

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

ARTICOLO 1 – SOCIETÀ ORGANIZZATRICE

LIVE ACTION GAMING SRL, con sede legale in Via Papa Giovanni Paolo II, N7 Assago 20057 con sede operativa Zero Latency VR Milano in Via Bisceglie 74, 20152, Milano, registrata con il dominio <https://www.zerolatency-vr.it/> e PIVA 11425660963, (di seguito denominata ZL), organizza un concorso di realtà virtuale all'interno del proprio stabilimento.

ARTICOLO 2 – AMBITO DI APPLICAZIONE

Lo scopo di questo regolamento è quello di disciplinare le regole relative ai giocatori e la designazione dei vincitori in ogni fase della competizione. Live Action Gaming SRL si riserva tutti i diritti di modificare queste regole in qualsiasi momento durante la competizione. Queste regole corrispondono alle regole implementate da Zero Latency Luxembourg nel loro torneo per fornire un quadro uniforme che regolerà le Grand Finals internazionali tra i due paesi (e qualsiasi altra sede partecipante).

ARTICOLO 3 – CALENDARIO

Il lancio della Lega ZLMI è fissato con l'apertura delle iscrizioni il 6 febbraio 2023. Il torneo sarà organizzato tra l'1 marzo 2023 e il 13 maggio, secondo il seguente calendario:

- Apertura delle iscrizioni: 6 febbraio 2023
- Sessioni di training (tariffa ridotta): dal 6 febbraio 2023 al 12 maggio 2023
- Deadline di registrazione: 24 febbraio 2023
- Incontri: dal 3 marzo al 14 aprile
- Semifinali e finali: 21 aprile
- Grand Finals - Zero Latency Milano vs Zero Latency Lussemburgo: 13 maggio

ARTICOLO 4 - MODALITA' DI REGISTRAZIONE

L'iscrizione al torneo è riservata ai nati prima del 1° settembre 2010. I giocatori minorenni devono fornire l'autorizzazione dei genitori compilata e firmata, documentazione che rimarrà valida per tutta la durata della competizione.

Le squadre sono composte da un massimo di 5 giocatori: 3 giocatori attivi e un massimo di 2 sostituti.

La quota di iscrizione è di € 320 (trecentoventi euro) per squadra, tasse incluse. La registrazione è effettuabile telefonicamente al numero +39 331 275 0124 o via e-mail all'info@zerolatency-vr.it, specificando i seguenti dati:

- Nome
- Cognome
- Mail
- Numero di telefono
- Nome del team di appartenenza. In caso tale team non sia ancora stato creato, ZL metterà in contatto i diversi partecipanti per agevolare la creazione di uno o più team

La registrazione è definitiva solo quando:

- La squadra è composta da almeno 3 giocatori
- La partecipazione è stata interamente pagata. Il pagamento dovrà essere effettuato presso la nostra struttura o mediante il pay-by-link entro il 24 febbraio.
- Ogni giocatore della squadra ha firmato questo regolamento

In caso di mancato pagamento dell'intero importo indicato qui, entro la data del 24 febbraio, la squadra non potrà prendere parte al torneo.

In caso di defezione di un solo giocatore a pagamento effettuato, sarà onere del team trovare un eventuale sostituto.

Non si accetteranno iscrizioni oltre a detta data.

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

Ogni squadra registrata deve indicare il proprio capitano ed il nome del proprio team.

Tutte le partite del campionato sono incluse nel prezzo di registrazione per tutti i giocatori partecipanti.

Durante il torneo, nessuna squadra può registrare nuove persone se non previa autorizzazione da parte di ZL.

A) RUOLO DEL CAPITANO DELLA SQUADRA

Il capitano è generalmente responsabile di assicurare, per quanto riguarda la sua squadra, il buon svolgimento della competizione. Per questo, il capitano presta particolare attenzione a:

- Rispettare il programma. Contatta i capitani delle squadre avversarie per programmare le varie partite della competizione nel periodo previsto, coordinandosi con il team organizzativo di ZL.
- Rispettare le regole del gioco. Motiva la sua squadra a rimanere in quanto indicato all'articolo 10: Fairplay.
- Alla firma del foglio di gara su cui compaiono la composizione della squadra, i risultati delle sessioni, il risultato finale nonché le statistiche della partita e dei singoli giocatori. In caso di assenza, il capitano può delegare la firma del foglio di gara ad un membro della sua squadra, dopo aver dato il suo consenso via e-mail al team organizzativo di ZL.

