

Regolamento Partite classificate:

Regolamento Ufficiale Partite Classificate - TacticalEdgeSoftair

1. Iscrizioni e Composizione Squadre

- **Modalità di Iscrizione:** Le iscrizioni sono aperte esclusivamente tramite:
 - Messaggio WhatsApp al numero ufficiale del campo.
 - Messaggio Direct su Instagram alla pagina ufficiale del campo.
 - Comunicazione verbale diretta alla direzione del campo.
- **Composizione Squadra:**
 - Ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di **8 giocatori titolari**.
 - È fortemente consigliata l'aggiunta di fino a **3 giocatori riserve (opzionali)**.
- **Lista Giocatori:** Al momento dell'iscrizione, la squadra deve fornire la lista completa dei giocatori titolari e delle riserve. Solo i giocatori in questa lista potranno partecipare alle partite classificate.
- **L'organizzazione delle partite** viene affidata alle squadre (tramite anche i nostri canali social e con il supporto della direzione).
 - **Per esempio un team può richiedere ad un altro il confronto in una partita classificata**
 - Sarà poi una volta concordato il match effettuare la prenotazione come per qualsiasi altra giocata **indicando nelle note: "PARTITA CLASSIFICATA"**

2. Formato di Gioco

- **Modalità Principale:** Deathmatch (ad eliminazione).
- **Formato:** Scontri diretti **8 vs 8**.
- **Altre Modalità:** Potranno essere inserite modalità aggiuntive (ad esempio: Conquest, Domination, Attacco/Difesa) a discrezione della direzione del campo, che verranno comunicate prima dell'inizio del torneo o della giornata.
- La direzione si riserva la possibilità di organizzare eventi speciali con **punteggi bonus**

3. Presentazione e Squalifiche

- **Presentazione:** Ogni squadra deve presentarsi al campo con almeno **8 giocatori titolari** iscritti e pronti a giocare all'orario stabilito.
- **Squalifica per Assenza:** Se una squadra si presenta con meno di 8 giocatori, verrà automaticamente **squalificata** per quella partita.
- **Esito della Partita:** La partita verrà conteggiata come una **sconfitta a tavolino** per la squadra assente e come una vittoria per la squadra avversaria. Il punteggio ELO verrà aggiornato di conseguenza (vedi punto 4).

4. Sistema di Punteggio e Classifica (Sistema ELO)

Ogni squadra inizia la stagione con un **punteggio di 1000 punti**.

- **Assegnazione Punti:** Il punteggio guadagnato o perso dopo ogni partita dipende dalla probabilità di vittoria calcolata prima dello scontro.
- **Formula per il Valore Atteso (Probabilità di Vittoria):**

- $Punt_SquadraA$ = Punteggio ELO della Squadra A

- $Punt_SquadraB$ = Punteggio ELO della Squadra B

- **Probabilità di Vittoria per A:**

$$EA = \frac{1}{(1 + 100^{((Punt_SquadraB - Punt_SquadraA) / 1000)})}$$

- **Probabilità di Vittoria per B:**

$$EB = \frac{1}{(1 + 100^{((Punt_SquadraA - Punt_SquadraB) / 1000)})}$$

- **Aggiornamento Punteggio Post-Partita:**

- **K-Factor (Costante di sviluppo):** Il valore K è fissato a **100** per garantire un bilanciamento dinamico ma non eccessivamente volatile.

- **Formula Aggiornamento:**

- **Nuovo Punteggio Squadra A:**

$$Punt_SquadraA_Nuovo = Punt_SquadraA_Vecchio + K * (Risultato_A - EA)$$

- **Nuovo Punteggio Squadra B:**

$$Punt_SquadraB_Nuovo = Punt_SquadraB_Vecchio + K * (Risultato_B - EB)$$

- **Assegnazione del Risultato (Result):**

- Vittoria = **1**

- Pareggio = **0.5**

- Sconfitta = **0**

Esempio Pratico:

Squadra A (1100 punti) vs Squadra B (900 punti).

$$EA = 1 / (1 + 100^{((900 - 1100)/1000)}) \approx 0.715$$

$$EB = 1 - 0.715 \approx 0.285$$

Se vince la Squadra A (come previsto):

$$Punteggio\ A\ nuovo = 1100 + 100 * (1 - 0.715) \approx 1128$$

Punteggio B nuovo = $900 + 100 * (0 - 0.285) \approx 892$

Se vince la Squadra B (sorpresa):

Punteggio A nuovo = $1100 + 100 * (0 - 0.715) \approx 1028$

Punteggio B nuovo = $900 + 100 * (1 - 0.285) \approx 972$

- **Classifica:** La classifica aggiornata sarà disponibile entro 24 ore dalla fine delle partite sul **sito web ufficiale del TacticalEdgeSoftair**.

