

2° Edizione WoWs Italian Cup

Informazioni Generali

Nota: Questo documento verrà aggiornato continuamente.
E' un work in progress.

Date

Il torneo si svolgerà a partire dal 4 Giugno.

Giorni di gioco: il *Lunedì* ed il *Martedì* dalle 20:30 alle 23:30.

Finite le iscrizioni, rilasceremo il tabellone per il torneo

Formato

- Si giocherà 7v7 tier X con le regole per le Clan Battles.
 - *NOTA: Il formato è stato deciso dopo una consultazione sul [Discord](#) aperta a TUTTI i clan e pubblicizzata su Facebook e sul forum della WG. Dei 23 votanti, 21 hanno votato per il formato delle CB, mentre 18 hanno votato per tenere il Tier X.*

Mods

- Tutte le Mods di **Aslains** e del **WG Mod Pack** sono ammesse
 - [Aslains](#)
 - [WG Modpack](#)

Mappe

- [Il pool di mappe](#) è composto da:
 - Hotspot
 - Islands of Ice
 - Mountain Range
 - Sleeping Giant
 - Tears of the Desert
- Tutte le mappe verranno giocate in “**Clans. Domination. Tournament**”
- Il Ciclone va **Disabilitato**
- Verrà organizzata un'estrazione per decidere con sorteggio le mappe del torneo

Iscrizioni

Le iscrizioni sono aperte dalla sera di **Martedì 22 Maggio** fino a **Giovedì 31 Maggio** alle 24:00.

Per iscrivere il vostro clan, [questo è il link del form di iscrizione](#)

Streaming

Per adesso, gli streamer confermati sono:

- Blizzard__ (**WG CC**)
- PhisicsLollo
- Francesile
- Legio Italica Gaming (edo3)
- RepublicOfVenice

IMPORTANTE!

*Se volete partecipare come streamer delle partite, mandate il link al vostro canale e una breve lettera di presentazione entro la chiusura delle iscrizioni al torneo (**Giovedì 31 Maggio**) a: italiancupwows@gmail.com*

Verrete ricontattati se rimarranno posti liberi!

Arbitri

Nella nuova edizione del torneo, si presenta una nuova figura, l'arbitro di gara.

Questo sarà presente in ogni partita per reagire velocemente in caso di problemi e contattare gli Admin se necessario.

Gli arbitri confermati per adesso sono:

- Orlathebeast [**CR33D**]
- Z1on [**WGP2W**]
- 16axe [**TTT**]

IMPORTANTE!

*Se volete dare una mano come arbitro, scriveteci entro la chiusura delle iscrizioni al torneo (**Giovedì 31 Maggio**) a: italiancupwows@gmail.com*

Verrete ricontattati se rimarranno posti liberi!

Montepremi

Il montepremi verrà aggiornato al termine delle iscrizioni ed è in continua crescita.

Se volete dare il vostro contributo al montepremi, [questo il link](#) paypal!

La suddivisione dei premi per il torneo e la lista di chi ha partecipato al montepremi è disponibile [a questo link](#).

Il montepremi verrà diviso fra i 6 team che arriveranno più' avanti nel torneo.

Chi supera i quarti di finale, si aggiudica automaticamente uno dei premi, mentre i 4 team che perderanno i quarti, andranno a scontrarsi nuovamente per decidere chi prenderà il 5o ed il 6o posto.

Setup delle squadre

- Possono essere iscritte fino a 2 squadre per ogni CLAN.
 - Per CLAN si fa riferimento a quelli facenti parte della stessa community, includendo le accademie. (Esempio: **_IRN_** è il primo clan e potrebbe partecipare con un'unica squadra assieme ad **IRN**, clan accademia)
- Tutti i membri di una squadra devono essere dello stesso CLAN
- Tutti i membri di una squadra devono essere giocatori ITALIANI.
- Ogni giocatore può far parte soltanto di una singola squadra
 - [Iscrivi il tuo team qua](#)
- I premi verranno assegnati ad un massimo di 12 membri per squadra. Quindi pianificate i cambi in maniera oculata

Discord

- Rappresentati per ogni Clan (Il team leader e un suo sostituto) **devono** unirsi al Discord del Torneo per facilitare la comunicazione fra i team e con gli Organizzatori
- Per favore, registratevi con la tag del vostro clan prima del vostro nome. Quindi [TAG] Nickname (Esempio: **[_IRN_] Francesile**)
- Scrivete nel canale **#presentazioni** in modo che un amministratore possa assegnarvi i diritti necessari
- [Link al Discord](#)