L'assenza del capitano non preclude la validità del match disputato.

Il capitano di ogni squadra verrà inserito in un gruppo What's App dedicato, dal team organizzativo di ZL. Questo gruppo sarà moderato e gli scambi saranno facilitati da almeno 2 persone del personale di ZL. Il capitano di ogni squadra cercherà di facilitare gli scambi relativi alle date delle partite, in uno spirito di flessibilità e collaborazione. Il team organizzativo di ZL fornirà tutte le indicazioni sulle scadenze da rispettare per la calendarizzazione mensile delle partite.

B) IL RUOLO DEL SOSTITUTO O DEI SOSTITUTI

Ogni squadra può, se lo desidera, iscrivere uno o due giocatori, oltre ai 3 membri. Qualsiasi membro aggiuntivo verrà considerato come sostituto.

I sostituti possono prendere parte alle sessioni di allenamento e alle partite di competizione allo stesso modo di qualsiasi altro giocatore. Spetta al capitano della squadra convalidare la partecipazione del sostituto prima della partita, senza doverla giustificare.

Un sostituto non può subentrare durante la partita se non in caso di lesioni fisiche.

Se un giocatore non è in grado di giocare (malattia, infortunio, ecc.), il suo capitano deve informare il team organizzativo di ZL il prima possibile e nominare il suo sostituto per la partita successiva.

C) DIRITTI D'IMMAGINE

È probabile che il torneo sia filmato da ZL. Ogni partecipante, sottoscrivendo il presente documento, riconosce e accetta la cessione gratuita e illimitata delle immagini, personali e di gruppo, realizzate durante il torneo. ZL potrà così utilizzarle, modificarle, distribuirle e sfruttarle liberamente, nell'ambito delle sue attività di comunicazione.

ARTICOLO 5 - TRAINING

Tutti i giocatori iscritti alla competizione, anche registrati come sostituti, beneficiano di un prezzo ridotto e unico di € 25, tasse incluse, per giocatore e per sessione di allenamento, della durata di 30 minuti. Tali sessioni saranno organizzate durante la settimana. Questa tariffa è riservata ai soli giocatori registrati e non è trasferibile o cedibile ad altri.

Ogni squadra può organizzare e svolgere le proprie sessioni di allenamento in base alla frequenza, al proprio programma di allenamento e alla disponibilità delle sessioni in programma presso Zero Latency Milano. Il training è aperto dal mercoledì al venerdì, in orario di apertura (15/23) dall'8 febbraio 2023 al 1 maggio 2023 incluso. Per inserire le sessioni, sarà necessario contattare direttamente il team organizzativo di ZL il quale darà priorità in base all'ordine di prenotazione. Le sessioni di allenamento dovranno essere saldate direttamente in struttura.

La tariffa ridotta e unica è valida solo per le partite giocate durante il periodo di allenamento di cui all'articolo 3 e solo dopo essersi iscritti definitivamente.

Le sessioni di training non sono obbligatorie.

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

ARTICOLO 6 - FORMAT DEL TORNEO

Per l'edizione 2022/2023 possono partecipare un massimo di 8 squadre.

A) PRIMA FASE DELLA COMPETIZIONE: FASE A GIRONI

La prima fase della competizione, la fase a gironi, si giocherà come segue:

- Le 8 squadre saranno divise in due gironi da quattro squadre.
- Ogni squadra iscritta ad un Girone giocherà una partita di 15 minuti contro ogni altra squadra. Questo ciclo verrà completato 2 volte per generare un ranking

Tutte le partite della fase a gironi devono essere giocate tra il 3 marzo e il 7 aprile 2023, nella serata di venerdì. In questi venerdì, Zero Latency Milan organizzerà una sessione di 2 ore, composta da 1 partita da 15m, con 30 min di buffer, dalle 20:00 alle 22.00.

