



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.32 Player, 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 FORTNITE (di seguito “il torneo”) si svolgerà sul titolo “FORTNITE” di Epic Games.

1. PIATTAFORMA DI GIOCO

PC – PS4 – XBOX – SWITCH

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 “Singolo”

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.

- Verranno disputate 3 partite. Alla fine si sommeranno i punti di ciascun player per determinare i 3 vincitori

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.

- Le partite si giocheranno dalle 20:00 alle 22:00 circa (check-in dalle 19:30).

3. CALCOLO PUNTEGGIO

Vittoria Reale: 12 Punti

2° - 3°: 9 Punti

4° - 6°: 7 Punti

7° - 10°: 5 Punti

11° - 15°: 3 Punti

16°+: 1 Punto

Uccisione: 1 Punto

Nel caso 2 o più players dovessero avere lo stesso punteggio finale, verrà preso in considerazione la somma totale delle uccisioni di ciascun player per decidere la posizione finale.

5. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

E' OBBLIGATORIO fornire all'admin il nick e uno screenshot o una foto delle statistiche di ogni fine partita che mostri uccisioni e posizionamento una volta eliminati. Chi non fornirà tali informazioni a fine di ogni match gli verrà conteggiato un punteggio (della singola partita) pari a 0.

Le partite verranno giocate in un server privato, la password verrà comunicata poco prima dell'inizio del torneo.

Il torneo si svolgerà in una delle seguenti modalità: “Eliminazione diretta”*; “Double-elimination con loser bracket”***.

In base al numero di partecipanti verrà deciso il numero di players che passeranno al turno successivo.

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 amministrate 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 (da dimostrare).

7. GESTIONE IMPREVISTI

Se un utente dovesse disconnettersi durante il match (volontariamente o non), gli verrà conteggiato un punteggio pari a 0.

8. RECLAMI E CONTESTAZIONI

In caso di problemi di connessione o problemi legati alla console o pc come malfunzionamenti e simili, i players dovranno contattare l'organizzazione prima dell'inizio del game per adoperarsi assieme per trovare una soluzione. L'Admin ad ogni modo non è responsabile di eventuali imprevisti di questo genere.