

REGOLAMENTO

BEEBAD

(FIFA 21)

SOMMARIO

SOMMARIO 1

| | |
|--|---|
| 1. Definizioni | 2 |
| 2. Area di Competenza | |
| 3. Giocatori | 2 |
| 3.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier | 2 |
| 3.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier | 2 |
| 4. Descrizione del formato | 3 |
| 4.1. Formato | 3 |
| 4.2. Tiebreaker | 4 |
| 5. Regolamento del Torneo | 4 |
| 5.2. Utilizzo delle pause, interruzioni e disconnessioni | 5 |
| 5.3. Reperibilità | 6 |
| 5.4. No-Show | 6 |
| 5.5. Obblighi post-match | 7 |
| 5.6. Match Media | 7 |
| 5.7. Screenshot | 7 |
| 5.8. Preparazioni della partita | 8 |
| 5.9. Applicazione delle regole | 8 |
| 6. Assegnazione Premi | 8 |

| | |
|--------------------------------------|----|
| 7. Codice di condotta | 8 |
| 7.1. Integrità della competizione | 8 |
| 7.2. Responsabilità dei partecipanti | 9 |
| 7.3. Penalità e Sanzioni | 10 |
| 8. Ripescaggi | 11 |
| 9. Ulteriori disposizioni | 11 |

1. Definizioni

- 1.1. Il Torneo BEEBAD (“Torneo”) è un torneo organizzato da s.s.d. Mkers,
- 1.2. I giocatori si qualificano alla fase finale tramite tornei di qualificazione (i.e., “Qualifier”);

2. Area di competenza

Il Torneo è riservato a coloro i quali hanno visionato e accettato quanto espresso sul sito www.mkers.it e alla pagina <http://beebad.mkers.it/>

Il seguente regolamento ha validità per tutta la durata del “Torneo” e sarà applicato durante tutte le partite che lo compongono. Partecipando al “Torneo”, i giocatori accettano di aver letto e compreso tutte le regole elencate in questo documento.

3. Giocatori

3.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier

- 3.1.1. I giocatori devono avere compiuto 16 anni prima dell’inizio dei Qualifier
- 3.1.2. I giocatori partecipanti ai Qualifier, dovranno essere residenti in Italia da almeno 6 mesi o cittadini Italiani ufficialmente riconosciuti;
- 3.1.3. I giocatori devono essere in possesso di una copia di FIFA21 per piattaforma Playstation 4, del Playstation Plus attivo, di un account BattleFy e di una connessione internet stabile.
- 3.1.4. È necessario specificare il proprio PSN-ID su BattleFy.
Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.

3.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier

3.2.1. Ogni partecipante per accertare la propria iscrizione dovrà confermare la sua partecipazione sul sito <https://battlefy.com/mkers/beeabad-cup/608acd50e5d2125da7502112/info?infoTab=details>

L'iscrizione ai Qualifiers potrà essere effettuata dalle ore 17.30 del giorno 21/05/2021 fino al 26/05/2021 alle ore 17.30.

3.2.2. Per ciascun Qualifier verranno iscritti i primi 64 Giocatori che completeranno l'iscrizione ed effettueranno il check-in nella data di gioco prestabilita..

3.2.3 Ai fini dell'iscrizione, ciascun Partecipante dovrà:

- recarsi sul sito <http://beeabad.mkers.it/>
- Accedere alla pagina di registrazione BattleFy tramite l'apposito pulsante.
- Effettuare il login sul sito BattleFy.com , in caso di nuovo utente, registrarsi sulla piattaforma.
- Effettuare la registrazione al qualifier desiderato inserendo il proprio PSN-ID.
- Verificare l'email di conferma di partecipazione al qualifier selezionato.
- Verificare il giorno in cui dovrà disputare la qualifica.

4. Descrizione del formato

4.1. Formato

4.1.1. Il Torneo sarà interamente giocato in modalità FUT sarà suddiviso in due fasi:

QUALIFIER: Fase di 4 qualifiche, per la selezione di 8 finalisti. I finalisti di ogni giornata accederanno alla fase FINALE del Torneo.

FINALE: Fase finale del torneo che si svolgerà online sul canale Twitch di Mkers <https://www.twitch.tv/mkers>.

I 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 per tutta la durata del Torneo.

4.1.2. Qualifier:

Durante il Torneo i partecipanti si scontreranno tra di loro con gare di andata e ritorno. La somma dei goal di entrambe le partite determinerà il vincitore (Aggregate Score)

Le 4 Qualifiche sono così suddivise.

Qualifier

- 26 Maggio 2021 - Qualifier 1
- 27 Maggio 2021 - Qualifier 2
- 28 Maggio 2021 - Qualifier 3
- 29 Maggio 2021 - Qualifier 4

Il calendario del Torneo riportato di seguito potrebbe subire variazioni, che verranno comunicate con congruo anticipo dagli Ufficiali di Gara tramite il canale Discord <https://discord.gg/NhpXTb>.

Ogni qualifier è aperto fino ad un massimo di 64 partecipanti e sarà svolto ad eliminazione diretta.

L'orario d'inizio di ogni qualifier è alle ore 18.30.

4.1.3. Semifinali & Finali:

Durante la fase Semifinali & Finali i partecipanti si scontreranno con finalisti degli altri Qualifier in gare di andata e ritorno. La somma dei goal di entrambe le partite determinerà il vincitore (Aggregate Score)

Il Playoff verrà giocato nelle seguenti giornate:

30 Maggio 2021

L'orario d'inizio dei Playoff è alle ore 18.30.