Si richiede a tutti i partecipanti di arrivare in struttura alle ore 19.45 per la fase di registrazione.

- 03 marzo Game Day 1 (Team 1 v Team 2, Team 3 v Team 4 | Team 5 v Team 6, Team 7 v Team 8)
- 10 marzo Game Day 2 (Team 1 v Team 3, Team 2 v Team 4 | Team 5 v Team 7, Team 6 v Team 8)
- 17 marzo Game Day 3 (Team 1 v Team 4, Team 2 v Team 3 | Team 5 v Team 8, Team 6 v Team 7)
- 24 marzo Game Day 4 (Team 1 v Team 2, Team 3 v Team 4 | Team 5 v Team 6, Team 7 v Team 8)
- 31 marzo Game Day 5 (Team 1 v Team 3, Team 2 v Team 4 | Team 5 v Team 7, Team 6 v Team 8)
- 07 aprile Game Day 7 (Team 1 v Team 4, Team 2 v Team 3 | Team 5 v Team 8, Team 6 v Team 7)

B) CLASSIFICA FASE A GIRONI

La classifica finale è determinata in base al numero totale di turni vinti da ogni squadra, al termine di tutte le partite della fase a gironi. Un round vinto corrisponde a 1 punto. In caso di eventuali pareggi, l'assegnazione dei punti sarà effettuata sulla base dei risultati ottenuti durante gli scontri diretti.

C) SECONDA FASE DELLA COMPETIZIONE: PLAYOFF E FINALI

La seconda fase della competizione si svolgerà come segue:

- Le 8 squadre saranno classificate in base alle prestazioni nella fase a gironi ed inserite nel tabellone dei quarti di finale/playoff.

Il 14 aprile si svolgeranno i quarti di finale che si giocheranno sotto forma di un torneo ad eliminazione diretta.

Giornata 8, Quarti di finale

- Team 1 v Team 8
- Team 2 v Team 7
- Team 3 v Team 6
- Team 4 v Team 5

**Le prime 4 avanzano alla semifinale*

Il 21 aprile, le restanti 4 squadre parteciperanno alle **Semifinali & Finale italiane**.

- Team 1 V Team 4
- Team 2 v Team 3
- Perdente v Perdente per 3° posto
- Vincitore v Vincitore per 1° e 2° posto

Il campione e il secondo classificato passeranno poi alle Grand Finals, che si disputeranno contro le prime due squadre del Lussemburgo.

Le Grand Finals si svolgeranno sabato 13 maggio.

- Team 1LXBG v Team2 IT
- Team 2LXBG v Team1 IT
- Perdente contro Perdente per 3°
- Vincitore contro Vincitore per l'elezione del Campione Internazionale

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

ARTICOLO 7 – ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE

Le partite di campionato saranno giocate secondo la calendarizzazione riportata nel punto 6.

In caso di difficoltà a presenziare nelle date indicate, sarà necessario che venga fornita una comunicazione al team organizzativo di ZL con almeno 1 settimana di preavviso rispetto alla data del match così da permettere agli organizzatori di rischedulare la partita, in base alle disponibilità dei team e di calendario, proponendo due date diverse in cui la partita dovrà essere giocata.

Se i due capitani non riescono ancora a trovare un accordo, la partita sarà conteggiata come un pareggio (0-0) e a nessuno dei due team verrà attribuito un punteggio. Se uno dei due capitani non riesce a trovare disponibilità per un appuntamento, il capitano che ha scelto una delle date imposte vincerà la partita con 2-0.

In caso di no show di un team nella giornata del match, la partita sarà attribuita, a tavolino, al team contendente (Forfait 3-0)

Eventuali sessioni perse, non potranno essere recuperate.

Le partite di campionato si svolgeranno tra il 1° marzo 2023 e il 22 aprile 2023 e dovranno essere giocate tutte entro questo periodo.

