

# REGOLAMENTO TORNEI Pokémon Unite

## @Firenzegioca 25-26 settembre 2021

Lo Staff di DynamiPokémon si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, lo Staff si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento, o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità e il fair-play della competizione.

### 1. Giocatori

#### 1.1. Requisiti e Game account

Tutti i giocatori che partecipano al torneo devono fornire il proprio Trainer ID del profilo giocatore di Pokémon Unite. Il game account è necessario per invitare i giocatori in una partita personalizzata e per verificare se è il giocatore corretto che sta giocando.

Durante la durata del torneo non sarà possibile cambiare in alcun modo il proprio Trainer ID, pena l'esclusione dal torneo.

I reclami relativi a game account mancanti o errati devono pervenire allo Staff il prima possibile, in caso di irregolarità lo Staff potrebbe annullare un match o squalificare l'intera squadra che ha effettuato l'irregolarità.

#### 1.2. Problemi tecnici

I giocatori sono responsabili del loro hardware, del software e della loro connessione ad Internet. I match non verranno spostati o sospesi temporaneamente in caso di problemi tecnici del singolo giocatore o squadra, ma solo se entrambe le squadre riterranno il match falsato e vorranno rigiocare il match.

#### 1.3. Connessione

Ogni giocatore è tenuto ad organizzarsi con la propria connessione in modo da avere il miglior ping possibile in gioco, tutti i download non necessari al completamento match devono essere messi in pausa. L'abuso di questa regola può portare alla squalifica dal torneo.

#### 1.4. VPN e/o altri strumenti

Qualsiasi software che impatti e/o influenzi la connessione è severamente proibito, inclusi software attivi o in esecuzione in background. L'uso di VPN e/o altri strumenti per manipolare la connessione porta ad una sconfitta a tavolino e all'attribuzione di un'ammonizione per il giocatore e la squadra.

#### 1.5. Comportamento antisportivo

Per poter garantire un'esperienza piacevole e ordinata, è essenziale che tutti i giocatori mantengano un atteggiamento di sportività durante gli incontri. Violazioni di questa regola verranno punite con l'assegnazione di un'ammonizione (una seconda ammonizione porta alla squalifica diretta).

Ogni giocatore dovrebbe partecipare al meglio delle proprie capacità. Qualsiasi comportamento risulti danneggiare il clima di fair-play verrà considerato antisportivo e verrà punito in base alla gravità dell'accaduto da parte dell'amministrazione del torneo. Questo include, ma non si limita a, spam, insulti, troll e comportamento antisportivo in generale nei confronti di altri giocatori, di team, di caster o dello staff.

## 2. Regole dei team

### 2.1. Roster

Il roster di un team deve essere composto da almeno cinque (5) giocatori, è concessa l'iscrizione di una sola riserva per squadra e in caso di sostituzione bisogna notificarlo prima dell'inizio di un nuovo match.

Uno dei membri del team dovrà essere indicato come capitano della squadra e sarà il responsabile che verrà interpellato dallo Staff in caso di reclami e comunicazioni.

Tutti i match possono iniziare solo dopo lo schieramento, da parte di entrambi i team, di un roster completo, in base a quanto stabilito nei requisiti del torneo.

## 3. Regole del torneo

### 3.1. Impostazioni per il torneo

Modalità di Gioco:

- 5vs5
- Friendly match
- Strumenti ammessi: tutti
- Pokémon ammessi: tutti
- Timer: 10:00 ad incontro
- Mappa: Remoat Stadium
- Formato Incontri: Alla meglio dei 3 Match, ovvero Best Of Three (Bo3) ad eliminazione diretta o a girone in base al numero di squadre iscritte con Finale Best of Five (Bo5)

Tutti i giocatori devono seguire le impostazioni stabilite e le regole. Accordi che differiscono da esse non sono concessi e non saranno tollerati a meno che non vengano approvati da un membro dello Staff presente tramite un reclamo.

### 3.2. Diritti di Host

Il primo Team indicato nell'accoppiamento sul bracket dovrà creare la Lobby secondo le modalità del torneo ed indicare il Lobby ID ai propri compagni ed al capitano dell'altra squadra.

Una volta comunicato il Lobby ID tutti i giocatori dovranno entrare il prima possibile nella Lobby di gioco, nel caso in cui anche solo un elemento di una squadra dovesse metterci più di 10 minuti ad entrare questa verrà squalificata e la partita sarà vinta a tavolino dalla squadra con tutti i giocatori che erano nella Lobby pronti a giocare.

### 3.4. Patch

La Patch da usare durante il corso della competizione sarà l'ultima rilasciata dal publisher del gioco, quindi ricordatevi di aggiornare il gioco prima di iniziare il torneo.

### 3.5. No show

La squadra ha 10 minuti per presentarsi al match. Non presentarsi entro i 10 minuti risulterà in una sconfitta a tavolino per la squadra interessata. In caso di ulteriori problematiche è possibile effettuare un Reclamo ad un membro dello Staff.

### 3.6. Forfait

Se una squadra decide di dare forfait, rinuncerà automaticamente al proseguimento del torneo. Lo Staff si riserva il diritto di esaminare ogni situazione, e nel caso procedere con la rimozione dei premi, per preservare l'integrità e il fair-play della competizione.

### 3.7. Reclami

Se si presenta una situazione controversa non descritta in queste regole CONNESSA O NON CONNESSA al gameplay, la squadra che l'ha notata deve immediatamente informare un membro dello Staff di DynamiPokémon tramite un Reclamo verbale.

Solo ai giocatori coinvolti nel Torneo è permesso fare un Reclamo.

### 3.8. Inserimento del risultato

Entrambi i team sono responsabili della corretta registrazione del risultato finale di ogni Match. Per questo motivo, entrambi i team sono tenuti a salvare degli screenshot, al termine dell'incontro, dove siano visibili i punteggi e i componenti per ciascun team nel caso in cui un membro dello Staff avesse il bisogno di visionarli successivamente. La mancata registrazione del risultato finale di un match potrebbe anche portare alla squalifica di entrambi i team coinvolti nel caso in cui non ci fossero prove sufficienti per determinare un vincitore.

## 4. In Gioco

### 4.1. Crash di un Giocatore

Se un giocatore crasha dal server durante l'incontro, la partita continuerà normalmente. In questi casi è necessario fare un Reclamo per informare un membro dello Staff dell'accaduto, il quale potrà decidere di far rigiocare l'incontro, qualora lo ritenesse opportuno.

### 4.2. Azioni Proibite

Qualsiasi azione che si traduca in un vantaggio sleale è illegale. Ciò include l'uso di bug e glitch di qualsiasi tipo. Quando un giocatore viene sorpreso ad utilizzare bug o glitch, verrà sanzionato con un la sconfitta nella partita in cui è stato utilizzato il bug o il glitch, oltre all'eventuale assegnazione di ammonizioni.