5. Regole di Gioco e On-Sportività

- **Honesty System ("Chiamata"):** L'onestà è fondamentale. Ogni giocatore **deve** dichiarare immediatamente e ad alta voce di essere stato colpito, alzando la mano e tornando alla base (a seconda delle modalità di gioco) nel modo più rapido e sicuro possibile.
- **Distanza Minima di Impegno: 5 metri.** Al di sotto di questa distanza, non si può sparare a raffica. È obbligatorio il colpo singolo ed evitando colpi alla testa.
- **Colpi e Limitatori di Potenza:**
 - Potenza massima **0.99 J** OBBLIGATORIA per l'ammissione al campo di gioco
 - NO FUMOGENI
 - NO GRANATE THUNDER O SIMILI
- Sono ammesse granate a molla/sonore o green gas.
 - All'interno degli edifici tutti i giocatori all'interno dell'edificio dove la granata si innesca vengono colpiti (anche se non ricevono colpi diretti da pallini proiettati dalla granata)
 - La granata ha un raggio d'effetto di 2 metri. Tutti i giocatori all'interno di questo raggio che non sono al riparo rispetto al punto di detonazione vengono considerati colpiti. Un riparo è definito come qualsiasi ostacolo che copre l'intera sagoma del giocatore (es. un muro, una balla di fieno, NON un albero) che si frappone tra la granata e il giocatore.
- **BANG! Rule / Resa:** Se un giocatore si avvicina a un avversario a meno di 5 metri senza essere visto, può chiamare "BANG!" o "DICHARATI!". L'avversario colto di sorpresa è considerato eliminato. La resa non è valida se entrambi i giocatori sono a conoscenza della reciproca posizione e stanno già ingaggiando.
- **Streaming:** Le partite verranno TUTTE streammate in diretta e la diretta potrà essere utilizzata per l'individuazione di comportamenti antisportivi e/o disonesti.

6. Sanzioni e Comportamento

- **Mancata Dichiarazione di Colpo (Cheating):**
 - **Prima Infrazione:** Avvertimento ufficiale alla squadra ed eliminazione immediata del giocatore.
 - **Seconda Infrazione:** Sottrazione di **25 punti ELO** dalla classifica della squadra.

- **Infrazioni Gravi o Ripetute:** Squalifica dalla partita in corso e possibile sospensione dalle partite classificate.
- **Comportamento Anti-Sportivo:** Insulti e comportamenti pericolosi verso giocatori o attrezzature non saranno tollerati e porteranno alla perdita di punti o alla squalifica.
- **Attrezzatura:** È responsabilità di ogni giocatore mantenere la propria attrezzatura in condizioni di sicurezza. Il campo si riserva il diritto di testare e vietare l'uso di qualsiasi replica non a norma.

7. Stagioni e Wipe

- La stagione ha durata **tre mesi** a partire dalla comunicazione ufficiale sui canali social e sul sito.
- Alla conclusione dei sei mesi il punteggio di tutte le squadre verrà riportato a 1000 (WIPE del punteggio).
- L'apertura delle iscrizioni a una nuova stagione di partite classificate verrà comunicata poche settimane dopo la chiusura della stagione precedente.

8. Premiazione

- La squadra che al termine della stagione si troverà in prima posizione verrà premiata con
 - FOTO di SQUADRA apposta sulla "Hall Of Fame" del campo
 - ARTICOLO E POST CELEBRATIVI SU SITO E SOCIAL con le azioni migliori avvenute nel corso della stagione e dei momenti più rilevanti
 - RICONOSCIMENTO DI SUPERIORITÀ STRATEGICA, SPORTIVA E MORALE
 - GLORIA ETERNA

TACTICAL EDGE
SOFTAIR