

# **REGOLAMENTO AMAZON UNIVERSITY ESPORTS ROCKET LEAGUE**

# SOMMARIO

<b>SOMMARIO</b>	<b>2</b>
<b>Definizioni</b>	<b>2</b>
<b>Competizione e Giocatori</b>	<b>3</b>
Idoneità alla partecipazione	3
Formato	3
<b>Svolgimento del torneo</b>	<b>4</b>
Esecuzione	4
Tie Breaker	5
Pause tra le partite	5
Montepremi	5
<b>Codice di condotta</b>	<b>5</b>
Integrità della competizione	5
Responsabilità sotto codice	6
Penalità	8
<b>Ulteriori disposizioni</b>	<b>8</b>

**Prendendo parte al torneo, ciascun giocatore dichiara di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno.**

**PG Esports, in quanto organizzatore e responsabile del torneo, si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento in qualsiasi momento per garantire l'integrità ed il corretto svolgimento della competizione.**

# 1. Definizioni

- 1.1. Gli Amazon University Esports (“**AUE**”) sono una competizione universitaria in cui le migliori università europee si sfideranno per il titolo di campione universitario europeo agli University Esports Masters (“**UEM**”);
- 1.2. **AUE** è una competizione sportiva regolamentata dall’ente promotore [Federazione Italiana Discipline Elettroniche](#) (“**FIDE**”);
- 1.3. La lista dei giocatori di un team (“**Roster**”) è composta da 3 giocatori titolari (“**Titolari Attivi**”) ed un numero compreso tra 1 e 2 riserve (“**Sostituti**”);

# 2. Competizione e Giocatori

## 2.1. Idoneità alla partecipazione

- 2.1.1. Tutti i giocatori devono avere un’età minima di 18 anni compiuti;
- 2.1.2. I giocatori devono essere parte di una delle Università riconosciute sul suolo nazionale;
- 2.1.3. I giocatori possono prendere parte di un solo Roster all’interno dell’Amazon University Esports;
- 2.1.4. I giocatori devono avere cittadinanza italiana, residenza o domicilio in Italia;
- 2.1.5. I team partecipanti alla Amazon University Esports potranno registrare il proprio roster iscrivendosi direttamente dalla piattaforma ufficiale;
- 2.1.6. Il team deve includere un Roster con un minimo di 4 giocatori ed un massimo di 5;
- 2.1.7. Il team deve aver compilato con successo il Form di Tesseramento presente nella descrizione di ogni Torneo sulla Piattaforma di Gioco.

## 2.2. Formato

- 2.2.1. La competizione si sviluppa in una fase a qualificazione ed una fase a campionato.
- 2.2.2. Le due fasi hanno le seguenti caratteristiche:
  - **OPEN QUALIFIER**
    - 2 Qualifier con Bracket ad **Eliminazione Diretta**;
    - Match alla meglio delle 3 (tre) partite;
    - I semifinalisti (Top4) di ogni Qualifier si qualificano alla **Regular Season**.
  - **REGULAR SEASON**
    - 8 Squadre divise in 2 Gironi (**Andata e Ritorno**)
    - Match alla meglio delle 5 (cinque) partite;
    - I Top2 di ogni gruppo accedono ai Playoffs;

- **PLAYOFFS e Finali**
    - Bracket a **Doppia Eliminazione**;
    - Match alla meglio delle 5 (cinque) partite, finale alla meglio delle 7 (sette) partite;
- 2.2.3. In caso di parità di punti durante la fase di Regular Season tra due o più squadre, saranno utilizzati i seguenti criteri di valutazione per la classifica:
- 1- Risultati negli scontri diretti;
  - 2- Match di spareggio alla meglio della singola partita;

