

# REGOLAMENTO

# BeSPORTS

## SOMMARIO

SOMMARIO	1
1. Definizioni	2
2. Società e Giocatori	2
2.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier	2
2.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier	2
2.3. Composizione del Roster	3
3. Descrizione del formato	3
3.1. Formato	3
3.2. Tiebreaker	5
4. Regolamento del Torneo	5
4.2. Utilizzo delle pause, interruzioni e disconnessioni	6
4.3. Reperibilità	7
4.4. No-Show	7
4.5. Divieto di streaming	7
4.6. Obblighi post-match	8
4.7. Match Media	8
4.8. Screenshot	8
4.9. Preparazioni della partita	8
4.10. Applicazione delle regole	9
5. Partite dal vivo	9
5.1. Attrezzatura	9
5.2. Area di gioco	9
5.5. Tempo di preparazione e fase tattica	11
5.6. Operazioni post partita	12
5.7. Programma	12

5.8.	Vestiaro e abbigliamento	12
6.	Codice di condotta	13
6.1.	Integrità della competizione	13
6.2.	Responsabilità dei partecipanti	14
6.3.	Penalità e Sanzioni	16
7.	Ripescaggi	16
8.	Ulteriori disposizioni	16

## 1. Definizioni

- 1.1. Il Campionato BeSPORTS (“Campionato”) è un torneo organizzato da Mkers ed ACME, in collaborazione con la Lega Nazionale Professionisti Serie B (di qui in avanti, LNPNB);
- 1.2. La lista dei giocatori di una squadra (breviter, “Roster”) è composta obbligatoriamente da due giocatori;
- 1.3. Il Roster sarà composto da almeno un giocatore selezionato tra un gruppo di giocatori, tramite evento apposito (di seguito, “Draft”);
- 1.4. I giocatori si qualificano al Draft tramite tornei di qualificazione (i.e., “Qualifier”);

## 2. Società e Giocatori

### 2.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier

- 2.1.1. I giocatori devono avere compiuto 18 anni prima dell’inizio dei Qualifier.
- 2.1.2. I giocatori partecipanti ai Qualifier, dovranno essere residenti in Italia da almeno 6 mesi o cittadini Italiani ufficialmente riconosciuti;
- 2.1.3. I giocatori devono essere in possesso di una copia di eFootball PES 2020 per Playstation 4, di un account di Toornament.com e di una connessione internet stabile .
- 2.1.4. Partecipando ai Qualifier, i giocatori dichiarano di essere privi di alcun vincolo legale nei confronti di squadre esport, penalità l’esclusione dal Qualifier stesso e di conseguenza dal Draft;
- 2.1.5. È necessario specificare il proprio PSN-ID su Toornament.com. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.

### 2.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier

- 2.2.1. Ogni giocatore, dopo aver effettuato l’iscrizione sul sito di legab.it, dovrà seguire i vari passaggi, compilare tutti i dati richiesti (Nome e Cognome, Data di Nascita, cittadinanza e PSN-ID;) e registrarsi al torneo/Qualifier prescelto.

## 2.3. Composizione del Roster

- 2.3.1. Le squadre sono tenute a registrare obbligatoriamente un Roster di 2 giocatori, dei quali almeno uno scelto tramite Draft;
- 2.3.2. Le squadre possono registrare un solo giocatore non scelto tramite Draft, entro e non oltre il 28 febbraio 2020. Tale giocatore potrà, in deroga alla previsione sub 2.1.3., appartenere ad una squadra E-sports professionistica.
- 2.3.3. I giocatori che partecipano ai tornei di qualifica, accettano il Codice di Condotta e il Regolamento;
- 2.3.4. I giocatori provenienti dai Qualifier devono sottoscrivere il Form di Partecipazione al Draft di BeSPORTS e del Codice di Condotta nel quale accettano preventivamente, senza possibilità di deroghe, di diventare il giocatore ufficiale della squadra per la quale verranno randomicamente selezionati e di cedere alle Parti i propri diritti d'immagine per tutta la durata del Campionato;
- 2.3.5. Il funzionamento del Draft e le condizioni a cui ogni giocatore dovrà aderire vengono regolati dal Regolamento Sorteggio BeSPORTS in appendice;

