



REGOLAMENTO COPA GLOBUS – 12 03 2018



1.1. Regole del torneo

1.1.1. Impostazioni per il torneo

Ci si aspetta che tutti i giocatori seguano le impostazioni date. Non sono ammessi accordi diversi.

1.1.2. Mappa Veto e diritti di hosting

BO3

Verrà effettuato con la presenza di un admin un “pari dispari” virtuale per decidere chi inizierà per primo il ban map per le prime due mappe, il perdente del “pari dispari” invece deciderà se partire come attaccante o difensore. Finito il ban map per le prime due mappe, verrà fatto un secondo ban map ovviamente senza le due mappe scelte in precedenza per definire la terza mappa in caso di pareggio, la modalità sarà la stessa del primo ban map, con “pari dispari” virtuale, il vincitore inizierà il ban map il perdente se essere difensore o attaccante.

BO1

Verrà effettuato con la presenza di un admin un “pari dispari” virtuale per decidere chi inizierà per primo il ban map per la scelta della mappa, il perdente del “pari dispari” invece deciderà se partire come attaccante o difensore.

1.1.3. Presentazione in partita

30 minuti prima dell'orario di inizio della partita dato dall'organizzazione, un rappresentante del team in gioco deve presentarsi per il BAN MAP. Le due squadre al completo devono presentarsi 15 minuti prima dell'ora prevista d'inizio match. Il ritardo massimo ammesso dall'ora di inizio match è di 10 (dieci) minuti, oltre tale tempo il team o i team (possono non essere presenti entrambi) verranno squalificati dal torneo senza alcuna possibilità di ricorso e perderanno tutti i diritti, premi e benefit fino a quel momento acquisiti o in caso di fase a gironi perderanno la partita a tavolino.

1.1.4. No-show

Il no show è quando un team senza avvisare l'organizzazione all'ultimo non si presenta in partita o non arriva nei tempi stabiliti dal punto 1.3.3. , in questo caso vincerà la partita a tavolino la squadra che si è presentata regolarmente e in caso di fase ad eliminazione diretta passerà il turno automaticamente, senza che la squadra che non si è presentata possa fare alcun tipo di reclamo o ricorso.

1.1.5. Forfait

Il forfait è quando un team decide di rinunciare a partecipare ad una partita e comunica questa decisione all'organizzazione. In questo caso vincerà la partita a tavolino la squadra avversaria se in una fase a gironi, se invece il forfait viene dato in una fase ad eliminazione diretta il concorrente dando forfait rinuncia a tutti i diritti, premi e benefit fino a quel momento raggiunti e se possibile , sarà sostituito dall'avversario nel turno precedente.

1.1.6. Protests

Se una situazione controversa non descritta da questo regolamento si verifica durante una partita, la squadra che lo ha individuato dovrebbe interrompere immediatamente la partita e informarne l'amministratore. Se la squadra non ferma la partita e continua a giocare, sarà considerata un'accettazione della situazione. Per questo motivo la squadra perderà tutti i diritti per presentare una protesta riguardante tale situazione dopo che la partita è terminata. Le proteste devono essere fatte immediatamente, o possono essere ignorate a seconda delle circostanze.

1.1.7. File Moss

I file MOSS dovranno essere salvati nella cartella su FTP indicato dall'organizzazione entro 12 ore dalla fine della partita, nel caso questo non avvenga il team che non consegna i file perderà la partita per cui doveva consegnargli a tavolino. Le due squadre con un organizzatore/giudice presente possono decidere di comune accordo di giocare senza l'utilizzo di tale sistema e quindi sono esentate dalla consegna dei file.

1.1.8. Squalifica

La partita deve essere giocata il prima possibile (entrambe le squadre aggiunte alla partita). Per mantenere il ritardo durante la coppa il più basso possibile ci riserviamo il diritto di squalificare le squadre dal torneo. Questo sarà fatto solo nei casi in cui una squadra non mostra alcuno sforzo reale per ottenere una corrispondenza o addirittura sta ovviamente bloccando. Nei casi più gravi, ciò può anche influire su entrambe le squadre. Per evitare di ritardare i round SWISS, ogni partita deve essere giocata nel periodo di 1:30 ore (90 minuti). Se la partita richiede più tempo, il periodo di tempo in cui la partita verrà tagliata e verrà assegnata una vincita predefinita casuale. Qualsiasi abuso di questa regola è considerato un inganno e comporterà una punizione, fino alla squalifica della Squadra.

1.2. In gioco

1.2.1. Il giocatore Crasha

Se un giocatore Crasha dal server durante una partita, il round continuerà ininterrottamente fino alla fine (il round inizia con il primo secondo della fase di preparazione). Dopo il completamento del round, il giocatore che si è disconnesso sarà autorizzato a ricollegarsi al server. La partita è considerata "live" quando è iniziato il primo round. Almeno 4 giocatori devono rimanere e la partita deve essere giocata fino alla fine e un vincitore decretato. Se ciò non è possibile a causa di problemi di connessione, sarà considerato come un forfait a favore della squadra che è in grado di avere tutti i giocatori sul server. Ogni squadra può re-ospitare il server una volta in una partita (alla fine del round che si sta giocando). Se i problemi di questo tipo si ripresentano, come un giocatore che crasha quando la partita è già stata re-ospitata, la squadra deve giocare la partita con i 4 giocatori rimanenti fino alla conclusione del round per poi farlo rientrare la prima volta e in 4 la seconda volta se il giocatore interessato dal crash è lo stesso, salvo un ok al secondo rientro da parte del capo team avversario per spirito di sportività (FAIRPLAY) comunicato al giudice di gara o agli organizzatori. Qualsiasi abuso di questa regola sarà considerato come un inganno e comporterà una penalizzazione e la squalifica della squadra. Se una squadra lascia il server senza informare l'avversario, la squadra perde la partita. Ogni utente è responsabile del proprio Hardware e della propria connessione.

