

La Notte dei Vecchi Videogiochi - ed. n. 5 mercoledì 29 giugno 2016

G.A. Cignoni, T. Mongelli

Progetto HMR, Museo degli Strumenti per il Calcolo, Università di Pisa

V5.03 - Giugno 2016

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:
maukemirras@gmail.com
con oggetto "Iscrizione NVV2016"
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 19 giugno 2016.
- e) Le iscrizioni chiudono alle 15,30 del 29 giugno 2016.
- 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 39 (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 29 giugno 2016, 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 - Scelta dei personaggi

- a) La scelta del personaggio avviene prima di ogni incontro: ogni giocatore dichiara preventivamente e segretamente al giudice di gara la scelta del personaggio e a quella deve attenersi.
- b) Solo il perdente di un combattimento può cambiare personaggio comunicandolo preventivamente al giudice di gara.

Art. 4 - Qualifiche

- a) Le qualifiche iniziano alle 15,30 del 29 giugno 2016, presso il campo di gara.
- b) Le qualifiche si giocano con un combattimento al meglio di 3 round contro una CPU di livello 6.
- c) Le qualifiche si svolgono in un'unica sessione, secondo l'ordine di iscrizione.
- d) I 16 migliori punteggi qualificano i 16 Q01 ... Q16 partecipanti al torneo.
- e) In caso di parità nelle qualifiche i giocatori di pari punteggio disputeranno incontri diretti aggiuntivi a solo fine di spareggio.

Art. 5 - Ottavi di finale

a) Gli ottavi si svolgono in 8 incontri a eliminazione diretta al meglio di 3 combattimenti di 3 round ciascuno:

Ot1	Ot2	Ot3	Ot4	Ot5	Ot6	Ot7	Ot8
Q01	Q02	Q03	Q04	Q05	Q06	Q07	Q08
Q16	Q15	Q14	Q13	Q12	Q11	Q10	Q09

b) Gli ottavi iniziano alle 20,30 del 29 giugno 2016, presso il campo di gara.

c) Gli 8 Ot1 ... Ot8 vincitori degli incontri passano ai quarti di finale.

Art. 6 - Quarti di finale

a) I quarti si svolgono in 4 incontri a eliminazione diretta al meglio di 3 combattimenti di 3 round ciascuno:

Qt1	Qt2	Qt3	Qt4
Ot1	Ot2	Ot3	Ot4
Ot8	Ot7	Ot6	Ot5

b) Gli ottavi iniziano alle 22,00 del 29 giugno 2016, presso il campo di gara.

c) I 4 Qt1 ... Qt4 vincitori di ogni incontro passano alle semifinali.

Art. 7 - Semifinali

a) Le semifinali si svolgono in 2 incontri a eliminazione diretta al meglio di 3 combattimenti di 3 round ciascuno:

Sf1	Sf2
Qt1	Qt2
Qt4	Qt3

b) Le semifinali iniziano alle 23,00 del 29 giugno 2016, presso il campo di gara.

c) I 2 Sf1 e Sf2 vincitori dei 2 incontri passano alla finale, gli altri 2 alla finale per il terzo posto.

Art. 8 - Finali

a) Le finali iniziano alle 23,30 del 29 giugno 2015, come consuetudine si gioca prima la finale per il terzo posto.

b) Le finali si giocano al meglio di 5 combattimenti di 3 round ciascuno.

Art. 9 - Parita'

a) L'eventuale (rara) parita' in un round e' risolta dal gioco mediante la ripetizione a oltranza del round.

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) I partecipanti non possono selezionare un personaggio diverso da quello dichiarato, ne' mettere in pausa, spegnere o resettare la console.

f) Comportamenti contrari ai punti precedenti implicano, in funzione della gravita', l'ammonizione o la squalifica immediata.

g) Una seconda ammonizione comporta la squalifica.