## 3. Descrizione del formato

### 3.1. Formato

- 3.1.1. I Qualifier si terranno in due fasi distinte.  
QUALIFIER ONLINE : Fase di 9 qualifiche Online, per la selezione di massimo 36 giocatori. I migliori 4 giocatori di ogni giornata saranno eleggibili per il sorteggio di BeSPORTS.  
QUALIFIER DAL VIVO: Fase di 3 qualifiche dal vivo, che aggiudicheranno l'eleggibilità al sorteggio di BeSPORTS per i vincitori delle prime due giornate e per i finalisti dell'ultima giornata.  
I partecipanti del Qualifier Online e dal Vivo dovranno utilizzare esclusivamente una delle società affiliate alla LNPNB nella s.s. 2019/2020, di seguito riportate:  
- Ascoli, Benevento, Chievo, Cittadella, Cosenza, Cremonese, Crotone, Empoli, Entella, Frosinone, Juve Stabia, Livorno, Perugia, Pescara, Pisa, Pordenone, Salernitana, Spezia, Trapani, Venezia.  
Detti partecipanti, dovranno seguire le indicazioni sulla modalità di gioco e specifiche di partita riportate dagli Ufficiali di Gara, mediante apposito canale di comunicazione notiziato sulla piattaforma di torneo.
- 3.1.2. BeSPORTS viene diviso in 2 parti: Regular Season o Campionato e Playoff.  
Durante il campionato le squadre si scontreranno tra di loro con gare di andata e ritorno. Il Campionato sarà composto di 19 giornate. Il Campionato sarà disputato interamente Online. Il calendario del campionato riportato di seguito potrebbe subire variazioni, che verranno comunicate con congruo anticipo dagli Ufficiali di Gara sul portale LNPNB

9 Aprile 2020 prima giornata

16 Aprile 2020 seconda giornata  
19 Aprile 2020 terza, quarta giornata  
23 Aprile 2020 quinta giornata  
26 Aprile 2020 sesta, settima giornata  
30 Aprile 2020 ottava giornata  
3 Maggio 2020 nona, decima giornata  
7 Maggio 2020 undicesima giornata  
10 Maggio 2020 dodicesima, tredicesima giornata  
14 Maggio 2020 quattordicesima giornata  
17 Maggio 2020 quindicesima, sedicesima giornata  
21 Maggio 2020 diciassettesima giornata  
24 Maggio 2020 diciottesima, diciannovesima giornata  
30/31 Maggio 2020 Final Eight

Le gare della Regular Season saranno disputate con la formula Girone all'italiana, con gare di andata e ritorno con partite singole. Ogni giocatore avrà un numero prestabilito di match da dover disputare suddivisi come segue.  
Il giocatore A ( definito nel Regolamento Sorteggio LEGA BeSPORTS al punto 3.1.7) di ogni squadra dovrà disputare le giornate:

9 Aprile 2020 prima giornata A  
19 Aprile 2020 terza giornata A  
26 Aprile 2020 settima giornata A  
3 Maggio 2020 nona, decima giornata A  
7 Maggio 2020 undicesima giornata A  
10 Maggio 2020 dodicesima giornata A  
14 Maggio 2020 quattordicesima giornata A  
17 Maggio 2020 sedicesima giornata A  
21 Maggio 2020 diciassettesima giornata A  
In caso di qualifica:  
30/31 Maggio 2020 Final Eight

Il giocatore B ( definito nel Regolamento Sorteggio LEGA BeSPORTS al punto 3.1.7) di ogni squadra dovrà disputare le giornate:

16 Aprile 2020 seconda giornata B  
19 Aprile 2020 quarta giornata B  
23 Aprile 2020 quinta giornata B  
26 Aprile 2020 sesta giornata B  
30 Aprile 2020 ottava giornata B  
10 Maggio 2020 tredicesima giornata B  
17 Maggio 2020 quindicesima giornata B  
24 Maggio 2020 diciottesima, diciannovesima giornata B  
In caso di qualifica:

## 30/31 Maggio 2020 Final Eight

### Final Eight:

Al termine del Campionato, le prime 8 squadre in classifica accederanno ad una fase di Playoff, chiamata Final Eight, che andrà a decretare il vincitore del torneo. Questa fase è così suddivisa:

Le prime quattro squadre in classifica si sfideranno tra di loro, secondo il seguente formato:

- La prima squadra in classifica sceglierà contro chi giocare fra la terza o la quarta squadra in classifica.
- La seconda squadra in classifica giocherà contro la rimanente non scelta dalla prima squadra.

I Vincitori di questi due match, accederanno alle semifinali.

Le perdenti accederanno a un "Gauntlet" con le altre quattro squadre qualificate per la Final Eight.

Le squadre dalla quinta all'ottava classificata, si sfideranno secondo le seguenti modalità:

- La quinta squadra in classifica sceglierà contro chi giocare fra la settima o l'ottava squadra in classifica.
- La sesta squadra in classifica giocherà contro la rimanente non scelta dalla quinta squadra.

Chi vincerà, avanzerà nel "Gauntlet", chi perde sarà fuori dalla Final Eight.

Le due squadre che usciranno vincitrici dagli scontri sopra indicati, si sfideranno tra di loro, la perdente sarà eliminata dalla Final Eight.

La vincente dovrà affrontare la squadra perdente con il piazzamento più basso, dagli scontri fra le prime quattro squadre in classifica. La perdente sarà eliminata dalla Final Eight

La vincente dovrà affrontare la squadra perdente degli scontri iniziali con il piazzamento più alto in classifica. Questo passaggio conclude la fase "Gauntlet" Da qui avranno inizio le semifinali, con 3 squadre.

Le due squadre che avevano vinto i match iniziali, dovranno sfidarsi Tra di loro. La vincitrice sarà in finale, la squadra perdente sfiderà la squadra che è uscita trionfante dal Gauntlet.

Chi vincerà fra le due squadre, quella che ha perso la semifinale e quella vincitrice del "Gauntlet", sarà la seconda finalista.