1.2.2. Re-host

In caso di Re-host, la partita ripartirà dal risultato dell'ultimo round completato. Gli amministratori dello staff si riservano la facoltà di decidere se il gioco sarà completamente riavviato con un punteggio di 0-0.

1.2.3. Time-out

Una squadra può mettere in pausa la partita solo alla fine di un round (durante la fase di scelta operatore), per un massimo complessivo per team di 10 minuti (esempio: 5 minuti di pausa chiamato dal giocatore 1 del team A e 5 minuti di pausa chiamati dal giocatore 2 sempre del team A per un TOTALE DI 10 MINUTI). Se un team mette in pausa la partita, deve indicare il motivo dell'interruzione e quanto tempo impiegherà approssimativamente. Il gioco può essere ripreso solo dal team che ha interrotto la partita dopo aver chiesto all'avversario se è pronto, ed entro il tempo rimasto a disposizione in caso di precedenti pause o nel caso fosse la prima pausa nei 10 minuti massimi consentiti. Consumati i 10 minuti la partita dal team che li ha utilizzati non potrà più essere messa in pausa. Passati i 10 minuti se la squadra che ha chiamato la pausa non si presenta perderà a tavolino la partita con le medesime conseguenze di un NO SHOW 1.1.4.

1.2.4. Azioni non consentite

- Utilizzo di cheat: perdita della partita a tavolino
- Uso di glitch o bug di qualsiasi tipo: Ammonizione la prima volta, la seconda perdita della mappa a tavolino (possono essere segnalati solo da un membro del team in gioco che subisce la scorrettezza, SOLO in questo caso il giudice verificherà se il fatto è accaduto o meno e interverrà di conseguenza, ALTRE SEGNALAZIONI (es. spettatori live) non saranno considerate)
- Offese e bestemmie in chat: prima volta richiamo, seconda volta perdita della mappa a tavolino
- Offese e dileggio in gioco (es: tea bagging, balletti davanti all'avversario ucciso etc): Perdita della mappa a tavolino (possono essere segnalati solo da un membro del team in gioco che subisce la

scorrettezza, SOLO in questo caso il giudice verificherà se il fatto è accaduto o meno e interverrà di conseguenza, ALTRE SEGNALAZIONI (es. spettatori live) non saranno considerate)

1.2.5. Spawnkilling / Spawnpeaking

Uccidere qualcuno immediatamente dopo lo spawning senza alcuna possibilità di reagire o allontanarsi sarà valutato come spawnkilling e sarà punito come glitch / bug using. Uccidere qualcuno che ha già generato, spostato fuori dalla copertura o è spawnrushed è considerato spawnpeaking e non sarà valutato come glitching / bug using. Chiediamo comunque di utilizzare questa tattica con buonsenso e spirito sportivo.

1.3 Impostazioni di gioco

Le partite devono essere giocate con le seguenti impostazioni:

Tutte le partite verranno giocate con 5 giocatori per squadra in un Bo1 nella fase a gironi e Bo3 nella fase ad eliminazione diretta

2.1. impostazioni

Tipo di playlist: modalità normale

Tipo di server: server dedicato

Chat vocale: solo squadra

Ora del giorno: giorno

Impostazioni HUD: Pro League

2.2. IMPOSTAZIONI MATCH

Numero di round: 8

Scambio di ruolo attaccante / difensore: 1

Overtime: 3 round

Differenza punteggio straordinario: 2

Cambio di ruolo straordinario: 1

Parametro di rotazione dell'obiettivo: 1

Rientro unico assalitore: On

Handicap danni: 100

Amichevole danno da fuoco: 100

Ferito: 20

Sprint: attivo

Appoggiarsi: attivo

Death Replay: Off

2.3. MODALITÀ DI GIOCO: TDM BOMB

Durata di innesco: 7

Durate dissinesco: 7

Fusibile: 45

Defuse Carrier Selection: On

Durata della fase di preparazione: 45

Durata della fase di azione: 180

2.4. Operatore

Tutti gli operatori sono ammessi, purché siano disponibili per tutti i giocatori. Se un operatore è disponibile solo per i possessori di Pass stagionali, non può essere utilizzato.

2.5. Mappool

Banca

Confine

Chalet

Club House

Consolato

Kafe Dostoyevsky

Costa

Oregon

Grattacielo

*le mappe saranno mantenute tali fino alla fine del torneo a meno che gli admin non decidano di cambiarle, ogni lamentela riguardante questo punto non verrà considerata.

GLI ORGANIZZATORI SI RISERVANO LA FACOLTA' DI MODIFICARE IL REGOLAMENTO IN QUALSIASI MOMENTO PREVIA COMUNICAZIONE AI TEAM PARTECIPANTI.

GLI ORGANIZZATORI SI RISERVANO LA FACOLTA' DI MODIFICARE DATE E MODALITA' DEL TORNEO PER ESIGENZE ORGANIZZATIVE IN QUALSIASI MOMENTO PREVIA COMUNICAZIONE AI TEAM PARTECIPANTI.

IL GIUDIZIO DEL GIUDICE E/O GIURIA E' INSINDACABILE E NON CONTESTABILE.