## 3. Svolgimento del torneo

### 3.1. Esecuzione

- 3.1.1. Tutti i team sono tenuti ad essere presenti sul canale ufficiale Discord;
- 3.1.2. Tutti i giocatori devono essere pronti ad entrare nella Lobby della partita all'orario indicato dagli Ufficiali di Torneo.
- 3.1.3. Ogni turno di gioco avrà un orario stimato di inizio per ciascuna partita. I team sono tenuti ad essere pronti a giocare la loro partita almeno 30 minuti prima dell'orario di inizio stimato, salvo diversa indicazione degli Ufficiali di Torneo;
- 3.1.4. Il server di gioco privato dovrà avere le seguenti caratteristiche:
  - Modalità:** Ca-r-Icio
  - Arena:** DFH STADIUM
  - Squadra:** 3vs3
  - Bot:** nessun bot
  - Mutatori:** default
- 3.1.5. I team che non sono pronti a partire dalla fine della partita precedente (o 30 minuti prima dell'inizio della prima partita della giornata di gioco) saranno soggetti a penalità per ritardo:
  - Dopo 10 minuti, il team perderà a tavolino la partita;
  - Dopo 15 minuti, il team perderà a tavolino l'intero match;
  - Per ripetizione dei ritardi verranno applicate penalità a discrezione degli Ufficiali di Torneo.
- 3.1.6. Ai team è richiesto di schierare in ogni partita 3 **Titolari Attivi**. Non è possibile avviare una partita se le squadre presentano un numero inferiore di giocatori.
- 3.1.7. In caso di disconnessione di un giocatore prima dell'inizio dei 5 minuti di gioco, sarà possibile ricominciare la partita tramite la ricreazione della lobby di gioco.
- 3.1.8. Per tutte le partite online, i giocatori sono tenuti a provvedere personalmente alla propria attrezzatura. Tutti i giocatori sono responsabili di assicurarsi le performance del loro setup, incluso ma non limitato a hardware, periferiche, connessione internet, energia elettrica e protezione da attacchi DDOS.
- 3.1.9. Solo tre giocatori per team sono ammessi nella Lobby della partita. Nessun altro spettatore è ammesso per alcuna ragione;
- 3.1.10. Ai giocatori non è permesso di effettuare lo stream delle partite pubblicamente o privatamente su nessuna piattaforma o servizio.

## 3.2. Tie Breaker

3.2.1. In caso di parità di punti durante la fase di **Regular Season** tra due o più squadre, saranno utilizzati i seguenti criteri di valutazione per la classifica:

- 1- Risultati negli scontri diretti;
- 2- Match di spareggio alla meglio della singola partita;

## 3.3. Pause tra le partite

3.3.1. Durante la pausa di intermezzo tra una partita e l'altra durante l'esecuzione di un Match, sarà possibile per i team effettuare una pausa di massimo 5 minuti, alla fine dei quali la partita successiva dovrà essere pronta alla partenza. In caso di ritardi, verranno applicate le sanzioni come indicate nel punto 4.1.5;

## 3.4. Montepremi

3.4.1. Elenco premi e rispettiva posizione in classifica dell'atleta vincitore:

- 1. Primo Classificato: 1.000 Euro
- 2. Secondo Classificato: 500 Euro
- 3. Terzo Classificato: 250 Euro
- 4. Quarto Classificato: 250 Euro

# 4. Codice di condotta

## 4.1. Integrità della competizione

4.1.1. I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione degli Ufficiali di Torneo. Tutte le decisioni riguardo a queste violazioni sono a sola discrezione degli ufficiali di torneo. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo;

4.1.2. Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come:

- Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
- Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
- Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;

- Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
- 4.1.3. Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al client di gioco di Rocket League, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
  - 4.1.4. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
  - 4.1.5. Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
  - 4.1.6. Guardare monitor o schermi destinati agli spettatori;
  - 4.1.7. Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
  - 4.1.8. Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione e dagli Ufficiali di Torneo;
  - 4.1.9. Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio o in qualsiasi modo sgradevole, oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione, all'interno o vicino alla area di gioco, in qualsiasi momento;
  - 4.1.10. Un giocatore non può usare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o messa a disposizione dagli Ufficiali di Torneo per postare, trasmettere, disseminare o in generale mettere a disposizione comunicazioni proibite;
  - 4.1.11. Un giocatore non può usare questo tipo di linguaggio sui social media o durante qualsiasi evento davanti ad un pubblico;
  - 4.1.12. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di Torneo che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile;
  - 4.1.13. Maltrattare fisicamente gli Ufficiali di Torneo, i giocatori avversari o gli spettatori non sarà tollerato. Violazioni ripetute del protocollo, incluso ma non limitato a toccare il dispositivo di gioco, il corpo o altre proprietà di un giocatore, risulteranno in penalità. I giocatori ed i loro ospiti (se presenti) dovranno trattare tutti gli individui presenti ad una partita con rispetto;
  - 4.1.14. Nessun giocatore può toccare o interferire con luci, videocamere o attrezzatura da studio. I giocatori non possono sedersi su sedie, tavoli o altra attrezzatura da studio. Tutti i giocatori devono seguire le istruzioni degli Ufficiali di Torneo. Durante una partita, i giocatori non potranno comunicare con nessuno eccetto con gli Ufficiali di Torneo presenti.