Chi vincerà la finale, sarà il vincitore del campionato BeSPORTS!

Ogni partita della Final Eight sarà al meglio delle 3.

La prima partita sarà giocata dal giocatore A della squadra più in alto in classifica al termine del campionato, contro il giocatore B dell'altra squadra.

La seconda partita sarà giocata dal giocatore B della squadra più in alto in classifica al termine del campionato, contro il giocatore A dell'altra squadra.

Qualora ci fosse un pareggio al termine delle due partite, l'ultima verrà giocata dai vincitori di entrambe le partite.

## 3.2. Tiebreaker

- 3.2.1. Se alla fine della Regular Season di BeSPORTS, 2 squadre ottengono lo stesso punteggio in classifica, verranno applicati i seguenti tiebreaker per definire una classifica finale:
- Passa in vantaggio chi vince lo scontro diretto
  - Passa in vantaggio chi ha il miglior scarto gol fatti/subiti;
  - Passa in vantaggio chi ha più gol segnati;
  - Lancio della moneta.
- 3.2.2. Se alla fine della Regular Season di BeSPORTS, 3 o più squadre ottengono lo stesso punteggio in classifica, verranno applicati i seguenti tiebreaker per definire una classifica finale:
- Passano in vantaggio le squadre che hanno la migliore differenza di gol fatti/subiti;
  - Passano in vantaggio le squadre che hanno più gol segnati nel gruppo;
  - Passano in vantaggio le squadre che vincono lo scontro diretto;
  - Lancio della moneta;

## 4. Regolamento del Torneo

- 4.1.1. Durante i Qualifier, i giocatori devono accordarsi per la creazione della Lobby di gioco seguendo le impostazioni di gioco indicate nel punto 4.1.2. del Regolamento ;
- 4.1.2. La creazione della Lobby deve obbligatoriamente presentare le seguenti caratteristiche:
- Livello abilità avversario: Superstar;
  - Durata partita: 10 minuti / 12 minuti per la finale; (5 minuti a tempo)
  - Tempi supplementari: No
  - Rigori: No
  - Numero di sostituzioni: 3 (+1 nei Supplementari)
- Condizioni: C. Freccia Gialla  
Condizioni: F.C. Freccia Gialla  
Infortuni: No  
Tipo di Pallone: eREGISTA
- Velocità di gioco: Normale
    - Controlli: Tutti
    - Statistiche bilanciate: ON tutti 85
    - Interfaccia: Nome e indicatore giocatore;
    - Indicatore giocatore: Nome giocatore;
    - Mostra Tempo/Risultato: Sì;

- Radar: 2D;
- Indicatore Gamertag/ID online: No;
- Scorri Formazioni: No;
- Volume Telecronaca: 0;
- Atmosfera Stadio: 8;
- Volume Musica: 0;
- Tempo limite: Lungo;
- Impostazioni Visuale VIETATE: Calciatore, Fondo Campo;
- Impostazioni Stadio: Sereno;
  - o Stadio: FEW Stadium;
  - o Stagione: Autunno;
  - o Fascia Oraria: 15:00;
  - o Deterioramento Campo: Nessuno;

4.1.3. Durante BeSPORTS le impostazioni di gioco saranno le stesse definite nel punto 4.1.2, ad eccezione delle statistiche delle squadre che saranno tutte bilanciate.

4.1.4

## 4.2. Utilizzo delle pause, interruzioni e disconnessioni

- 4.2.1. Ciascun giocatore può mettere la partita in pausa fino a un massimo di 2 volte per un tempo limite complessivo di 5 minuti, oltre alle interruzioni richieste dagli Ufficiali di Gara.
- 4.2.2. Il giocatore può mettere in pausa la partita solo per effettuare delle modifiche tattiche alla squadra, come sostituzioni, cambi di formazione o modifica tattiche di gioco.
- 4.2.3. Se un giocatore interrompe un'azione o mette intenzionalmente in pausa la partita mentre la palla è in gioco, riceverà un ammonimento. Al secondo ammonimento verrà squalificato dal torneo dagli Ufficiali di gara. Gli Ufficiali di Gara possono squalificare un giocatore nel caso in cui la pausa sia stata intenzionalmente utilizzata per favorire una determinata azione di gioco.
- 4.2.4. Se l'interruzione della partita è causata da circostanze esterne come un problema tecnico o la mancanza di corrente elettrica, la sfida continuerà dal punto indicato dagli Ufficiali di Gara. Sono responsabili entrambi i giocatori della rendicontazione tempestiva del minuto di gioco e del risultato all'Ufficiale di Gara designato.
- 4.2.5. A dispetto di quanto riportato in precedenza, un giocatore può mettere in pausa la partita per cambiare strategia e/o formazione nel caso in cui:
- Un giocatore della sua squadra venga espulso;
  - Un giocatore della sua squadra subisca un infortunio;
  - Nel caso in cui una partita si disconnetta prima che il match sia concluso: la partita sarà immediatamente rigiocata e portata a compimento, considerando la situazione al momento della disconnessione. Sarà fatto obbligo ad entrambi i giocatori di raggiungere il punto di ripresa designato dall'Ufficiale di Gara

ristabilendo i risultati di goal fatti/subiti, cambi di giocatori e cartellini gialli e/o rossi. I giocatori dovranno portare a termine la partita sino al 90° minuto. Nel caso in cui la situazione avvenga in un tabellone a eliminazione sia doppia che singola, e si abbia un pareggio dopo che è stato giocato il tempo restante, verranno applicate le regole dei tempi supplementari con golden goal.

