



PREMESSA

Il seguente torneo è riservato ai tesserati eSport Club e che hanno attivato l'eSport Pass.

Questo regolamento è stato redatto dallo Staff di eSport Club. Solo il gruppo organizzatore (Staff) potrà essere incaricato di risolvere questioni e problemi riguardanti il regolamento, nessun singolo, potrà emettere giudizi su eventuali controversie.

In caso di mancato raggiungimento del numero minimo di partecipanti, fissato a n.8 Team, il torneo potrebbe essere posticipato. Le quote versate dai partecipanti, verranno restituite, traslate al mese successivo o rimarranno attive a seconda della volontà dei partecipanti che verranno puntualmente contattati dall'organizzazione.

Il torneo Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (di seguito "il torneo") si svolgerà sul titolo "Tom Clancy's Rainbow Six: Siege" di Ubisoft.

1. PIATTAFORMA DI GIOCO

Play Station 4

2. MODALITA' DI GIOCO

I partecipanti si iscriveranno al torneo attraverso il sito esportclub.gg entro la data stabilita.

Il torneo si svolgerà nella modalità "5vs5"

Per l'iscrizione è necessario possedere un account Discord gratuito e unirsi al server del torneo [<https://discord.gg/NYrv2A4>] dove verranno organizzate le partite e saranno disponibili le comunicazioni tra giocatori e staff

3. SETTAGGI

Modalità: artificieri.

12 round, vince la mappa chi arriva a 7. In caso di 6-6 si va in overtime e vince chi arriva a 8.

HUD del giocatore: proleague.

Mappe:

- Club house
- Costa
- Consolato
- Kafe Dostoyevsky
- Oregon
- Villa
- Parco divertimenti

PROIBITO: Utilizzo di tutte le periferiche non regolamentari e pad senza licenza.

Vietato l'utilizzo degli ultimi operatori rilasciati con Operation Steel Wave (Ace e Melusi)

NON è ammesso l'utilizzo di:

- Adattatori per utilizzare mouse e tastiera

- Adattatori per utilizzare pad non ufficiali
- Adattatori per l'utilizzo di macro, rapid fire, no-recoil
- Pad con licenza che abbiano in dotazione opzioni di macro, rapid fire, no-recoil

4. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO E ORARIO INIZIO

Per iscriversi al torneo è necessario essere tesserati e possedere l'eSport Pass attivo. Successivamente ci si deve registrare al torneo dopo aver effettuato il login.

5. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

Una volta iscritti i giocatori verranno inseriti casualmente all'interno di una griglia di eliminatorie in una delle seguenti modalità: "Eliminazione diretta"*; "Double-elimination con loser bracket"**. La scelta della modalità di svolgimento verrà effettuata dall'Admin in funzione sia del numero di partecipanti che dell'orario a disposizione per lo svolgimento dello stesso e potrà anche prevedere l'utilizzo di entrambe le modalità di esecuzione per lo svolgimento delle fasi eliminatorie.

La modalità "Eliminazione diretta" viene in genere utilizzata per la fase iniziale di passaggio del turno in caso di un numero elevato dei partecipanti e/o dell'orario a disposizione col fine di velocizzare lo svolgimento del torneo.

La competizione verrà gestita e seguita da un Admin che garantirà il rispetto delle regole, tutti i giocatori sono comunque tenuti a conoscere il regolamento e a segnalare eventuali irregolarità prima che il match abbia inizio, potrebbero infatti non essere accettati i ricorsi avvenuti a seguito di partite perse per evidenti irregolarità presenti già dall'inizio del match e non segnalate.

Dal momento in cui i contendenti accettano di giocare si assumono la responsabilità di aver verificato che tutte le condizioni di gioco siano conformi al regolamento e pertanto il risultato, salvo eccezioni che verranno valutate dall'organizzatore dell'evento, verrà omologato.

Le modalità di esecuzione del torneo sono amministrare da un addetto membro dello Staff (Admin) e possono subire modifiche durante il torneo stesso sia in caso di imprevisti di varia natura sia per modellarsi meglio al numero degli iscritti.

Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati.

6. SANZIONI DISCIPLINARI

In caso di comportamenti scorretti come blasfemia, insulti o comportamenti antisportivi nei confronti dell'avversario.

Sono ammesse sostituzioni o pause di gioco solo a gioco fermo e mai durante un'azione

7. GESTIONE IMPREVISTI

In caso di problemi di connessione i player dovranno contattare l'organizzazione prima della scadenza del turno e adoperarsi assieme per trovare una soluzione, se non dovessero riuscire a giocare la partita entro la scadenza la decisione sul passaggio del turno spetterà insindacabilmente all'Admin che valuterà sulla base delle informazioni raccolte per l'eliminazione di uno o entrambi i giocatori.

8. RECLAMI E CONTESTAZIONI

Per qualsiasi altra situazione, problematica o discussione, non esplicitamente espressa nel presente regolamento, ogni decisione sarà rimessa all'insindacabile giudizio dell'Admin.