Organizzazione delle Giornate di Gioco

Info Generali

- ITA Cup sarà un torneo a due fasi.
 - Fase a Gironi. Partite alla meglio delle 3 (**BO3**)
 - Fase Eliminatória ad eliminazione Diretta. Partite alla meglio delle 3 (**BO3**) escluso la Finalissima e la finale per il 3o e 4o posto che saranno alla meglio delle 5 (**BO5**)
 - Le teste di serie dei Gironi verranno definire in base al posizionamento dei singoli clan delle ultime Clan Battles della WG.
 - Link ufficiale ranking:
<https://clans.worldofwarships.eu/clans/gateway/wows/clans-rating>
 - Nel caso di più' squadre presentate dallo stesso clan, una sola di queste (Quella registrata come squadra numero 1) avrà il punteggio del clan per la definizione delle teste di serie. L'altra verrà contata come una squadra che non ha partecipato alle Clan Battles

Dispute

1. Ogni membro dovrà avere i replay abilitati per risolvere eventuali dispute
2. RESTART:
 - 2.1. Entro i primi 2 minuti della partita
 - 2.1.1. Ogni squadra può farne richiesta una volta per match nel caso in cui qualcuno nel team non ha caricato correttamente o si è disconnesso
 - 2.1.2. Streamer possono richiedere il riavvio in caso di problemi eccezionali o di BUG di Spawn
 - 2.1.3. Chiunque può richiedere il riavvio nel caso gli Spawn o le Impostazioni della partita non sono stati impostati correttamente. Questo tipo di richieste non vada ad impattare il restart concesso ad ogni team per problemi di disconnessione o caricamento
 - 2.2. Oltre i primi 2 minuti della partita si parte dal presupposto che entrambi i team hanno implicitamente accettato lo svolgimento della partita
 - 2.2.1. Soltanto un Arbitro o Admin può richiedere un restart e solo in caso di problemi al di fuori del comune svolgimento della partita (Esempio: crash del server et similia)
3. Partiamo dal presupposto che siamo tutti ragionevoli e varrà uno spirito di competizione amichevole. Non verranno quindi tollerate offese di alcun tipo durante le partite.

Impostazioni Training Room

- Verrà usata la nuova training room per questo torneo. Incoraggiamo ogni squadra a prendere un pò di familiarità così che vada tutto bene.
- Per ora le impostazioni saranno:
 - Mappa: **Clans. Domination. Tournament**
 - Tempo di gioco: **20 minuti**
 - Ciclone: **Nessun Ciclone**
 - Training room chiusa: **OFF**
 - Nascondi navi nemiche: **ON**
- Quando entrerete nella stanza, vedrete una cosa del genere.



[Risoluzione maggiore](#)

Ognuno che entra la stanza sarà nella sezione “undistributed players”. Il room leader vi sposterà nelle rispettive zone (*Alpha* e *Bravo*), in un secondo momento ognuno sceglierà la nave e cliccherà su “ready”, e la partita avrà inizio

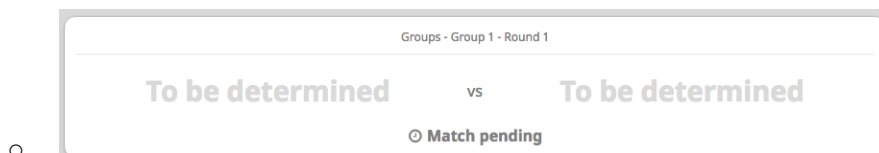
- **NOTE IMPORTANTI PER TUTTI**
 - Quando sarete nella mappa, non mettetevi “ready” mentre siete ancora nella sezione di navi “non assegnate”. Mettetevi “ready” solo dopo che siete stati trascinati nella vostra area, questo per non mostrare agli avversari le navi scelte.
 - La prima persona che verrà spostata nel team avversario sarà designato “team leader” e dovrà invitare giocatori dalla sua lista di amici/clan
 - Una volta finita la prima partita, verrete riportati a questa schermata. Così è molto più veloce passare alla prossima partita, senza dover ricreare la stanza ogni volta.