Sarà compito di entrambi i giocatori realizzare screenshot o video che dimostrino chiaramente i giocatori in campo, il risultato, il minutaggio della partita e i due utenti giocanti.

- 4.2.6. Per ogni contestazione e , saranno accettate come prove solo ed esclusivamente foto o video in cui siano ben visibili l'utente che ha utilizzato la pausa e gli orari di inizio e fine della stessa.

### 4.3. Reperibilità

- 4.3.1. Durante i Qualifier, i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco;
- 4.3.2. Durante il BeSPORTS i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili almeno 30 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco;
- 4.3.3. Durante gli eventi dal vivo, i giocatori devono presentarsi almeno 30 minuti prima dell'inizio della diretta streaming della partita.

### 4.4. No-Show

- 4.4.1. Durante i Qualifier, se un giocatore non dovesse presentarsi entro 10 minuti dall'ora di inizio previsto della partita, sarà considerato assente e verrà aggiudicata una sconfitta a tavolino . L'avversario procederà alla fase successiva con una vittoria con 3 goal di scarto.
- 4.4.2. Durante BeSPORTS se un giocatore non dovesse presentarsi fino a 30 minuti dall'orario d'inizio programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore del proprio avversario . Verranno applicate inoltre le sanzioni previste dal codice di condotta e dal contratto con l'organizzatore del torneo.

### 4.5. Divieto di streaming

- 4.5.1. Durante BeSPORTS i giocatori titolari, i sostituti o qualsiasi membro dello staff della squadra non sono in alcun modo autorizzati a trasmettere in streaming le partite della competizione. È inoltre vietato trasmettere alcun contenuto afferente a BeSPORTS sui canali dei membri delle squadre (giocatori o staff), durante gli orari di svolgimento del torneo.



## 4.6. Obblighi post-match

- 4.6.1. Entrambi i giocatori sono responsabili del corretto inserimento del loro risultato sul sito BeESPORTS o di riportare il risultato ad un Ufficiale di Gara del torneo nel canale discord dedicato. A tal fine, entrambi i giocatori devono effettuare uno screenshot del risultato al termine di ogni partita. Uno screenshot per essere valido deve contenere i seguenti requisiti: foto nitida che mostri esclusivamente il monitor di gioco; la schermata di fine partita che riporti i risultati di entrambe le squadre; i nomi ben visibili di entrambi i giocatori e, nel caso sia richiesto da un Ufficiale di Gara, una videochiamata via discord con la schermata degli ultimi match svolti. inserire i risultati e gli screen sul sito web LEGA BeESPORTS. In caso di conflitto del match appena disputato, il giocatore dovrà aprire un protest e attendere il verdetto di un Ufficiale di Gara. La decisione può anche portare alla squalifica di entrambi i giocatori, se non ci sono abbastanza prove che dimostrino che nessuno dei due sia chiaramente il vincitore.

## 4.7. Match Media

- 4.7.1. Tutti i matchmedia (screenshot e video) devono essere conservati per almeno 14 giorni. Andranno inviati al responsabile degli ufficiali di gara via Discord il prima possibile.
- 4.7.2. Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà la squalifica da ogni torneo inerente i Qualifier ed il Campionato.

## 4.8. Screenshot

- 4.8.1. Entrambi i giocatori sono responsabili del caricamento degli screenshot del risultato dei match, al termine dell'incontro. Gli screenshot devono contenere:
- il nickname di entrambi i partecipanti;
  - il risultato del match.
- 4.8.2. Gli screenshot serviranno a testimoniare i seguenti casi:
- Risultati del match;
  - Errata configurazione del match;
  - Squadre non consentite;
  - Pause non consentite o che violino quanto espresso dal Paragrafo 4.2.

## 4.9. Preparazioni della partita

- 4.9.1. Sarà cura dei partecipanti risolvere qualsivoglia problema tecnico, di connessione o hardware. In caso di mancato report tempestivo ad un Ufficiale di Gara o in caso di reiterati problemi, sarà a discrezione degli Ufficiali di Gara espellere il giocatore dal Qualifier in corso (e/o dai successivi), fintanto che non ne sia comprovata la risoluzione.

Qualsiasi tipo di comunicazione fra i giocatori dovrà utilizzare il sito BeESPORTS in modo da lasciare tracciabilità agli Ufficiali di Gara.

## 4.10. Applicazione delle regole

4.10.1. Il Regolamento rappresenta solamente una serie di linee guida. Le decisioni prese dagli Ufficiali di Gara potrebbero differire a seconda delle circostanze. L'amministrazione del torneo si riserva il diritto di modificare queste regole in ogni momento e senza preavviso.

