

## **La Notte dei Vecchi Videogiochi - ed. 2014 speciale IF**

G.A. Cignoni, G. Lettieri, G. Caruso, S. Piras

Museo degli Strumenti per il Calcolo, Università di Pisa

V2.03 - Ottobre 2014

### **Regolamento**

#### **Art. 1 - Iscrizione**

- a) La partecipazione al torneo è aperta a tutti e gratuita.
- b) L'iscrizione avviene unicamente con una e.mail da inviare a:  
francesca.corradi@unipi.it  
con oggetto "Iscrizione NVV2014if"  
nel testo specificare nome, cognome, età e un nickname di 3 caratteri maiuscoli,  
indicare anche se, per ragionevoli motivi, si intende usufruire della tornata di  
qualifiche riservata ai giocatori lavoratori.
- c) L'iscrizione è nominale.
- d) Le iscrizioni aprono alle 00,00 di lunedì 29 settembre 2014.
- e) Le iscrizioni chiudono alle 15,00 di venerdì 10 ottobre 2014.
- f) La graduatoria d'iscrizione è compilata tenendo conto di data e orario di arrivo  
della e.mail e dell'età, con un bonus di 4 posizioni per i minori di anni 14 e  
un bonus di 2 posizioni per i maggiori di 43 anni (ovvero coloro che ai tempi  
del gioco protagonista del torneo avevano 14 anni).

#### **Art. 2 - Registrazione**

- a) Le registrazioni, salvo le eccezioni di cui all'art. 4,  
aprono alle 15,00 e chiudono alle 15,45 di venerdì 10 ottobre 2014,  
presso il Museo degli Strumenti per il Calcolo.
- b) I minori di anni 14 devono essere accompagnati da un adulto.
- c) La registrazione verifica i dati dichiarati all'iscrizione. Risolve anche gli  
eventuali conflitti sui nickname, dando priorità di scelta ai giocatori che  
hanno già partecipato alla NVV e, in subordine, dando priorità di scelta  
all'ordine di registrazione.
- d) Registrandosi si accettano senza riserve il regolamento, il gioco, le postazioni  
di gioco e l'insindacabilità del giudizio dei commissari di gara.
- e) I partecipanti registrati accedono alle qualifiche.

#### **Art. 3 - Qualifiche**

- a) Le qualifiche, salvo le eccezioni di cui all'art. 4,  
iniziano alle 16,00 di venerdì 10 ottobre 2014.
- b) Le qualifiche si giocano al miglior punteggio al game over o ai 3' di gioco.
- c) Le qualifiche si svolgono in due sessioni in ognuna delle quali ogni partecipante  
gioca una partita.
- d) Nella prima sessione di qualifiche i partecipanti giocano secondo l'ordine  
di registrazione.
- e) Nella seconda sessione di qualifiche i partecipanti giocano in ordine inverso  
rispetto al punteggio ottenuto nella prima sessione (il migliore per ultimo).

#### **Art. 4 - Tornata di qualifiche riservata ai giocatori lavoratori**

- a) Sono ammessi i giocatori che per ragionevoli motivi hanno difficoltà a partecipare alla tornata di qualifiche ordinaria.
- b) La registrazione avviene alle ore 18,00 con le modalità di cui all'art. 2.
- c) Le qualifiche iniziano alle 18,15 di sabato 11 ottobre 2014, e si svolgono con le modalità di cui all'art. 3.

#### **Art. 5 - Eliminatorie**

- a) Sono qualificati per il torneo e accedono alle eliminatorie i partecipanti con i 16 migliori risultati ottenuti nelle qualifiche, in una o nell'altra sessione in cui sono divise le due tornate.
- b) Le eliminatorie si svolgono in 4 gironi A, B, C, D, ciascuno di 4 partecipanti.
- c) La suddivisione in gironi rispetta l'ordine di qualifica:  
A = {1, 8, 11, 14}, B = {2, 5, 12, 15}, C = {3, 6, 9, 16}, D = {4, 7, 10, 13}.
- d) I gironi si giocano al miglior punteggio al game over o ai 3' di gioco.
- e) Le eliminatorie si svolgono in due sessioni, secondo la suddivisione in gironi, a partire dalle 20,00 di sabato 11 ottobre 2014. In ogni sessione ogni partecipante gioca una partita, secondo l'ordine di girone.
- f) La classifica di ogni girone è redatta in base alla somma dei punteggi ottenuti nelle due sessioni.
- g) I primi due classificati di ogni girone passano ai quarti di finale.

#### **Art. 6 - Quarti di finale**

- a) I quarti di finale si svolgono in 4 incontri a eliminazione diretta:  
Q1 = A1 vs B2, Q2 = B1 vs C2, Q3 = C1 vs D2, Q4 = D1 vs A2;  
gli incontri dei quarti iniziano alle 21,30 di sabato 11 ottobre 2014, e si svolgono nell'ordine definito.
- b) Gli incontri si giocano al miglior punteggio al game over o ai 4' di gioco.
- c) I vincitori di ogni incontro passano alle semifinali.

#### **Art. 7 - Semifinali**

- a) Le semifinali si svolgono in 2 incontri a eliminazione diretta:  
S1 = Q1 vs Q3, S2 = Q2 vs Q4;  
gli incontri delle semifinali iniziano alle 22,30 di sabato 10 ottobre 2014, e si svolgono nell'ordine definito.
- b) Gli incontri si giocano al miglior punteggio al game over o ai 5' di gioco.
- c) Tutti i partecipanti alle semifinali passano alle finali.

#### **Art. 8 - Finali**

- a) Le finali iniziano alle 23,30 di sabato 11 ottobre 2014; come di consueto, si gioca prima la finale per il terzo posto.
- b) La finale per il terzo posto si gioca fra i perdenti delle semifinali, al miglior punteggio al game over o ai 5' di gioco.
- c) La finale per il primo posto si gioca fra i vincitori delle semifinali, al miglior punteggio al game over o ai 10' di gioco.
- d) In caso di parità alla finale per il primo posto si gioca una partita supplementare al miglior punteggio al game over o ai 5' di gioco. In caso di persistente parità si applicano i criteri di cui all'art. 9.

**Art. 9 - Parità**

- a) In tutte le fasi del torneo, tranne la finale, in caso di parità si considerano i criteri seguenti, applicandoli in successione in caso di persistente parità,
- b) Miglior punteggio nella fase precedente, se disponibile (iterabile),
- c) Assenza di ammonizioni,
- d) Eta' minore, se uno o entrambi i partecipanti hanno meno di 14 anni,
- e) Eta' maggiore, se uno o entrambi i partecipanti hanno piu' di 43 anni,
- f) Graduatoria di iscrizione,
- g) Testa o croce.

**Art. 10 - Quel che dovrebbe essere inutile scrivere**

- a) I partecipanti si presentano puntuali a ogni fase del torneo,
- b) I partecipanti hanno rispetto dei concorrenti, del pubblico e degli organizzatori, tengono di conseguenza un comportamento corretto ed educato,
- c) I partecipanti sono 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.