A) SVOLGIMENTO DELLE PARTITE

Le partite di campionato sono giocate come segue:

- Le partite saranno giocate da 3 giocatori contro 3 giocatori
- Nessun allenamento sarà effettuabile il medesimo giorno delle partite
- Non sarà utilizzato nessun tutorial di allenamento
- In tutte le gare, sarà abilitata la modalità “competitive”: il tempo cioè di acquisizione dell'obiettivo rimane lo stesso, indipendentemente da quanto sia avanti una squadra.
- Durata della partita: 15 minuti
- Firma del foglio di gara da parte dei capitani: in assenza del capitano, il diritto di firma può essere trasferito ad un altro giocatore della squadra) e dall'arbitro della partita

B) LA TEMPISTICA DEL GIOCO

Ciascuna partita sarà avviata dal Game Master, in presenza dell'arbitro. Il computer gestirà quindi il cambio dei turni e il conteggio dei punti e non potrà, in nessun caso, essere interrogato da un giocatore.

Le partite dureranno tutte 15 minuti. I 15 minuti includeranno i tempi di pausa previsti dal gioco (dieci secondi circa) tra ogni round. Ogni squadra ha la possibilità di richiedere solo un break per partita, salvo problemi medici.

C) CRASH DI GIOCO

Nel caso in cui il gioco si blocchi, il team di ZL manterrà validi i risultati fin lì ottenuti e permetterà, a problema tecnico risolto, ai team di giocare la restante parte di partita fino al raggiungimento dei 15 minuti previsti per ogni sessione, anche qualora ciò comporti rifare le mappe già effettuate secondo una tempistica inferiore. In queste ipotesi, verrà comunque assicurata la durata complessiva di 15 minuti del game.

ARTICOLO 8 – ASSENZE E ARRIVI RITARDATI

Se un giocatore è assente il giorno di una partita, o è in ritardo di oltre 15 minuti rispetto all'orario di gioco, i capitani devono raggiungere un accordo sulle modalità di svolgimento della partita.

I capitani hanno la capacità di:

- Decidere di rifare la partita in un secondo momento (purchè nello slot indicato all'articolo 6)
- Apportare una modifica alla composizione della squadra, inserendo un sostituto (solo con giocatori registrati)
- Gioca in inferiorità numerica

ARTICOLO 9 – REGOLE DEL GIOCO E ARBITRO

Ogni partita giocata nell'ambito della competizione è soggetta al controllo di un arbitro. L'arbitro sarà un membro dello staff di Zero Latency Milano ed avrà il diritto di consultare lo Staff Zero Latency per qualsiasi valutazione necessaria.

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

A) DOVERI DELL'ARBITRO

Oltre al Game Master, che si occuperà del regolare svolgimento delle partite da un punto di vista tecnico, l'arbitro dovrà far rispettare le regole del gioco e il presente regolamento. L'arbitro è responsabile di:

- Annotare il punteggio di ogni partita e confermarne la validità, aggiornando il tabellino
- Avvisare e sanzionare i giocatori
- Monitorare l'andamento di una partita e convalidarne la sua conformità a questo regolamento, al momento della firma del foglio di gara.

L'arbitro può scegliere di occupare la posizione di Game Master, muoversi o visualizzare la partita da qualsiasi schermo.

L'arbitro può anche, in qualsiasi momento, chiedere al Game Master di sospendere la partita, sia per:

- Risolvere un problema tecnico
- Intervenire per sostituire eventuali batterie esterne

In qualsiasi momento, durante una partita, l'arbitro o il Game Master possono rivolgersi ai giocatori, tramite il sistema di comunicazione, per ricordare una regola o richiamare i giocatori. Questo discorso può essere fatto con o senza mettere in pausa il gioco. Come per tutti i giochi di Zero Latency, ad ogni giocatore è fatto divieto di correre, saltare od utilizzare in modo improprio l'attrezzatura: in caso ciò accada, ed il Game Master richiami 3 volte il medesimo giocatore, lo stesso sarà allontanato dal campo di gioco per tutta la residua parte di partita.