# 5. Partite dal vivo

## 5.1. Attrezzatura

- 5.1.1. Per tutte le partite dal vivo, gli Ufficiali di Gara forniranno e i giocatori utilizzeranno esclusivamente la seguente attrezzatura: (1) Console PS4 e monitor; (2) cuffie insonorizzate; (3) tavolo e sedia.
- 5.1.2. I giocatori dovranno provvedere alla seguente attrezzatura da utilizzare durante le partite dal vivo: (1) PS4 Controller standard senza add-on o modifiche; (2) auricolari in-ear.
- 5.1.3. Gli Ufficiali di Gara, a loro unica discrezione, possono impedire l'utilizzo di una attrezzatura specifica per ragioni legate alla sicurezza del torneo e alla efficienza operativa.
- 5.1.4. Ai giocatori è proibito installare i propri programmi, a meno di un permesso specifico da parte degli Ufficiali di Gara.
- 5.1.5. È proibito utilizzare le console fornite durante gli eventi dal vivo per visualizzare e/o pubblicare su qualsiasi social media o altro strumento di comunicazione.
- 5.1.6. È proibito connettere qualsiasi attrezzatura non in questo elenco alle console fornite durante le partite dal vivo, se non esplicitamente concesso dagli Ufficiali di Gara.

## 5.2. Area di gioco

- 5.2.1. L'accesso all'area della location riservata al gioco è limitato soltanto ai componenti delle squadre provvisti di pass, se non diversamente approvato dagli Ufficiali di Gara.
- 5.2.2. Manager dei giocatori o delle squadre, nonché i proprietari non sono autorizzati a rimanere nell'area di gioco durante le partite. Sarà possibile accedere all'area fino a 5 minuti prima d'inizio della partita.
- 5.2.3. Ai giocatori non è consentito avere dispositivi wireless nell'area di gioco. Gli Ufficiali di Gara raccoglieranno i suddetti dispositivi nell'area di gioco e li restituiranno al termine della partita (Es. telefoni, orologi etc.).
- 5.2.4. I giocatori avranno completa discrezione nell'occupare le postazioni nell'ordine che preferiscono.

- 5.2.5. Non è permesso portare cibo nell'area di gioco. Le bibite sono concesse all'interno di contenitori riutilizzabili e richiudibili e senza un marchio riconoscibile, se non quelli forniti dagli organizzatori del BeESPORTS o dalla squadra rappresentata .
- 5.2.6. L'accesso ad altre aree all'interno della location può essere garantito dagli Ufficiali di Gara. L'accesso a queste aree è anch'esso limitato alle squadre ed è a discrezione degli Ufficiali di Gara.

### 5.3. Pause di gioco

- 5.3.1. , Gli Ufficiali di Gara non sono tenuti a forzare una pausa, se un giocatore si disconnette involontariamente senza mettere in pausa o se non è stato loro notificato alcunchè dal giocatore. Durante una pausa i giocatori non possono lasciare l'area di gioco senza l'autorizzazione degli Ufficiali di Gara e devono richiedere il permesso a togliere le cuffie a loro fornite .
- 5.3.2. Gli Ufficiali di Gara possono ordinare o mettere in atto una pausa di gioco a loro sola discrezione .
- 5.3.3. I giocatori possono mettere il gioco in pausa immediatamente solo in seguito a uno degli eventi descritti di seguito, ma devono notificare e identificare immediatamente la ragione a un Ufficiale di Torneo:
- Disconnessione involontaria;
  - Malfunzionamento di hardware o software;
  - Interferenza fisica.
- 5.3.4. Se un giocatore mette in pausa il gioco o rimuove la pausa senza l'autorizzazione di un Ufficiale di Gara, sarà considerato gioco scorretto e saranno applicate penalità a discrezione degli Ufficiali di Gara .
- 5.3.5. Malesseri, infortuni o disabilità minori e marginali per un giocatore non sono una ragione accettabile per mettere in pausa il gioco. In caso di condizione medica di fondo e dichiarata in precedenza, il giocatore può tuttavia informare un Ufficiale di Gara prima della partita, che può consentire una pausa per valutare le problematiche e determinare se il giocatore è pronto e in grado di riprendere a giocare entro un intervallo di tempo ragionevole, che non ecceda i pochi minuti.
- 5.3.6. Se gli Ufficiali di Gara determinano che il giocatore non è in grado di continuare la partita entro un intervallo di tempo ragionevole, allora la squadra del giocatore dovrà concedere la partita a tavolino o far giocare l'altro giocatore disponibile .
- 5.3.7. Ai giocatori non è consentito riprendere il gioco e rimuovere la pausa senza l'autorizzazione degli Ufficiali di Gara. Dopo che tutti i giocatori sono stati avvertiti e sono pronti a ricominciare, gli Ufficiali di Gara autorizzeranno la ripresa della partita da parte dei giocatori .
- 5.3.8. Per la correttezza della competizione, i giocatori non sono autorizzati a comunicare con gli altri durante una pausa. Per evitare ogni dubbio, i giocatori sono autorizzati a comunicare con gli Ufficiali di Gara, ma solo per identificare e rimediare alla causa della pausa. Se una pausa si estende troppo a lungo, gli

Ufficiali di Gara possono, a loro discrezione, permettere alle squadre di parlare prima che la partita ricominci, per discutere dello stato del gioco.

