

Gultarminator II – le regole

Qualificazioni:

I candidati dovranno iscriversi nella pagina seguente per annunciare la loro partecipazione alle prove di qualificazione: [\[Page à venir\]](#)

I. Prova di Rapidità:

I candidati alla qualificazione per il torneo devono eseguire una prova di Rapidità. La prova è semplice: battere un guardiano di dongione il più rapidamente possibile.

Un guardiano di dongione preciso è assegnato a ogni classe:

- **Il Tofu Reale:** Sàcrido, Ocra, Anutrof, Yop
- **Il Blop Reale Multicolore:** Pandawa, Ecaflip, Sadida, Osamodas
- **Il Maestro Pandora:** Aniripsa, Feca, Xelor, Etram

Attenzione:

- Durante il combattimento contro il Tofu Reale, il Blop Reale Multicolore e il Maestro Pandora, il candidato deve essere solo.
- I combattimenti contro il Tofu Reale, il Blop Reale Multicolore e il Maestro Pandora dovranno essere eseguiti nei rispettivi dongioni. I combattimenti in arena non sono accettati.

I TRE migliori tempi di ciascuna classe e di ciascun server saranno presi in considerazione per la seconda prova di qualificazione.

I. Prova di Popolarità:

Su ogni server, i 3 candidati che avranno ottenuto i 3 migliori tempi della loro classe saranno selezionati per la prova di Popolarità.

Non appena saranno pubblicati i risultati della prova di Rapidità, saranno indette delle votazioni su ogni server per nominare i rappresentanti di ciascuna classe nel torneo. I candidati che avranno raccolto più voti per ciascuna classe su ciascun server saranno selezionati per partecipare al Gultarminator.

Per ciascuna classe, il candidato che arriva secondo nelle votazioni è considerato come la riserva del suo compagno eletto. In caso di assenza di quest'ultimo, dovrà prendere il suo posto nel combattimento per evitare che la squadra perda per assenza.

PROCÉDURA:

Si accetta una sola iscrizione per account e per persona.

I risultati della prova di Rapidità saranno recuperati direttamente in gioco. Verrà tenuto conto solo del miglior tempo del personaggio.

E' necessario possedere un personaggio di livello superiore a 40 sul server interessato per poter partecipare al voto della prova di Popolarità.

Lo stesso account può votare una sola volta per un solo server. E' accettato un solo voto per uno stesso IP.

Il torneo:

I. Regole generali

- Le squadre sono composte da 4 personaggi.
- L'insieme del torneo si svolge su un server aperto specialmente per l'occasione.
- Gli insulti causeranno l'immediata squalifica.
- La lingua ufficiale del torneo è l'inglese. Si dovrà quindi utilizzare l'inglese durante i combattimenti fra due squadre di diverse comunità. L'utilizzo di altre lingue è tuttavia autorizzato fra giocatori di una stessa comunità.
- E' vietato l'utilizzo sia di caramelle che conferiscono bonus sia delle benedizioni dei templi di Pandala. Questi bonus saranno automaticamente tolti ai personaggi nel momento in cui entreranno nell'arena del torneo.
- E' autorizzato l'utilizzo di tutti gli Incantesimi.
- Il server sarà chiuso agli spettatori sprovvisti di un'autorizzazione speciale.
- Il livello dei partecipanti passerà automaticamente a 200 sul server del torneo, anche se hanno un livello più debole sul loro server di origine.
- Una restrizione è applicata alle Forgimagiche esotiche: poco importa il numero di PA/PM/PO esotici sull'equipaggiamento, solo 1 PA, 1 PM e 2 PO saranno contabilizzati, gli altri saranno ignorati.
- Una squadra incompleta non ha l'autorizzazione a combattere. Sarà considerata come sconfitta per assenza.

II. Gli arbitri

Per tutta la durata del torneo, degli arbitri saranno incaricati di supervisionare i combattimenti. In caso di qualsiasi disaccordo fra due squadre, l'arbitro presente dovrà prendere la decisione finale.

Tutte le squadre dovranno rispettare questi arbitri.

Gli arbitri sono facilmente identificabili: hanno l'aspetto di un gufo.

III. Costituzione delle squadre

Una volta che la lista ufficiale dei 12 giocatori selezionati dal server sarà pubblicata, questi ultimi dispongono di 2 giorni di tempo per suddividersi in 3 squadre da 4 personaggi.

In caso di disaccordo fra i 12 e nell'impossibilità di trovare un'intesa per la formazione delle squadre, esse saranno estratte a sorte da Ankama.

I punti non saranno contabilizzati solo per squadre, ma anche per server, è fortemente consigliato di formare 3 squadre potenti ed equilibrate piuttosto che puntare tutto su una sola squadra.

La composizione delle squadre è altresì soggetta ad una regola particolare. Attribuiamo a ciascuna classe un valore preciso in funzione dei suoi vantaggi in combattimento PvP di gruppo e della sua sinergia con le altre classi. Il valore totale di una squadra è la somma del valore dei suoi membri. Una squadra non può superare 35 punti.

Valori delle differenti classi:

Ocra: 9 punti
Anutrof: 8 punti
Feca: 7 punti
Yop: 8 punti
Osamodas: 9 punti
Etram: 7 punti
Sàcrido: 10 punti
Ecaflip: 8 punti
Aniripsa: 10 punti
Sadida: 7 punti
Xelor: 9 punti
Pandawa: 10 punti

IV. Le prove comunitarie

Per le 3 settimane del torneo, i giocatori dei diversi server saranno invitati a partecipare a prove comunitarie che metteranno in competizione i server fra loro.

