partita qualora una delle due squadre, o entrambe, ne prolunghino arbitrariamente la durata con tecniche di "melina" o "campering". Nel caso in cui questo sia, ad insindacabile giudizio dei commissari di gara, responsabilita' esclusiva di una squadra la vittoria va all'altra, altrimenti si procede con le modalita' di cui al successivo Articolo 6,
- c) Le finali producono la graduatoria definitiva del torneo ed il conseguente accesso ai premi.

Art. 6 - Parita'

In tutte le fasi dell'evento, in caso di parita' si considerano i criteri seguenti, applicandoli in successione in caso di persistente parita':

- a) Assenza di ammonizioni,
- b) Miglior prestazione nella fase precedente, se disponibile (iterabile),
- c) Eta' maggiore tra tutti i membri della squadra,
- d) Eta' minore tra tutti i membri della squadra,
- e) Data e orario di iscrizione,
- f) Testa o croce,

Art. 7 - Quel che dovrebbe essere inutile scrivere

- a) I partecipanti si presentano puntuali a ogni fase dell'evento,
- b) I partecipanti tengono un comportamento corretto ed educato, rispettoso dei concorrenti, del pubblico e degli organizzatori,
- c) I partecipanti, consapevoli che il torneo si svolge in un Museo, portano riguardo al campo di gara e trattano con attenzione le postazioni di gioco,
- d) I partecipanti si attengono alle istruzioni dei commissari di gara e ne accettano serenamente e senza discussioni ogni decisione,
- e) Comportamenti contrari ai punti precedenti implicano, in funzione della gravita', l'ammonizione o la squalifica immediata,
- f) Una seconda ammonizione comporta la squalifica,