Fase a Gironi

- Ogni scontro sarà alla meglio delle 3 (**BO3**). Le mappe sono **IN ORDINE**:
 - *Tears of the desert*
 - *Sleeping giant*
 - *Mountain range*
- L'ordine di apparizione nel Tabellone definirà chi avrà lo spawn "*Team 1*" (*Alpha*) e chi "*Team 2*" (*Bravo*) nella **prima** mappa.
 - Nella seconda ed eventuale terza mappa, lo Spawn lo sceglie la squadra che **ha perso** la mappa precedente
- Quando non verrà creata dagli Streamer o dagli Arbitri / Admin la stanza, sarà il "*Team 1*" a doverla creare.
- Il nome della Training room dovrà essere
 - TEAM 1 vs TEAM 2
 - Esempio KTS vs _IRN_
- Gli spawn in base al Team e alla mappa li potete trovare [qua](#)
- I primi 2 team di ogni girone passano verso la fase ad Eliminatorie
 - Il criterio di valutazione sarà il numero di **BO3** vinti
 - A parità di **BO3**, conterà il numero di partite vinte (scontri finiti 2-0 varranno 3-0 per questo conteggio)
 - A parità di partite vinte, verrà considerata la differenza di punti all'interno di ogni partita. (uccidere ogni nave nemica = 1000 punti). Questo è il perchè è importante abilitare i replay

Fase Eliminatória

- Il vincitore di ogni girone, andrà a scontrarsi con un team che è uscito al 2o posto dal suo girone.
- Si giocheranno partite alla meglio delle 3 (**BO3**). Le mappe sono **IN ORDINE**:
 - *Islands of ice*
 - *Sleeping giant*
 - *Hotspot*
- Il primo team nel tabellone sarà “*Team 1*” e il secondo sarà “*Team 2*”



-
- Quarti di Finale:
 - “*Team 1*” avrà lo spawn “*Alpha*” nella training room nella **prima** mappa.
 - Nella seconda ed eventuale terza mappa, lo Spawn lo sceglie la squadra che **ha perso** la mappa precedente
- Nelle semifinali, così come nelle partite che decideranno l’ordine d’arrivo fra il 5o e l’8o posto le mappe verranno scelte e bannate dai team stessi. (*Sempre all’interno del pool di mappe definito in alto*);
 - “*Team 1*” bannerà una mappa, poi “*Team 2*” ne bannerà a sua volta una
 - “*Team 1*” sceglierà la prima mappa, “*Team 2*” sceglierà la seconda
 - Il team che NON ha scelto la mappa, sceglierà gli spawn
 - La 3a mappa sarà la rimanente
 - Gli spawn saranno come nelle partite precedenti “*Team 1*” è *Alpha*, mentre “*Team 2*” è *Bravo*.
- Nella Finalissima, così come nella partita per il 3o e quarto posto, si giocherà alla meglio delle 5. Quindi, potenzialmente tutte le mappe.
 - “*Team 1*” sceglie la prima, poi “*Team 2*” la seconda e così via
 - Il team che NON ha scelto la mappa, sceglierà gli spawn

Regole Generali

Streaming e Arbitraggio

- Verrà fatto in modo che non saranno responsabili delle partite Streamer o Arbitri che sono all'interno di uno dei clan che gioca una specifica partita.
 - L'unica eccezione sono gli Amministratori. Per motivi logistici, può capitare che non vi siano sufficienti Arbitri disponibili, ed in quel caso un Admin si occuperà di prendere quel ruolo a prescindere dalla tag in-game.

Comportamento Sportivo

1. Ci aspettiamo che ogni team giochi seriamente, a prescindere dall'avversario. Giocare in modo irrispettoso potrà essere sanzionato in base alla gravità del fatto
2. Nessuna squadra verrà punita o squalificata se non sarà assolutamente necessario. Se si possono risolvere dispute senza dover chiamare gli admin, incoraggiamo i team a procedere in tal senso. Coloro che insisteranno per l'applicazione alla lettera del regolamento nei confronti dei loro avversari, riceveranno lo stesso trattamento
3. Rallentare i tempi dei tornei è una violazione del regolamento, e può essere punito con una partita persa. Se vi sono problemi tecnici, avvisare l'organizzazione e gli avversari con un po' di preavviso

Ringraziamenti Finali

- Tutti gli sponsor per il montepremi
- Organizzatori del **KoTS** Internazionale per le immagini e una parte del regolamento
- **WG** per il supporto dimostrato in tutte le edizioni del torneo

Per ogni eventuale domanda, [unitevi al nostro Discord](#) e chiedete ad uno degli Admin presenti!