

SUPER STREET FIGHTER IV

Regolamento ufficiale ROMICS 2010



Piattaforma: XBOX360

Tipo di competizione: 1 vs 1

Modalità: Versus Battle

Slot: 64 Players

1. REGOLAMENTO GENERALE:

1.1) Versione del gioco: Super Street Fighter IV

1.2) Nessun personaggio bannato.

1.3) Settaggi di default:

ROUNDS – 3
TEMPO – 99”

1.4) Se si utilizza un joypad è **consentito configurare dei tasti extra (oltre ai 6 standard) con le funzioni proposte dal gioco (presa, MP+MK, PPP ecc.). Sono in ogni caso vietate macro o funzioni che non siano presenti nell'apposito menu del gioco (es. autofire).**

1.5) Non è consentito in nessun caso il mapping di tasti aggiuntivi o combinazioni di tasti o movimenti se si utilizza un arcade stick.

1.6) Ogni persona partecipante al torneo deve aver letto e accettato queste regole. Ignorarle non può essere una ragione per contestare in caso di ripresa.

1.7) *Per pubblicare su siti, forum o altro i video degli incontri registrati durante il torneo è necessaria l'autorizzazione di AEX - Arcade Extreme.*

2. REGOLAMENTO SPECIFICO:

2.1) Svolgimento del torneo

2.2) Modalità di svolgimento: FASE A GIRONI + DOPPIA ELIMINAZIONE

2.3) I gironi saranno sorteggiati (seeding) in base alla provenienza dei giocatori e all'abilità, tenendo conto dei piazzamenti dei precedenti tornei nazionali e Ranbats di AEX – Arcade Extreme.

2.4) Saranno dedicate n.8 postazioni di gioco, riservate esclusivamente ai player iscritti.

2.5) Prima dell'inizio di un incontro, entrambi i giocatori devono procedere alla scelta dei personaggi di gioco utilizzando il metodo Standard, o con il metodo Blind Selection.

Il metodo STANDARD prevede che entrambi i giocatori scelgano liberamente il proprio personaggio.

Il metodo BLIND SELECTION prevede che entrambi i giocatori consegnino ad un membro dello Staff un biglietto su cui è scritto il nome del personaggio che utilizzeranno per l'incontro che stanno per disputare. Questo metodo è utilizzato per evitare che un giocatore scelga un personaggio in base a quello scelto dal proprio avversario. Qualora uno dei due giocatori non rispetti la scelta del personaggio dichiarato allo Staff, sarà squalificato dal Torneo.

E' sufficiente che uno dei due giocatori intenda procedere con il metodo Blind Selection per far avviare tale procedura da parte dello Staff.

2.6) Un giocatore può cambiare il proprio personaggio solo in caso di sconfitta in una partita. Chi vince la partita non può cambiare il personaggio.

2.7) Ogni partita è giocata al meglio di 3 round ed è vinta dal giocatore che per primo si aggiudica 2 round. Il terzo round viene disputato solo nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano vinto un round.

2.8) Nella fase a gironi ogni giocatore disputa 2 partite (andata e ritorno) contro tutti gli altri partecipanti appartenenti al proprio girone. In caso di vittoria 2-0 verranno assegnati 3 punti, in caso di parità 1-1 verrà assegnato 1 punto, in caso di sconfitta 0-2 il giocatore prenderà 0 punti.

2.9) Gli eventuali casi di parità che potrebbero verificarsi all'interno di un girone vengono risolti tenendo conto degli scontri diretti. Se questo non fosse possibile (parità tra 3 o più giocatori) si procede con degli incontri di spareggio composti da una sola partita.

2.10) Nella fase a doppia eliminazione ogni incontro è giocato al meglio delle 3 partite ed è vinto dal giocatore che per primo si aggiudica 2 partite. La terza partita viene disputata solo nel caso in cui entrambi i giocatori abbiano vinto una partita.

