

3° Scarlet Moon Invitational Mythic Plus

Torneo Mythic Plus

Regolamento Generico

- La sfida consiste in uno scontro tra più squadre in mythic plus. I gruppi partono tutti dallo stesso numero di chiave e vince il team che potenzia la chiave maggiormente entro un tempo stabilito di 2 ore e mezza.
- Il montepremi dell'evento è proporzionale al numero di partecipanti, potrebbe subire variazioni.
- E' possibile partecipare all'evento solo con personaggi presenti nella gilda Pirates of Scarlet Moon, gilda di World of Warcraft su Pozzo dell'Eternità.
- L'evento è un torneo ad eliminazione diretta.
- Comportamenti scorretti potrebbero escludere i giocatori dall'evento, anche se in corso d'opera.
- Sono disponibili due categorie diverse di torneo, il "Terrore dei Mari" con chiave di partenza +8 e "Mostro degli Abissi" con chiave di partenza +4
- I partecipanti devono essere in possesso di una chiave +4 o +8 a seconda della categoria in cui vogliono partecipare. Se anche siete in possesso di una chiave più alta, è obbligatorio abbassarla di grado perché i team devono partire tutti dalla stessa.
- Durante la sfida è possibile utilizzare solo la chiave di partenza. Non è quindi possibile fare una mitica plus con la chiave +4 o +8 e poi fare una seconda mitica con una chiave di un altro membro del gruppo
- L'utilizzatore della chiave deve avere obbligatoriamente l'addon Astral Key

Regolamento TERRORE DEI MARI (PRO)

CATEGORIA TERRORE DEI MARI Data 3 Dicembre ore 21.15-24.00

Tassa iscrizione personale: 20k a Gruppo.. Chiave di partenza fissa +8

Requisiti Iscrizione: Iscrizione a gruppi, tutti i partecipanti del gruppo devono essere indicati al momento dell'iscrizione, è permesso indicare anche eventuali sostituti. E' consigliato indicare un nome per il proprio team.

Data ultima oltre il quale non saranno più accettate iscrizioni: 3 Dicembre 2019, ore 21

Numero minimo gruppi: 1

Numero massimo gruppi: 10

Montepremi:

1° Premio: Mythic Plus raggiunta in competizione x 7k (Esempio se si vince con una +10, il premio è $10 \times 7 = 70k$) oppure gold totale iscritti se maggiore

Regolamento:

- Vince il team che ha la chiave potenziata più alta entro la fine della competizione. (2 ore e 30 circa dalla partenza).
- Le squadre devono indicare un loro componente del gruppo in possesso della prima chiave Mythic plus +8 a loro scelta e potranno utilizzare solo la sua chiave per il resto dello scontro e per i dungeon successivi. Al termine dello scontro, la chiave terminata posseduta da quel personaggio farà da fede per verificare vittoria o sconfitta.
- E' possibile depletare una chiave e ripartire ma, se la chiave diventa una 6 o meno, la squadra viene squalificata automaticamente.
- Se la squadra supera la mitica in tempo, continua con la chiave potenziata. Non è quindi possibile utilizzare una chiave di un altro membro del team.
- E' previsto il completo rimborso della tassa di iscrizione se uno dei membri del team fa Streaming della chiave.
- In caso di Pareggio, il montepremi viene diviso tra i team vincitori
- Nel caso di un unico team partecipante, il premio è in base alla chiave ottenuta in competizione.

Regolamento MOSTRO DEGLI ABISSI (SOCIAL)

CATEGORIA MOSTRO DEGLI ABISSI Data 1 Dicembre ore 21.00 (21.15 mass)-24.15

Tassa iscrizione personale: 2k a persona.

Requisiti Iscrizione: iscrizione il giorno del torneo e gruppi non necessariamente completi.

Chi è senza gruppo verrà assegnato ai gruppi non completi. Chiave di partenza fissa +4.

Sono permessi alt e main di persone che partecipano a TERRORE DEI MARI, ma non è possibile iscriversi con un gruppo composto da più di 2 persone partecipanti al medesimo gruppo dell'evento Terrore dei Mari.

Numero minimo gruppi: 1

Numero massimo gruppi: Non Specificato

Montepremi:

1° Posto: Premio al gruppo di Totale Partecipanti all'evento x 1.5K

Regolamento:

- Vince il team che ha la chiave potenziata più alta entro la fine della competizione. (2 ore e 30 circa dalla partenza).
- Le squadre devono indicare, il giorno del torneo, un loro componente del gruppo in possesso della chiave +4 a loro scelta e potranno utilizzare solo la sua chiave per il resto dello scontro e per i dungeon successivi.
- E' possibile depletare una chiave e ripartire ma, se la chiave diventa una 2, la squadra viene squalificata automaticamente.
- Se la squadra supera la mitica in tempo, continua con la chiave potenziata. Non è quindi possibile utilizzare una chiave di un altro membro del team.
- In caso di Pareggio, il montepremi viene diviso tra i team vincitori
- Nel caso di un unico team partecipante, il premio è in base alla chiave ottenuta in competizione.