

La Notte dei Vecchi Videogiochi - ed. 2015

G.A. Cignoni, G. Lettieri, T. Mongelli

Museo degli Strumenti per il Calcolo, Università di Pisa

V3.01 - Maggio 2015

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 NVV2015"
nel testo specificare nome, cognome, età e un nickname di 3 caratteri maiuscoli.
- c) L'iscrizione è nominale.
- d) Le iscrizioni aprono alle 00,00 del 18 maggio 2015.
- e) Le iscrizioni chiudono alle 14,00 del 30 maggio 2015.
- 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 anni 43 (ovvero coloro che ai tempi del gioco protagonista del torneo avevano 14 anni).
- g) I primi 64 in graduatoria sono iscritti, gli altri sono in overbooking.

Art. 2 - Registrazione

- a) Le registrazioni aprono alle 14,00 e chiudono alle 15,00 del 30 maggio 2015, presso il campo di gara.
- b) Dopo l'ultimazione delle registrazioni regolari c'è un ultimo appello degli iscritti non registrati e l'appello degli iscritti in overbooking.
- c) I minori di anni 14 devono essere accompagnati da un adulto.
- d) La registrazione verifica i dati dichiarati all'iscrizione. Risolve anche, secondo l'ordine di registrazione, gli eventuali conflitti sui nickname.
- e) Registrandosi si accettano senza riserve il regolamento, il gioco, le postazioni di gioco e l'insindacabilità del giudizio dei commissari di gara.
- f) I partecipanti registrati accedono alle qualifiche.

Art. 3 - Qualifiche

- a) Le qualifiche iniziano alle 16,00 del 30 maggio 2015, presso il campo di gara.
- b) Le qualifiche si giocano alla miglior prestazione 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 alla prestazione ottenuta nella prima sessione (il migliore per ultimo).
- f) I partecipanti con le 16 migliori prestazioni ottenute in una o nell'altra sessione sono qualificati per il torneo.

Art. 4 - Eliminatorie

- a) Le eliminatorie si svolgono in 4 gironi A, B, C, D, ciascuno di 4 partecipanti,
- b) 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},
- c) I gironi si giocano alla miglior prestazione al game over o ai 3' di gioco,
- d) Le eliminatorie si svolgono in due sessioni, secondo la suddivisione in gironi, a partire dalle 20,00 del 30 maggio 2015. In ogni sessione ogni partecipante gioca una partita, secondo l'ordine di girone,
- e) La classifica di ogni girone e' redatta in base alla miglior prestazione ottenuta nelle due sessioni,
- f) I primi due classificati di ogni girone passano ai quarti di finale.

Art. 5 - 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 del 30 maggio 2015,
e si svolgono nell'ordine definito,
- b) Gli incontri si giocano alla miglior prestazione al game over o ai 4' di gioco,
- c) I vincitori di ogni incontro passano alle semifinali.

Art. 6 - Semifinali

- a) Le semifinali si svolgono in 2 incontri diretti:
S1 = Q1 vs Q3, S2 = Q2 vs Q4;
gli incontri delle semifinali iniziano alle 22,30 del 30 maggio 2015,
e si svolgono nell'ordine definito,
- b) Gli incontri si giocano alla miglior prestazione al game over o ai 5' di gioco,
- c) Tutti i partecipanti passano alle finali.

Art. 7 - Finali

- a) Le finali iniziano alle 23,30 del 30 maggio 2015, come consuetudine si gioca prima la finale per il terzo posto,
- b) La finale per il terzo posto si gioca fra i perdenti delle semifinali, alla miglior prestazione al game over o ai 5' di gioco,
- c) La finale per il primo posto si gioca fra i vincitori delle semifinali, alla miglior prestazione senza limiti di tempo,
- d) In caso di parita' alla finale per il primo posto si gioca una partita supplementare alla miglior prestazione al game over o ai 5' di gioco. In caso di persistente parita' si applicano i criteri di cui all'art. 8.

Art. 8 - Parita'

- a) In tutte le fasi del torneo, tranne la finale, in caso di parita' si considerano i criteri seguenti, applicandoli in successione in caso di persistente parita',
- b) Miglior prestazione 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 42 anni,
- f) Data e orario di iscrizione,
- g) Testa o croce.

Art. 9 - Prestazione di gioco

- a) Per prestazione di gioco si intende la miglior posizione raggiunta nel percorso di gioco al game over o al termine del tempo di gioco e, a parita' di posizione, il punteggio ottenuto,
- b) Per Graveyard and Forest, le posizioni sono, in ordine:
 - primo respawn del livello;
 - oltre la lapide del corvo (o quella sopra il terrapieno);
 - secondo respawn del livello;
 - oltre l'ultimo fossato,
- c) Per Ice Palace, le posizioni sono, in ordine:
 - primo respawn del livello;
 - piu' alta piattaforma raggiungibile;
 - secondo respawn del livello;
 - piano piu' alto del palazzo;
 - terzo respawn del livello;
 - oltre l'ultimo fossato,
- d) Per Floating Platforms and Firebridge, le posizioni sono, in ordine:
 - primo respawn del livello;
 - dopo il primo baratro;
 - secondo respawn del livello;
 - dopo la terza fiamma infernale,
- e) Per Caves, le posizioni sono, in ordine:
 - primo respawn del livello;
 - secondo respawn del livello;
 - terzo respawn del livello;
 - dopo l'ultimo Red Arremer,

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,