## 4.2. Responsabilità sotto codice

- 4.2.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano essere compiute o no intenzionalmente. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili allo stesso modo;
- 4.2.2. 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 ad isolare o ostracizzare una persona o e/o colpire la sua dignità;

- 4.2.3. Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come avance sessuali indesiderate. La valutazione è basata su se una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o offensiva. C'è tolleranza zero per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali;
- 4.2.4. I giocatori 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;
- 4.2.5. I giocatori 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 PG Esports o i suoi affiliati o Rocket League come determinato a sola ed assoluta discrezione degli Ufficiali di Torneo;
- 4.2.6. I giocatori possono ricevere o gli potrebbe venire richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso della Amazon University Esports. Se ad un giocatore viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo, ed il giocatore procede comunque a rilasciare suddette informazioni, allora il giocatore sarà soggetto a penalità;
- 4.2.7. Se gli Ufficiali di Torneo determinano che un giocatore abbia violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo di Rocket League o altre regole del gioco, gli Ufficiali di Torneo possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un giocatore viene contattato da un Ufficiale di Torneo per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un giocatore trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il giocatore stesso è soggetto a penalità;
- 4.2.8. Un giocatore 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;
- 4.2.9. Un giocatore non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di Torneo o qualsiasi affiliato di Amazon University Esports, attraverso nessun canale di comunicazione;
- 4.2.10. Nessun giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Torneo, dipendente di PG Esports o persona connessa con o dipendente di un altro giocatore facente parte della **AUE**, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di giocatore che compete. L'unica eccezione a questa regola dovrà essere in caso di compensazione basata sulle performance pagata ad un giocatore da parte di uno sponsor o del proprietario dell'organizzazione per cui gioca;
- 4.2.11. Nessun membro o affiliato dell'organizzazione di un giocatore può richiedere, attirare o fare una offerta di lavoro ad alcun coach o giocatore che ha firmato con

un'altra organizzazione presente nella **AUE**, o neanche incoraggiare qualsiasi di questi coach o giocatori a rompere o terminare un contratto con suddette organizzazioni della **AUE**. Un coach o un giocatore non possono richiedere ad un'organizzazione o qualsiasi membro dello staff o giocatore di violare questa regola.

- 4.2.12. Nessun giocatore può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Torneo;
- 4.2.13. Nessun giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare ad influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo regolamento;
- 4.2.14. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di Torneo. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di Torneo, un giocatore può essere soggetto a penalità. Delle penalità possono essere imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti;
- 4.2.15. Nessun giocatore o Ufficiale di Torneo può prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato della **AUE**.

### 4.3. Penalità

- 4.3.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di Torneo ritengono, a loro sola e assoluta discrezione, 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 Torneo;
- 4.3.2. Non appena scoperto un qualsiasi giocatore che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di Torneo possono assegnare le seguenti penalità:
  - Warning verbale
  - Perdita di partite o serie di partite
  - Squalifica
- 4.3.3. Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, ed inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni a tornei PG Esports. Viene fatto notare che queste penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di Torneo, a loro sola discrezione, possono squalificare un giocatore per un primo episodio di offese se l'azione dello stesso è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di Torneo.

## 5. Ulteriori disposizioni

- 5.1. Gli Ufficiali di Torneo hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di giocatore. Qualsiasi giocatore che venga nominato in questa

dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro PG Esports e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione;

- 5.2. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione della Amazon University Esports e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Torneo, le cui decisioni sono irrevocabili;
- 5.3. Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di Torneo, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.

Per qualsiasi dubbio o problematica relativa alla Amazon University Esports contattare lo staff via email ad [admin@pgesports.gg](mailto:admin@pgesports.gg).