#### 5.4. Inizio della partita

- 5.4.1. La partita inizierà immediatamente dopo aver completato la fase di impostazione della partita, o se comunicato diversamente dagli Ufficiali di Gara. Una volta in partita, verranno applicati gli articoli del punto 4.3 del Regolamento.
- 5.4.2. Se si verifica una disconnessione o altri errori che interrompono l'entrata in gioco di un giocatore, la partita deve essere immediatamente riavviata.

#### 5.5. Tempo di preparazione e fase tattica

- 5.5.1. I giocatori avranno a disposizione un intervallo di tempo stabilito prima della loro partita per assicurarsi che siano adeguatamente preparati. Gli Ufficiali di Gara informeranno le squadre e i giocatori sul tale intervallo di tempo per la preparazione come parte del loro programma delle partite. Gli Ufficiali di Gara possono cambiare questo programma in qualsiasi momento. Il tempo di setup si considera cominciato quando i giocatori sono entrati nell'area di gioco ed a quel punto non gli è consentito lasciarla senza l'autorizzazione di un Ufficiale di Gara.

Per preparazione di partita si intende:

- Assicurare la qualità di tutta l'attrezzatura;
- Connettere e calibrare tutte le periferiche;
- Aggiustare i settaggi di gioco.

- 5.5.2. Se un giocatore incontra un qualsiasi problema con l'attrezzatura durante una qualsiasi fase del processo di setup, il giocatore deve immediatamente allertare un Ufficiale di Gara e notificarlo allo stesso. In caso questo avvenga a partita in corso, sarà necessario lanciare la palla fuori dal campo e richiedere una pausa. Se questo dovesse accadere nel primo minuto di gioco e prima che un goal sia stato fatto, sarà possibile inserire la pausa senza dover attendere che la palla sia inattiva.
- 5.5.3. Gli Ufficiali di Gara e i tecnici di supporto saranno disponibili ad assistere i giocatori con il processo di setup e risolvere qualsiasi problema incontrato durante il tempo di setup prima di una partita.
- 5.5.4. Sarà compito del giocatore risolvere qualsiasi problema relativo alla sua attrezzatura durante la fase di set up o durante gli intervalli fra le partite da disputare.  
Il giocatore s'impegna, inoltre, a far sì che le partite abbiano inizio secondo i tempi programmati.
- 5.5.5. Ritardi dovuti a problemi di setup possono essere concessi a sola discrezione degli Ufficiali di Gara. Penalità per ritardo possono essere assegnate a sola discrezione degli Ufficiali di Gara.

- 5.5.6. Quando tutti i giocatori avranno completato il loro setup, gli Ufficiali di Gara confermeranno il completamento delle operazioni e i giocatori non potranno più entrare in una partita di prova o di riscaldamento .
- 5.5.7. Gli Ufficiali di Gara decideranno come verrà creata la lobby ufficiale per la partita. I giocatori verranno guidati dagli Ufficiali di Gara a unirsi alla lobby in ordine di posizione.

## 5.6. Operazioni post partita

- 5.6.1. Gli Ufficiali di Gara confermeranno e registreranno i risultati delle partite .
- 5.6.2. I giocatori informeranno gli Ufficiali di Gara in caso di problemi tecnici .
- 5.6.3. Negli eventi dal vivo, gli Ufficiali di Gara possono utilizzare gli account dei giocatori per entrare nelle lobby di gioco .
- 5.6.4. Gli Ufficiali di Gara informeranno i giocatori del tempo rimanente prima dell'inizio della partita successiva. Tutti i giocatori sono tenuti a essere presenti nell'area di gioco per cominciare la nuova partita come da programma .
- 5.6.5. Dopo un match dal vivo i giocatori saranno informati in caso di obblighi post-match, inclusi ma non limitati - interviste, comparse con i media o discussioni aggiuntive di qualsiasi altra natura.

## 5.7. Programma

- 5.7.1. I giocatori che partecipano alle partite dal vivo sono tenuti a essere in loco non più tardi dell'orario specificato dagli Ufficiali di Gara. I giocatori che partecipano alla fase online devono essere nella lobby di gioco non più tardi dell'orario specificato dagli Ufficiali di Gara.
- 5.7.2. Gli Ufficiali di Gara possono, a loro sola discrezione, modificare il programma delle partite e dei match. In caso di una modifica nel programma delle partite gli Ufficiali di Gara invieranno una comunicazione ai giocatori ed alle squadre il prima possibile .

## 5.8. Vestiario e abbigliamento

- 5.8.1. Ai giocatori è permesso indossare esclusivamente le divise ufficiali delle squadre che rappresentano, come specificato nel documento ufficiale "regolamento divise da gioco" durante ogni fase del Campionato dal vivo, le interviste pre/post partita e tutti gli altri eventi ufficiali BeSPORTS ;
- 5.8.2. Tutti i giocatori , durante le attività dal vivo devono indossare scarpe chiuse e pantaloni lunghi come specificato nel documento ufficiale "regolamento divise da gioco". Se la divisa della squadra non comprende i pantaloni, i giocatori sono tenuti a indossare jeans o pantaloni neri;
- 5.8.3. Nessun altro capo può essere indossato durante un evento dal vivo sopra la divisa ufficiale, a meno che non sia un capo ufficiale della squadra .

