

La Notte dei Vecchi Videogiochi n. 7 - 22 giugno 2018

POP NO STOP - Puzzle Bobble su Super NES

G.A. Cignoni, T. Mongelli

HMR & Vicoretro' c/o Circolo ARCI Alhambra

V7.01 - Giugno 2018

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:
nvv@progettohmr.it
con oggetto "Iscrizione NVV2018"
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 10 giugno 2018.
- e) Le iscrizioni chiudono alle 14:00 del 22 giugno 2018.
- 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 40.
- g) I primi 64 in graduatoria sono iscritti, gli altri sono in overbooking.

Art. 2 - Registrazione

- a) Le registrazioni aprono alle 18:00 e chiudono alle 18:30 del 22 giugno 2018, 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 del direttore di gara.
- f) Registrandosi si autorizza l'Ass. Alhambra al trattamento dei dati personali per le eventuali 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' Puzzle Bobble su Super Nintendo.

Art. 4 - Qualifiche

- a) Le qualifiche iniziano alle 18:30 del 22 giugno 2018, presso il campo di gara.
- b) Le qualifiche si giocano come una partita singolo giocatore, nella modalita' Challenge Record, considerando in ordine: punti e bolle scoppiate.
- c) Le qualifiche si svolgono in due sessioni di 90 secondo e si considera 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 20:00 del 22 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) Gli ottavi si giocano in incontri ad eliminazione diretta, in modalita' due giocatori, al meglio di 3 partite.

- c) Rispetto all'ordine di qualifica, gli incontri sono:
o1 = 01-16 o2 = 02-15 o3 = 03-14 o4 = 04-13
o5 = 05-12 o6 = 06-11 o7 = 07-10 o8 = 08-09
- d) Passano ai quarti gli 8 vincitori degli incontri.

Art. 6 - Quarti di finale

- a) I quarti iniziano alle 21:30 del 22 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) I quarti si giocano in incontri ad eliminazione diretta, in modalita' due giocatori, al meglio di 3 partite.
- c) Rispetto ai vincitori degli ottavi, gli incontri sono:
q1 = o1-o8 q2 = o2-o7 q3 = o3-o6 q4 = o4-o5
- d) Passano alle semifinali i 4 vincitori degli incontri.

Art. 7 - Semifinali

- a) Le semifinali iniziano alle 22:30 del 22 giugno 2017, presso il campo di gara.
- b) Le semifinali si giocano in incontri ad eliminazione diretta, in modalita' due giocatori, al meglio di 5 partite.
- c) Rispetto ai vincitori dei quarti, gli incontri sono:
s1 = q1-q4 s2 = q2-q3
- d) Passano alla finale per il primo posto i 2 vincitori degli incontri, i perdenti disputeranno la finale per il terzo posto.

Art. 8 - Finali

- a) Le finali iniziano alle 23:00 del 22 giugno 2015, presso il campo di gara.
- b) La finale per il terzo posto si svolge in incontro ad eliminazione diretta, in modalita' due giocatori, al meglio di 5 partite.
- c) La finale per il primo posto si svolge in incontro ad eliminazione diretta, in modalita' due giocatori, al meglio di 7 partite.

Art. 9 - Parita'

- a) In tutte le fasi del torneo, 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 40 anni.
- f) Data e orario 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 portano riguardo al campo di gara e trattano con cura e attenzione le postazioni di gioco.
- d) I partecipanti si attengono alle istruzioni del direttore e dei commissari di gara e ne accettano serenamente e senza discussioni ogni decisione.
- e) In caso di ritardi o imprevisti, il direttore di gara ha facolta' di modificare le modalita' di svolgimento del torneo.
- f) Comportamenti contrari ai punti precedenti implicano, in funzione della gravita', l'ammonizione o la squalifica immediata.
- g) Una seconda ammonizione comporta la squalifica.