



-SUMMER CUP- 2018

1- REGOLAMENTO GENERALE

La SUMMER CUP 2018 inizierà il 27 Giugno 2018

Requisiti Base: *Player 6 in campo*

QLS: *Facoltativo.*

2- MODALITA' DEL TORNEO

- ☐ Fase a Gironi
- ☐ Fase Eliminazione diretta

3- TEMPI E DURATE

Fase a Gironi

- ☐ Mercoledì 27 Giugno ore 22:45 (1 match)
- ☐ Lunedì 2 Luglio ore 22:45 (1 match)
- ☐ Mercoledì 4 Luglio ore 22:45 (1 match)

Fase Finale

- ☐ Lunedì 9 Luglio Ottavi ore 22:45 + Quarti ore 23:20 (1 match - In caso di Parità + Supplementari + Rigori) -
- ☐ Mercoledì 11 Luglio Semifinale ore 22:45 + FINALE ore 23:20 (1 match - In caso di Parità + Supplementari + Rigori)

NOTA: Non è possibile POSTICIPARE i gli incontri! In caso di problemi con le tempistiche del torneo preghiamo ai capitani di non iscriversi al torneo.

4- ACCORDI PARTITE

- A. Gli **accordi** delle partite in caso di anticipi saranno presi solo ed esclusivamente sul Gestionale [VPL Manager](#) stesso, ogni manager scriverà nella pagina di **"chat incontro"**, per proporre giorno e orario per la disputa del match.
- B. **Strumenti Extra accordi:** Qualunque tipo di accordo preso esternamente (whatsapp, facebook, skype) non sarà tenuto in considerazione in caso di problemi comunicazione tra i capitani dei team.
- C. **Assenza di Accordi:** Se nessuno dei due capitani scrive nella sezione accordi del Gestionale eSport la partita si giocherà all'orario di Default prestabilito da VPL; In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di decidere le sorti dell'incontro assegnando ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club.
- D. **Problemi EA o Server:** Se si dovessero verificare bug di rete o aggiornamenti del server EA, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri che non sono stati giocati a causa di questi inconvenienti.

5- PREPARAZIONE PARTITA

- A. La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria;
- B. I **manager devono assicurare il rispetto del tempo** e il giorno della partita;
- C. **Un ritardo di 10 minuti è tollerato**, è comunque consigliabile inviare una comunicazione all'avversario per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server, il tutto per dare **RISPETTO** all'avversario);
- D. In caso di ritardi **ulteriori al 16° minuto** è possibile **inviare un check di segnalazione incontro sul Gestionale VPL MANAGER**, a seguito della segnalazione lo Staff deciderà se accettare il rapporto o meno per partita in questione, per quanto possibile;
- E. **Non ci sarà nessun test connessione partita;**
- F. La partita inizierà al minuto 0', quando si batte il calcio d'inizio. In caso di crash di un player nei primi 5' minuti o di relativo lag, un team può uscire rigiocando regolarmente il match. In caso di abbandono dopo i 5' minuti, la squadra che ha abbandonato perderà a tavolino.
- G. Ogni Club ha un massimo di 1 **Tentativi di connessione**, al 2° tentativo la partita procederà senza abbandono.
- H. **Non è obbligatoria la presenza del portiere.**
- I. E' **obbligatorio** giocare con **almeno 6 giocatori**. Pena: sconfitta a tavolino.
- J. In caso di Caduta player dal match inferiore a 5 durante la partita in corso verrà comunque disputata fino alla conclusione.

6- GESTIONE DELL'INCONTRO E RECLAMI

- A. In caso di **problemi legati a ogni tipo di imbroglio** (esempio: player non tesserati, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente, la **richiesta di reclamo** dev'essere presentata nella sezione prevista su **VPL MANAGER** sulla pagina del vostro incontro **con il supporto di scheda prove allegate a esso, altrimenti non saranno prese in considerazione** (bisogna presentare un video clip con DVR, Twitch, Video con Smartphone o screenshot e specificare minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica); *qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà punti di penalizzazione e/o eventuali squalifiche ai capitani del club segnalato.*
- B. **Sono vietati tutti gli atti di anti-gioco sul portiere fatti in modo volontario** (esempio sulle punizioni), il Club è soggetto a sanzione, questo può variare da un avvertimento a punti di penalizzazione.
- C. I **Reclami** per essere ritenuti **validi** si devono riportare **entro le 2 ore dalla compilazione del Report Finale.**
- D. Ogni **Manager deve completare il report entro 24** ore dalla disputa del match, indicando il risultato FINALE. Eventuali statistiche aggiuntive come marcatori, ammoniti ed assist sono facoltative, per essere ritenute valide è necessario caricare il link video delle statistiche sulla piattaforma VPL nella sezione REPORT VIDEO.

- E. I Manager che non soddisfano il report entro il termine sopra indicato vedranno il club sanzionato con un avvertimento e punti di penalizzazione;

7- CLASSIFICA AVULSA

In caso di parità di punteggio fra due o più squadre al termine di un campionato o girone, si procede alla compilazione di una graduatoria (c.d. classifica avulsa) fra le squadre interessate, tenendo conto dell'ordine:

- A. della **differenza fra reti** segnate e subite nell'intero Campionato;
- B. del **maggior numero di reti segnate** nell'intero Campionato;
- C. del **maggior numero di vittorie totali**
- D. della **differenza reti negli scontri diretti**
- E. si gioca uno spareggio, con Supplementari e Rigori

8- RISULTATI E COMUNICAZIONI

- A. I capitani al termine di ogni gara dovranno postare il risultato nel software tramite la gestione del proprio club.
- B. I risultati inseriti aggiornano immediatamente la classifica.

9 -FAIR PLAY E CONDOTTA GENERALE

- A. Per garantire un corretto svolgimento nelle competizioni invitiamo i giocatori e manager a non parlarsi se non vanno d'accordo, ma invitiamo loro stessi a complimentarsi o incoraggiarsi se necessario;
- B. Lo Staff come i creatori della competizione sono tenuti loro stessi in primis al **RISPETTO** suddetto Regolamento.

BUONA SUMMER CUP 2018

Lo Staff VPL Italy