L'arbitro convalida il punteggio a fine partita completando il tabellino sul quale indica:

- Il numero di round vinti da ogni squadra
- Il numero di uccisioni, morti, assist e tempi oggettivi raggiunti da ogni giocatore per ogni round.

L'arbitro firma e poi fa firmare il foglio di gioco ai capitani interessati al fine di convalidare le informazioni raccolte.

In caso di conflitto, l'arbitro rimane l'unico organo decisionale.

B) DIVIETI

E' vietato:

- Correre e saltare per evitare qualsiasi rischio di collisione
- Sdraiarsi o rotolare sul pavimento
- Utilizzare l'esterno della mappa (aree rosse sui piani della mappa, vedi Appendice)
- Bloccare o interferire con un altro giocatore, indipendentemente dalla sua squadra, siano esso in gioco o fuori dal gioco stesso (quindi in modalità fantasma o in-game)
- Spostarsi o condividere qualsiasi informazione sulla posizione degli avversari quando il gioco viene messo in pausa dall'arbitro o dal Game Master
- Rimuovere il visore VR o l'auricolare audio durante la partita e tra un round e l'altro, tranne a seguito di un problema medico o tecnico o di una specifica comunicazione data dall'arbitro.
- Insultare o minacciare gli avversari, il Game Master, l'arbitro o gli spettatori, anche quando gli avversari non possono sentire la conversazione.
- Entra nell'area Spawn della squadra nemica
- Nessun giocatore ha in nessun momento il diritto di cambiare la mano dominante rispetto a quanto scelto nel momento della registrazione, se non previo accordo con il team di ZL

Questo elenco di divieti è esplicativo e non esaustivo.

C) SANZIONI

In caso di violazione del presente regolamento, l'arbitro della partita si riserva il diritto di sanzionare il giocatore o la squadra in questione, in qualità di unico giudice della violazione.

Le sanzioni, in base alla gravità dell'infrazione, possono essere:

SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

- blocco del giocatore nella propria area di spawn da 5 secondi a 1 minuto
- espulsione del giocatore per il turno corrente
- espulsione del giocatore dalla partita successiva
- invalidazione del risultato (Forfait 3-0)
- riduzione del punteggio: prelievo da 1 a 5 punti sul totale dei punti della squadra in questione

Questo elenco di sanzioni è esplicativo e non esaustivo.

D) INTERRUZIONE INVOLONTARIA DI UNA PARTITA

In caso di un problema tecnico comprovato, o di un problema con un giocatore, l'arbitro ha tutto il potere di sospendere la partita mentre il problema viene risolto. Indipendentemente dall'anomalia e dal tempo di pausa, i giocatori non hanno la possibilità di formulare una protesta. Solo l'arbitro avrà l'ultima parola sulla procedura da seguire, nel rispetto delle regole del Fair Play viste nell'articolo 10 e nel presente regolamento.

ARTICOLO 10 – FAIR PLAY

I giocatori si impegnano, sotto la responsabilità del loro capitano, a mostrare Fair Play durante le partite e in ogni fase della competizione.

Il Fair Play si traduce in:

- Rispetto delle regole
- Rispetto per gli altri giocatori, collaboratori, organizzatori e spettatori
- Rispetto dello spirito di competizione

A) ANTI-CHEAT

- Nel caso in cui si scopra un glitch che consenta l'utilizzo di possibilità di gioco non previste dall'editore, ai giocatori è vietato utilizzarlo, indipendentemente dalla squadra che ne beneficia. I giocatori che lo dovessero scoprire sono tenuti ad informare l'arbitro che deciderà se si tratta davvero di un problema tecnico o meno.
- L'arbitro ha tutti i diritti di aggiungere o meno lo sfruttamento di un difetto nel gioco alla lista dei comportamenti vietati durante la competizione.
- Le richieste abusive di pause per motivi medici o tecnici sono sanzionate. (Cfr. articolo 9, lettera C))

ARTICOLO 11 - PREMI

I vincitori della competizione italiana potranno giocare contro Zero Latency Luxembourg per il titolo di International Champions. Classifica e benefici aggiuntivi potrebbero estendersi alle stagioni future man mano che la lega si espanderà nel 2023/2024. Se questo torneo preliminare dovesse avere risonanza, verranno implementate ulteriori strutture legali e di ricompensa.