- 5.8.4. Tutte le decisioni finali riguardanti vestiario e abbigliamento sono a sola discrezione degli Ufficiali di Gara. Esempi sgradevoli o offensivi sono illustrati qui di seguito soltanto a scopo illustrativo:
- Contenere qualsivoglia affermazione falsa, non dimostrata o immotivata per qualsiasi prodotto, servizio o testimonial che gli Ufficiali di Gara considerano non etico;
  - Pubblicizzare qualsiasi farmaco da banco, tabacco, armi da fuoco, pistole o munizioni;
  - Contenere qualsiasi materiale che costituisce o è relativo a qualsiasi attività che è illegale nelle regioni della competizione, incluso ma non limitato a, lotterie o un'azienda, servizio o prodotto che favorisce, supporta o promuove il gioco d'azzardo;
  - Contenere materiale che sono diffamatori, osceni, profani, volgari, ripugnanti o offensivi, o che descrivono o raffigurano una qualsiasi funzione vitale interna o risultati sintomatici di condizioni interne, o si riferiscono a materie che non sono considerati argomenti socialmente accettabili;
  - Pubblicizzare qualsiasi sito o prodotto pornografico;
  - Contenere qualsiasi marchio registrato, materiale soggetto a copyright o altri elementi di proprietà intellettuale che sono utilizzati senza il consenso del proprietario o che possono causare, o rendere Mkers e i suoi affiliati soggetti a, qualsiasi rivendicazione di infrazione, appropriazione indebita, o altre forme di competizione sleale;
  - Denigrare o diffamare qualsiasi squadra o giocatore avversario, o qualsiasi persona, entità o prodotto .
- 5.8.5. Non è possibile indossare cappelli .
- 5.8.6. Un giocatore non può coprirsi il volto o tentare di nascondere la sua identità dagli Ufficiali di Gara. Questi ultimi devono poter distinguere l'identità di ogni giocatore in qualsiasi momento e possono richiedere ai giocatori di rimuovere qualsiasi materiale che inibisce questa identificazione o è una distrazione per gli altri giocatori o gli Ufficiali di Gara .
- 5.8.7. Gli Ufficiali di Gara si riservano il diritto di rifiutare l'entrata o la continua partecipazione alla competizione di qualsiasi membro di una squadra che non rispetta le regole in ambito di vestiario e abbigliamento .
- 5.8.8. Durante lo svolgimento delle partite dal vivo, ogni giocatore dovrà indossare le cuffie fornite dall'organizzatore. Queste non potranno essere spostate o levate fino al termine della partita in corso.

## 6. Assegnazione premi

- 6.1.1 Il montepremi indicativo complessivo di Euro **5000,00 (cinquemila)**
- 6.1.2 Il montepremi verrà aggiudicato alla squadra vincitrice del torneo
- 6.1.3 La squadra vincitrice dividerà il premio al 50% tra giocatore A e giocatore B

## 7. Codice di condotta

### 7.1. Integrità della competizione

- 7.1.1. LNPB, Mkers e ACME hanno una politica di tolleranza zero verso comportamenti rudi, abusivi o violenti, che accadano durante, o in relazione con, gli eventi. Ognuno di questi episodi sarà discusso e saranno applicate sanzioni ritenute adeguate dagli Ufficiali di Gara.
- 7.1.2. In ogni fase della competizione ci si aspetta che i giocatori agiscano e si comportino secondo le regole del buon padre di famiglia, mantenendo un comportamento Corretto e in buona fede. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali.
- 7.1.3. Ogni giocatore dovrà attenersi al codice di condotta mantenendo e seguendo uno spirito sportivo e di fair play promosso dalla competizione stessa. Qualsiasi condotta sleale o comportamento tossico verrà punito severamente durante ogni fase del Campionato.
- 7.1.4. I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità senza fornire alcun tipo di favoreggiamento o aiuto ad altre società o giocatori. L'amministrazione del torneo sola mantiene il giudizio per le violazioni di queste regole.
- 7.1.5. In tutte le lingue, i giocatori non dovranno usare gesti osceni, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste. Ciò include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri.
- 7.1.6. Qualsiasi tipo di disputa una persona possa avere con le operazioni del torneo dovrebbe prima venire indirizzata contattando un Operatore di BeSPORTS via Discord o attraverso ticket di support o protest. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare il diniego della disputa e la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

### 7.2. Responsabilità dei partecipanti

- 7.2.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano esse compiute o no intenzionalmente.
- 7.2.2. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili a discrezione degli Ufficiali di Gara.
- 7.2.3. Le molestie sono proibite. Le molestie sono definite come atti sistematici, ostili e ripetuti che hanno luogo in un considerevole periodo di tempo, oppure come un singolo episodio oltraggioso, entrambi intesi a isolare o ostracizzare una persona o e/o colpire la sua dignità.
- 7.2.4. Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come avance sessuali indesiderate. La valutazione è basata sul fatto che una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o

offensiva. Verrà applicata tolleranza zero per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali .

