

## DEFINIZIONI

- GIOCATORE: partecipante al torneo, socio di StreamFighters ASD o GEC  
BOX: X (numero di incontri), Best of X (al meglio di X) vince chi totalizza più vittorie su X incontri  
FTX: X (numero di incontri), First To (il primo che vince X) vince il primo che totalizza X vittorie  
Es. BO3=FT2: vince il giocatore che totalizza per primo due punti  
Gli incontri si suddividono in Match (partite), i Match si suddividono in Round

## FORMATO TORNEO

- Torneo a doppia eliminazione (per uscire dal torneo bisogna perdere due incontri)  
Le eventuali fasi di pool verranno organizzate e gestite a seconda del numero di partecipanti  
Match secco  
Incontro: BO3/FT2 Match (Vince chi si aggiudica 2 Match)  
Final loser, final winner, Gran Final: BO5/FT3 Match (Vince chi si aggiudica 3 Match)

## IMPOSTAZIONI DI GIOCO

- Titolo: Dragon Ball FighterZ
- Piattaforma: Playstation 4
- Modalità: Versus
- Round: 1

## FASE DI GARA

- CHARACTER BAN: vietato l'utilizzo dei personaggi per i primi 15 giorni dalla loro data di uscita
- CHARACTER LOCK: chi perde il match ha diritto al cambio del personaggio
- COSTUME BAN: NO
- COLOR BAN: NO
- STAGE BAN: NO
- STAGE LOCK: se i giocatori non trovano un accordo, lo stage viene impostato su random
- LATO DI GIOCO: se i giocatori non trovano un accordo, la scelta viene fatta tramite testa o croce o morra cinese. Il lato scelto rimarrà valido per l'intero incontro.
- Nessun pareggio previsto, spareggio immediato
- Tutte le macro disponibili attraverso il menù di configurazione del controller all'interno del gioco, sono permesse
- Turbo, pad programmati o qualsiasi tipo di macro non prevista dal gioco non sono permessi
- Mettere in pausa accidentalmente il gioco, in qualsiasi momento dell'incontro, dà la possibilità all'avversario di pretendere la vittoria del round
- Ogni giocatore che utilizza l'opzione personaggio casuale per la scelta del personaggio, deve usarla di nuovo in caso di vittoria
- In caso di crash di gioco o console, dopo aver verificato l'effettiva estraneità dei giocatori, l'organizzazione farà ripetere il round compromesso, mantenendo validi gli eventuali round svolti. Lo stato del round compromesso verrà resettato (barre della vita, meter, etc.)
- I giocatori dovranno essere presenti durante tutta la durata dell'evento, in caso di allontanamento è necessario avvisare l'organizzazione al fine di evitare ripetute chiamate che potrebbero portare a ritardi o rallentamenti. Dopo tre chiamate, l'organizzazione può procedere assegnando la sconfitta a tavolino del giocatore assente
- Ogni altra decisione fuori dal regolamento sarà disposta a discrezione dell'Organizzazione

## CODICE DI CONDOTTA E SANZIONI

L'evento deve essere occasione di socialità, nuovi incontri e sana competizione nel pieno rispetto del codice etico dello sport, per tanto non sono tollerati comportamenti antisportivi, razzisti, maleducati, offensivi, volgari, qualunque pratica fuori regolamento atta a procurare un vantaggio durante la competizione e qualunque altro atteggiamento non in linea con lo spirito sportivo dell'Evento. Ogni torneo gestito da StreamFighters ASD fa riferimento al codice etico della categoria di settore GEC visionabile all'indirizzo <http://streamfighters.it/regolamento/>  
Ogni giocatore deve avere estrema cura nell'utilizzo dell'attrezzatura messa a disposizione dall'Organizzazione, è severamente vietato danneggiare o sporcare PC, Console, Monitor, Periferiche.

Chi non dovesse rispettare il regolamento ed il codice di condotta verrà sanzionato. Il tipo di sanzione è a discrezione dell'organizzazione che valuterà gravità e recidività dell'infrazione e può essere:

- Richiamo verbale
- Perdita del Round o Match o Incontro
- Squalifica dal torneo
- Allontanamento dall'area di gioco con eventuale espulsione dall'Associazione