ARTICOLO 12 – LEGGE SULLA PROTEZIONE DEI DATI

I partecipanti al concorso hanno in qualsiasi momento il diritto di accedere, modificare, rettificare e cancellare i propri dati personali richiesti nell'ambito del presente concorso inviando una richiesta scritta ed indicando esattamente il proprio scopo, che il team organizzativo ZL si impegnerà a trattare entro sette (7) giorni lavorativi dal ricevimento della richiesta. La richiesta può essere effettuata via email al seguente indirizzo: info@zerolatency-vr.it. oppure via posta al seguente indirizzo: Live Action Gaming SRL, Via Papa Giovanni Paolo II, N7, 20057 Assago, MI.

Questo documento è stato realizzato e finalizzato da Live Action Gaming srl ed è quindi soggetto alle norme generali sulla protezione dei dati. Qualsiasi utilizzo non autorizzato sarà perseguito e punito in conformità con la legislazione vigente.

ARTICOLO 13 – MODALITÀ DI RIMBORSO

Se una squadra desidera ritirarsi dalla competizione, questo è possibile solo 1 settimana prima della data di chiusura per le iscrizioni, cioè il 17 febbraio 2023 e solo senza aver partecipato a sessioni di allenamento a una tariffa ridotta di € 25 tasse incluse. Se e solo se queste condizioni sono applicate, una squadra può chiedere di essere rimborsata per le sue quote di iscrizione.



SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

Data e luogo _____

Con la presente, dichiaro di aver letto il presente Regolamento e il Contratto nella loro interezza, di accettarne i termini e le condizioni ivi riportate e di accettare e di rispettare questo documento per tutta la durata del torneo.

NOME SQUADRA _____

Ruolo	Nome	Mail	Cell	Firma
Capitano				
Giocatore 1				
Giocatore 2				
Sostituto 1				
Sostituto 2				

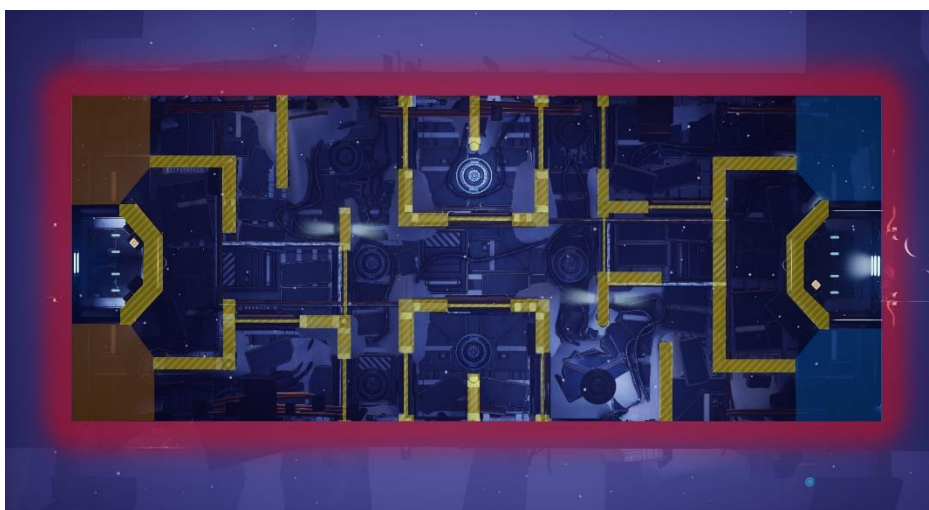
SOL RAIDERS TORNEO DI REALTÀ VIRTUALE

APPENDICI

Cartina 1: STAZIONE DELLE TURBINE



Mappa 2: RELITTO OSCURO



Mappa 3: CANYON DELLE MINIERE

