

La Notte dei Vecchi Videogiochi n. 6 - 11 giugno 2017

Brave the Arena - Quake II su Nintendo 64

G.A. Cignoni, T. Mongelli, A. Peri

Vicoretro' - Vicopisano

V6.02 - Maggio 2017

Regolamento

Art. 1 - Iscrizione

- a) La partecipazione al torneo e' aperta a tutti e gratuita.
- b) L'iscrizione avviene unicamente con una e.mail da inviare a:
nvv2017@vicoretro.it
con oggetto "Iscrizione NVV2017"
nel testo specificare nome, cognome, eta' e un nickname di 3 caratteri maiuscoli.
- c) L'iscrizione e' nominale.
- d) Le iscrizioni aprono alle 00:00 del 22 maggio 2017.
- e) Le iscrizioni chiudono alle 14:00 del 11 giugno 2017.
- f) La graduatoria d'iscrizione e' compilata tenendo conto di data e orario di arrivo della e.mail e dell'eta', con un bonus di 4 posizioni per i minori di anni 14 e un bonus di 2 posizioni per i maggiori di anni 34 (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 11 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) Dopo l'ultimazione delle registrazioni regolari c'e' 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'insindacabilita' del giudizio dei commissari di gara.
- f) Registrandosi si autorizza l'Ass. Vicoretro' al trattamento dei dati personali per le finalita' connesse alle attivita' amministrative e organizzative dell'evento.
- g) I partecipanti registrati accedono alle qualifiche.

Art. 3 - Gioco

- a) Il gioco del torneo e' Quake II su Nintendo 64.
- b) Per le qualifiche e' usato il primo livello della modalita' singleplayer.
- c) Per le varie fasi del torneo il livello e' scelto da un generatore di numeri casuali prima dell'inizio di ogni fase scartando quelli gia' utilizzati nelle fasi precedenti.

Art. 4 - Qualifiche

- a) Le qualifiche iniziano alle 15:00 del 11 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) Le qualifiche si giocano come una partita single player, difficolta' media, considerando in ordine: uccisioni, tempo, segreti.
- c) Le qualifiche si svolgono in due sessioni, considerando la prestazione migliore.
- d) I partecipanti con i 16 migliori punteggi ottenuti sono qualificati per il torneo.

Art. 5 - Ottavi di finale

- a) Gli ottavi iniziano alle 21:00 del 11 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) La fase eliminatoria del torneo si svolge in 4 gironi giocati come partite multiplayer a 4 giocatori (split screen) modalita' deathmatch da 10'.
- c) Rispetto all'ordine di qualifica, i partecipanti ai 4 gironi sono:
A = {1, 8, 11, 14}, B = {2, 5, 12, 15}, C = {3, 6, 9, 16}, D = {4, 7, 10, 13}.
- d) Passano ai quarti i primi due classificati di ogni girone considerando il numero di uccisioni.

Art. 6 - Quarti di finale

- a) I quarti iniziano alle 22:00 del 11 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) I quarti di finale si svolgono in 2 gironi giocati come partite multiplayer a 4 giocatori (split screen) modalita' deathmatch da 15'.
- c) Rispetto all'ordine degli ottavi, i partecipanti ai 2 gironi sono:
Q1 = {A1, C1, B2, D2}, Q2 = {C1, D1, A2, C2}.
- d) Passano in finale i primi due classificati di ogni girone considerando il numero di uccisioni.

Art. 7 - Finale

- a) La finale inizia alle 23:00 del 25 giugno 2015, presso il campo di gara.
- b) La finale si svolge in un girone giocato come partite multiplayer a 4 giocatori (split screen) modalita' deathmatch da 20'.
- c) Il vincitore del torneo, il secondo e il terzo classificato sono stabiliti considerando il numero di uccisioni.
- d) Eventuali parita' sono risolte con una sessione di deathmatch a 5', in caso di parita' persistente si applicano le regole comuni a tutte le fasi del torneo.

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) Assenza di ammonizioni,
 - c) Miglior prestazione nella fase precedente, se disponibile (iterabile),
 - 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 34 anni,
 - f) Data e orario di iscrizione,
 - g) Testa o croce.

Art. 9 - 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 luogo dedicato alla storia dell'informatica, portano riguardo al campo di gara e trattano con cura e 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.