2.11) In caso di DRAW GAME (pareggio) la partita va ripetuta.

2.12) Nel caso in cui uno dei due giocatori metta accidentalmente in pausa il gioco, lo sfidante può chiedere che gli venga concessa la vittoria nel round in questione (per time out) oppure chiedere di ripetere la partita oppure decidere di far proseguire la partita senza conseguenze. Gli abusi saranno puniti con penalità che vanno dalla partita persa alla squalifica del giocatore.

2.13) Qualsiasi giocatore del torneo, che non è presente quando è annunciato l'incontro, e non ha fornito un motivo valido per non essere stato presente, avrà diritto ad un periodo di 2 (due) minuti di attesa. Alla scadenza del periodo di due minuti, il giocatore perderà automaticamente l'incontro.

2.14) In caso di interruzioni della partita non dovute al controllo di giocatori, come ad esempio il blocco del gioco o della console o dovuto ad un black-out elettrico, la partita sarà giocata nuovamente con entrambi i personaggi scelti dai giocatori nell'incontro interrotto accidentalmente.

2.15) In caso di guasto al joypad/arcade stick nel mezzo di un incontro, dovranno essere adottati i seguenti comportamenti:

- Se il giocatore si accerta del guasto prima dell'inizio dell'incontro, può provvedere alla sostituzione del joypad/arcade stick, avvisando lo Staff.
- Se un incontro viene fermato durante il suo svolgimento, il giocatore che segnala il guasto deve rinunciare al round in corso, e potrà provvedere alla sostituzione del joypad/arcade stick.
- Se le attrezzature di sostituzione non possono essere ottenute in modo tempestivo, il giocatore deve continuare a svolgere l'incontro con il proprio joypad/arcade stick, o perde la partita.

Una volta che il joypad/arcade stick viene sostituito il giocatore ha il tempo di configurare i pulsanti e provare le nuove attrezzature.

3. PENALITA' e SQUALIFICHE:

3.1) Un giocatore che causerà intenzionalmente un qualsiasi problema legato al regolare svolgimento del torneo verrà bandito dall'intero torneo (es. deliberato reset della console, deliberata disconnessione dal gioco, etc.)

3.2) E' vietato insultare, prevaricare, distrarre i giocatori e lo Staff o arrecare danni alla proprietà. Un eccessivo Trash Talking verrà punito con l'espulsione diretta dal Torneo.

3.3) E' assolutamente vietato interrompere il gioco con una pausa per riferire di scorrettezze di gioco. Eventuali rimostranze sul corretto svolgimento di un incontro devono essere riferite al termine dell'incontro in cui si verificano e non dopo la firma del risultato del match. In caso contrario, saranno ignorate.

3.4) Il concetto di fair-play è fine allo Staff per la valutazione. L'ammeno di Fair-Play può portare a sanzioni.

3.5) AEX ha una politica di tolleranza zero verso la violenza, le minacce di violenza, intimidazione, e altre forme di teppismo. Qualsiasi minaccia di violenza o di intimidazione estrema si tradurrà in un immediato divieto a vita dalle competizioni AEX.

3.6) Se le regole vengono infrante, lo Staff può, in sintonia con il torneo, applicare sanzioni in base al loro giudizio.

4. ALTRE DISPOSIZIONI:

4.1) Tutte le situazioni e i casi non previsti dal regolamento saranno valutati singolarmente dallo Staff, le cui decisioni sono insindacabili.

4.2) Lo staff è composto da:

- Leonardo Gabiati (Vernon)
- Simone Menghini (Okuyasu)
- Seung Ju Kim (Shirl)
- Roberto Angelini (Old Boy)

4.3) L'organizzazione non fornisce controller di alcun tipo. Ogni giocatore deve pertanto portare il proprio o chiederne uno in prestito.

4.4) Ogni persona è responsabile per la propria attrezzatura. L'organizzazione non risponde in nessun caso per eventuali danneggiamenti o furti.