I server che partecipano alle prove comunitarie e che ottengono un buon piazzamento in classifica faranno guadagnare punti a ciascuna delle loro squadre. Il numero di punti messi in palio e il loro metodo di ripartizione saranno precisati nell'annuncio del lancio di ogni prova comunitaria.

V. La fase di selezione

Durante la fase di selezione, ogni squadra dovrà partecipare a quattro combattimenti.

Questi combattimenti permetteranno di accumulare punti e di piazzarsi nella classifica generale del torneo.

Le 64 squadre che avranno ottenuto la maggior parte dei punti durante questa fase saranno selezionate per partecipare ai 32simi di finale. I punti delle squadre saranno influenzati dalle performance dei loro server durante le prove comunitarie.

PROCÉDURA:

Il calendario dei combattimenti (date e orari) sarà definito e pubblicato in anticipo. Le squadre dovranno trovarsi sulla mappa che sarà stata loro assegnata.

Alla fine di ogni combattimento, un membro di ognuna delle due squadre (non importa chi) dovrà andare sulla pagina del formulario di fine combattimento. Sarà richiesto uno screenshot dell'interfaccia di fine combattimento.

In caso di non concordanza delle informazioni, verrà fatta un'inchiesta, la squadra che avrà mentito sarà immediatamente squalificata e i giocatori che la compongono saranno puniti in maniera esemplare.

Se una sola squadra riempie il formulario di fine combattimento, si riterrà che l'altra squadra lo abbia convalidato.

VI. Le fasi finali

Le 64 squadre rimanenti si affronteranno in 7 giornate dai 32^{simi} fino alla finale.

Ogni sconfitta è eliminatoria.

Il calendario dei combattimenti sarà pubblicato in anticipo.

Le assenze e i ritardi causeranno l'eliminazione automatica della squadra.

VII. Contabilizzazione dei punti

I punti sono contabilizzati per squadra e per server.

Punti ottenuti in funzione del tipo di vittoria:

- Vittoria perfetta (nessuna morte nella squadra): 60 punti
- Vittoria a tre (un morto nella squadra): 50 punti
- Vittoria a due (due morti nella squadra): 45 punti
- Vittoria in extremis (tre morti nella squadra): 40 punti
- Vittoria per assenza: 45 punti
- Pareggio: 30 punti
- Sconfitta: 0 punti

Vittoria schiacciante:

Una vittoria in meno di 10 minuti è una vittoria schiacciante.

In caso di vittoria schiacciante, la squadra vincitrice ottiene 20 punti supplementari.

Pareggio:

Durante le fasi di qualificazione, il pareggio è dichiarato dopo 60 minuti di combattimento.

Durante le fasi finali non è più possibile pareggiare e non ci sono più limitazioni di tempo.

L'assenza:

Sono dichiarate assenti le squadre che non si presentano in tempo o i cui membri non sono tutti presenti per il loro combattimento.

La squadra assente è considerata come perdente. La squadra presente è dichiarata vincente per assenza. In caso di assenza di entrambe le squadre, saranno dichiarate sconfitte tutte e due.

Se un membro della squadra è assente, la sua riserva deve presentarsi al suo posto. Se i due sono assenti e la squadra è incompleta, essa viene automaticamente dichiarata perdente.

Le squadre hanno 10 minuti a partire dall'ora di inizio del combattimento per presentarsi prima di essere dichiarate assenti.

VIII. Le ricompense

A. Le ricompense per squadra

La squadra vincitrice della finale:

I quattro vincitori del torneo saranno ricoperti di kama! Otterranno 15.000 kama ognuno per ogni punto ottenuto dalla squadra!

Otterranno anche una Panoplia del Campione, l'emote del Campione e i loro nomi saranno scolpiti nel marmo in quanto vincitori di questo torneo!

Ogni personaggio della squadra sarà immortalato in una carta a suo nome nel gioco Wakfu TCG.

Le riserve della squadra vincitrice otterranno la panoplia del Campione e l'emote associata.

I kama saranno dati solo ai titolari, che potranno decidere di dividerli fra tutti.

La squadra finalista:

Non hanno raggiunto lo scopo del torneo ma hanno offerto un grande spettacolo a Gultard! I quattro membri della squadra che occupa il secondo posto del podio otterranno ciascuno 10.000 kama per ogni punto ottenuto!

La squadra che ha ottenuto più punti su ciascun server:

Ogni membro di queste squadre sarà gratificato con una panoplia del Campione e, naturalmente, con l'emote del Campione.

Le riserve della squadra vincitrice otterranno la panoplia del Campione e l'emote associata.

Una squadra può naturalmente ottenere più ricompense.

In caso di parità di punti, sarà organizzata una sfida per vedere quale squadra merita la ricompensa.

B. Le ricompense per server

I server accumulano punti grazie alle vittorie delle loro squadre e alle loro performance durante le prove comunitarie. Sarà stilata una classifica dei server in funzione di questi punti. I server che si piegheranno meglio saranno ricompensati.

Primo posto:

Il server sarà ricompensato con **un week-end** in cui:

- l'esperienza ottenuta sarà moltiplicata per due,
- il drop sarà moltiplicato per due,
- i mazzi di chiavi dei dongioni saranno ricaricabili a volontà.

Dal secondo al quinto posto:

Il server sarà ricompensato con **un week-end** in cui:

- l'esperienza ottenuta sarà moltiplicata per 1.5,
- il drop sarà moltiplicato per 1.5,
- i mazzi di chiavi dei dongioni saranno ricaricabili a volontà.

Dal sesto al decimo posto:

Il server sarà ricompensato con **un week-end** in cui i mazzi di chiavi dei dongioni saranno ricaricabili a volontà.