- 7.2.5. I membri di una squadra non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, una singola persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratori sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione .
- 7.2.6. I membri di una squadra non possono dare, fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto svantaggioso o deleterio per l'interesse maggiore di LNPB , delle squadre partecipanti a BeSPORTS, a Mkers, Acme o ai responsabili preposti per lo svolgimento di BeSPORTS, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara;
- 7.2.7. Le squadre possono ricevere o potrebbe venir loro richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso di BeSPORTS . Annunci prematuri possono fermare lo scouting competitivo che una squadra può utilizzare per creare strategie per le partite in programma. Per questa ragione, se a un membro di una squadra viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo ed il membro della squadra procede a rilasciare suddette informazioni, allora il membro e/o la squadra saranno soggetti a penalità .
- 7.2.8. Se gli Ufficiali di Gara determinano che una squadra o uno dei suoi membri abbiano violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo o altre regole del gioco, gli Ufficiali di Gara possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un membro di una squadra viene contattato da un Ufficiale di Torneo per discutere di una investigazione, il membro della squadra è obbligato a dire la verità. Se un membro di una squadra trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il membro della squadra è soggetto a penalità .
- 7.2.9. Un membro di una squadra non può essere coinvolto in alcuna attività che è proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che può portare o può essere ragionevolmente ritenuto che porti a condanna in qualsiasi giurisdizione o foro competente .
- 7.2.10. Un membro di una squadra non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di Gara o LNPB , delle squadre partecipanti al torneo, a Mkers, Acme o ai responsabili preposti per lo svolgimento di BeSPORTS, attraverso nessun canale di comunicazione .
- 7.2.11. Nessun membro di una squadra può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Gara, dipendente di ACME, dipendente di Mkers o persona connessa con o dipendente di un'altra squadra facente parte di BeSPORTS, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di una squadra che compete. L'unica eccezione a questa regola dovrà essere in caso di



- compensazione basata sulle performance pagata a un membro della squadra da parte di uno sponsor o il proprietario della squadra stesso .
- 7.2.12. Nessun membro di una squadra può rifiutarsi o non mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Gara .
- 7.2.13. Nessun membro di una squadra può offrire, concordare, cospirare o provare a influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo Regolamento .
- 7.2.14. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di Gara. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di Gara, una squadra può essere soggetta a penalità. Delle penalità possono essere imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti .

### 7.3. Penalità e Sanzioni

- 7.3.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di Gara ritengono costituisca gioco scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti dovrà essere a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara .
- 7.3.2. Non appena scoperto un qualsiasi membro di una squadra che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di Gara possono assegnare le seguenti penalità:
- Avvertimento verbale;
  - Multe;
  - Perdita di partite o serie di partite;
  - Sospensione;
  - Squalifica.
- 7.3.3. Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, e inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni a BeSPORTS .
- 7.3.4. Le penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di Gara, a loro sola discrezione, possono squalificare una squadra o un suo membro per un primo episodio di offese, se l'azione della squadra o del suo membro è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di Gara.

## 8. Ripescaggi

- 8.1.1. Alla squalifica di un giocatore gli Ufficiali di Gara nomineranno come suo sostituto un nuovo giocatore fra i partecipanti alle fasi online del torneo.
- 8.1.2. La selezione del nuovo giocatore terrà conto dei seguenti criteri:
- Piazzamento ottenuto durante una o più fasi delle qualifiche online
  - Risultati testa a testa di rilievo contro giocatori passati alla fase di sorteggio

- 8.1.3. La decisione degli Ufficiali di Gara è inderogabile, la comunicazione del giocatore sostituito avverrà entro e non oltre la data del calendario di gioco successiva alla squalifica.
- 8.1.4. In caso di squalifica ad un evento dal vivo, il giocatore verrà sostituito entro la successiva giornata di gioco. La squadra avversaria riceverà una vittoria a tavolino o a sua discrezione potrà attendere la successiva giornata di gara per disputare le partite irrisolte.

## 9. Ulteriori disposizioni

- 9.1. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un membro della squadra. Qualsiasi membro di una squadra che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro LNPB, delle squadre partecipanti al Campionato, a Mkers, Acme o ai responsabili preposti per lo svolgimento di BeSPORTS e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione .
- 9.2. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione di BeSPORTS e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Gara e ACME, le cui decisioni sono irrevocabili .
- 9.3. Questo Regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di Gara, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.

Per qualsiasi dubbio o problematica relativa a BeSPORTS , contattare lo staff via email a [besports@legab.it](mailto:besports@legab.it) o utilizzando il canale **Discord LEGA BeSPORTS** .

**Prendendo parte al BeSPORTS , i Team ed i propri Players dichiarano di aver preso visione dell'intero Regolamento e di accettare quanto ivi indicato.**