Gli abbinamenti della fase Playoff saranno generati casualmente tramite apposita feature della piattaforma BattleFy.com

4.2. Tiebreaker

4.2.1. Se al termine della seconda partita di ogni incontro il risultato aggregato dei goal fatti e subiti dai due giocatori è un pareggio, verranno applicati i seguenti tiebreaker:

- Tempi supplementari senza con Golden Goal
- Rigori

5. Regolamento del Torneo

5.1.1. 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 ;

5.1.2. La creazione della Lobby deve obbligatoriamente presentare le seguenti caratteristiche:

- Modalità: FUT
- Livello di difficoltà: Campione
- Durata tempi: 6 minuti
- Tempi supplementari: Sì
- Rigori: Sì

5.1.3. Per ogni incontro i due giocatori si sfideranno per due match consecutivi, la somma dei goal fatti in entrambe le partite determinerà il vincitore, in caso di pareggio del risultato aggregato, si effettueranno i Tiebreaker indicati al punto 4.2.1

5.1.4. Sono permessi i giocatori in prestito.

5.2. Utilizzo delle pause, interruzioni e disconnessioni

5.2.1. 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 .

5.2.2. 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 .

5.2.3. 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.

5.2.4. 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.

5.2.5. 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.

5.2.6. Per ogni contestazione , 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.

5.3. Reperibilità

5.3.1. 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;

5.3.2. Durante i Playoff 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;

5.4. No-Show

5.4.1. 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.

5.4.2. Durante i Playoff se un giocatore non dovesse presentarsi fino a 15 minuti dall'orario d'inizio programmato, verrà assegnata la vittoria a tavolino a favore del proprio avversario.

5.5. Obblighi post-match

5.5.1. Entrambi i giocatori sono responsabili del corretto inserimento del loro risultato sul sito www.BattleFy.com o di riportare il risultato ad un Ufficiale di Gara del torneo nel canale discord <https://discord.gg/NhpXTbn> (vedi punto 8). 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.

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.

5.6. Match Media

5.6.1. 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.

5.6.2 Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà la squalifica da Torneo.

5.7. Screenshot

5.7.1. Entrambi i giocatori sono responsabili del caricamento degli screenshot del risultato dei match, al termine dell'incontro.

Gli screenshot devono contenere:

- I nickname di entrambi i partecipanti;
- Il risultato del match.

5.7.2 Gli screenshot serviranno a testimoniare i seguenti casi:

- Risultati del match;
- Errata configurazione del match;
- Pause non consentite o che violino quanto espresso dal Paragrafo 4.2.

5.8. Preparazioni della partita

5.8.1. 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 canale Discord <https://discord.gg/NhpXTbn> in modo da lasciare tracciabilità agli Ufficiali di Gara.

5.9. Applicazione delle regole

5.9.1. 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.

6. Assegnazione premi

6.1.1 Il montepremi complessivo è di Euro 750 (settecentocinquanta,00)

6.1.2 Il montepremi è così suddiviso:

Qualifier -

1°classificato: cappellino, occhiali, maglietta, borraccia, braccialetto e 24 pack Beebad

2°classificato: occhiali, maglietta, borraccia, braccialetto e 24 pack BeeBad

3°-4°classificato: borraccia, braccialetto e 24 pack BeeBad

5°-8°classificato: braccialetto e 24 pack BeeBad

Finale -

1°classificato: frigorifero e 24 pack BeeBad

2°classificato: felpa, cappellino e 24 pack BeeBad

3°classificato: felpa e pack BeeBad

7. Codice di condotta

7.1. Integrità della competizione

7.1.1. Mkers ha 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 Torneo.

7.1.4. I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità senza fornire alcun tipo di favoreggiamento o aiuto ad altri 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 designato dalla s.s.d Mkers via Discord o attraverso ticket di support o protest nella Lobby BattleFy del match in svolgimento. 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 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 .
- 7.2.6.** 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 Mkers , dei partecipanti al Torneo o ai responsabili preposti per lo svolgimento del Torneo, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara;
- 7.2.7.** Se gli Ufficiali di Gara determinano che un giocatore 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 giocatore viene contattato da un Ufficiale del Torneo per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un partecipante trattiene informazioni o inganna un Ufficiale del Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il partecipante è soggetto a penalità.
- 7.2.8.** 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 .
- 7.2.9.** Nessun Giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Gara, dipendente di , dipendente di Mkers o persona connessa con o dipendente facente parte del Torneo, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di un Giocatore che compete.
- 7.2.10.** Nessun Giocatore può rifiutarsi o non mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Gara.
- 7.2.11.** Nessun Giocatore 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.
- 7.2.12.** 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, 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 .

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 Giocatore 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 Tornei della s.s.d. Mkers.

7.3.4. Le penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di Gara, a loro sola discrezione, possono squalificare un giocatore per un primo episodio di offese, se l'azione del giocatore 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 Qualifica

8.1.3. La decisione degli Ufficiali di Gara è inderogabile, la comunicazione del giocatore sostituto avverrà entro e non oltre la data del calendario di gioco successiva alla squalifica.

9. Ulteriori disposizioni

9.1. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un Giocatore. Qualsiasi Giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro Mkers, o ai responsabili preposti per lo svolgimento del Torneo 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 del Torneo e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Gara e , 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 al Torneo , contattare lo staff via email a mkerstournament@gmail.com o utilizzando il canale **Discord Torneo** al seguente link <https://discord.gg/NhpXTbn>

Prendendo parte al torneo BEEBAD , i Giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero Regolamento e di accettare quanto ivi indicato.