

CALL OF DUTY

VIRTUAL REALITY CHAMPIONSHIP

REGOLAMENTO PRINCIPALE

Con l'iscrizione a questo torneo il giocatore prende un impegno, ovvero quello di partecipare attivamente per tutta la durata del torneo comunicando con i membri dello staff. Lo staff di VRLab crea i tornei per poter permettere agli utenti di utilizzare la tecnologia di Oculus Rift e misurare le proprie capacità su "Call of Duty". Ti chiediamo serietà e rispetto nei confronti dello staff ma soprattutto degli altri utenti.

Il torneo si svolgerà in due fasi: qualificazioni e finali; durante le fasi di qualificazione si formerà una classifica generale che decreterà i migliori 48 giocatori che accederanno alle finali; inoltre i primi 20 giocatori della classifica finale acquisiranno di diritto la possibilità di partecipare al successivo evento con pedane di movimento Virtuix www.virtuix.com saltando le fasi di qualificazione; i primi 8 finalisti invece avranno la possibilità di provare in anteprima le pedane di movimento in qualità di beta tester.

Il presente regolamento è di proprietà della VRLab, copia, modifica o utilizzo di tutto il testo o parte di esso per scopi non strettamente legati all'evento corrente verranno perseguiti secondo i termini di legge.

FASI DI QUALIFICAZIONE

Le fasi di qualificazione saranno giocate presso le sedi partner di VRLab nella città di Palermo, secondo le date e gli orari del calendario ufficiale presente sul sito <http://cod.vrlab.it>.

Possono partecipare alla Championship tutti i giocatori maggiorenni, il partecipante dichiarerà sotto la propria responsabilità il possesso dell'età anagrafica necessaria al fine di poter prendere parte al torneo in questione, i minori di anni 14 sono ammessi solo con dichiarazione scritta e firmata da un genitore (o di chi ne esercita la patria potestà) da consegnare a VRLAB all'atto dell'iscrizione.

Al momento dell'iscrizione al giocatore sarà consegnato il seguente materiale: regolamento del torneo, ticket di partecipazione, dichiarazione di responsabilità.

Al termine del round verranno conteggiate tutte le uccisioni fatte da ogni giocatore e saranno inserite in una classifica provvisoria per negozio; a parità di KILLS avrà valore anche il punteggio acquisito durante la prova, a parità di KILLS e punteggio avrà valore anche la data.

Alla fine delle fasi di qualificazione verrà stilata la classifica generale che decreterà i primi 48 finalisti che parteciperanno alle fasi finali del torneo.

Il giocatore se vorrà potrà comunque continuare a provare ricominciando daccapo ma senza perdere il punteggio fino a quel momento acquisito.

CALL OF DUTY

VIRTUAL REALITY CHAMPIONSHIP

FASI FINALI

La fase finale della Championship "Call of Duty VR" si giocherà presso il Centro Commerciale Conca d'Oro e avrà una durata di 2 giorni, dal Sabato alla Domenica dalle ore 9:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 21:00.

Ogni giocatore che ha partecipato alle qualificazioni entro i 48 qualificati si recherà presso il proprio negozio di fiducia per confermare la volontà di partecipare alle fasi finali ed iscriversi, qualora non si raggiungessero i 48 partecipanti si scenderà oltre la 48esima posizione per il ripescaggio fino al raggiungimento dei 48 iscritti.

Il giocatore iscritto avrà diritto a 3 partite sicure.

Vi sarà una prima fase con 12 gironi di qualificazione da 4 giocatori.

Passeranno alla fase successiva i primi di ogni girone più i 4 migliori secondi fra tutti i gironi.

Si giocheranno ottavi di finale, poi quarti, semifinali e finali in modalità scontro diretto.

L'incontro terminerà allo scadere del tempo previsto di gioco, **NON PASSERA' IL TURNO LA SQUADRA VINCITRICE DELLO SCONTRO** bensì il giocatore umano che avrà totalizzato più KILLS (uccisioni).

A parità di KILLS avrà valore anche il punteggio acquisito durante la prova, a parità di KILLS e punteggio avrà valore anche il rapporto uccisioni-morti.

Facciamo un esempio: *la squadra A ha totalizzato 75 uccisioni 10 appartengono al giocatore e 65 ai BOT; la squadra B ha totalizzato 60 uccisioni, 15 appartengono al giocatore e 45 ai BOT; anche se la squadra B ha totalizzato meno uccisioni della squadra A, vince il giocatore della squadra B che ha totalizzato più uccisioni personali durante il gioco.*

In questa fase, tattiche di "camperaggio" prolungato o uccisioni eseguite sfruttando glitch vari del gioco saranno SEVERAMENTE PUNITE con L'ESCLUSIONE del giocatore colpevole.

Nelle fasi finali è richiesta la puntualità e la presenza dei giocatori almeno 10 minuti prima dell'incontro secondo calendario, pena l'esclusione dal torneo e conseguente ripescaggio casuale di un giocatore eliminato.

CALL OF DUTY

VIRTUAL REALITY CHAMPIONSHIP

SETTAGGIO E SVOLGIMENTO DI BASE

Qualifiche: il giocatore per qualificarsi dovrà fare il miglior punteggio secondo la modalità di gioco "Death Match" a squadre; Una squadra sarà interamente composta da BOT e l'altra sarà mista, BOT più giocatore.

Finali: le partite di questa fase si svolgeranno in modalità "Death Match" a squadre, e vedranno affrontarsi due giocatori per volta; ciascun giocatore avrà come alleati n.5 BOT di difficoltà esperto;

Saranno disponibili **SOLAMENTE LE CLASSI PREIMPOSTATE DA VRLAB** e non sarà possibile in alcun modo modificarle. Questo per non portare né vantaggi né svantaggi a nessun utente, vincerà solo il più abile.

Non è ammesso in nessun modo l'uso di GLITCH o BUG del gioco. Se in qualche partita verrà usato uno dei suddetti, i giocatori avversari dovranno provare l'avvenuta infrazione con foto, video o qualsiasi altro mezzo da loro in possesso e comunicarlo tempestivamente ai membri dello staff.

Si consiglia di cercare di NON raggiungere posizioni troppo complicate per evitare inutili discussioni e reclami.

Non è ammesso l'uso di joypad propri: i giocatori DEVONO utilizzare solo il materiale che VRLAB consegnerà loro.

Tutte le eventuali comunicazioni da parte dei partecipanti al torneo avverranno tramite post sul sito ufficiale o sulla pagina del torneo.

VRLAB se necessario si riserva la possibilità di sostituire partecipanti, anche a torneo già iniziato, se dimostrano una noncuranza nell'affrontare il torneo o avranno un comportamento inopportuno nei confronti degli altri partecipanti e/o dello stesso staff.

VRLAB se necessario si riserva la possibilità di modificare a sua discrezione gli articoli del regolamento anche a torneo già iniziato.

Opzioni di gioco:

Limite di tempo: 10 minuti

Limite punti: senza limite

Mappa:

Opzioni giocatore:

Numero di vite: senza limite

Salute max: standard

Recupero salute: normale

Specialità e competenze: no

Modalità veterano: su richiesta

Solo colpi alla testa: no

Serie di uccisioni: no

Classi personali: no

