



QUALIFICHE NAZIONALE ITeSPA



REGOLAMENTO TORNEO QUALIFICA NAZIONALE DI TEKKEN

Premessa

Italian e-Sports Association (di seguito ITeSPA) è lieta di annunciare ai soci l'apertura delle iscrizioni per le **qualifiche Nazionale Tekken**. Il torneo avrà lo scopo di selezionare i migliori atleti videoludici italiani in base alle prestazioni individuali. Il torneo di qualifiche è aperto a tutti i tesserati del Settore Sport Elettronici di ITeSPA ed in collaborazione con MSP Italia, Ente di Promozione Sportiva.

Il presente regolamento integra il **Regolamento Tecnico Nazionale di Sport Elettronici**, disponibile al seguente indirizzo: <http://sportelettronici.it/discipline/regolamento-tecnico-nazionale>. Ogni atleta registrato per il torneo delle **qualifiche Nazionale Tekken** dichiara di avere letto ed accettato il presente regolamento e che si atterrà allo stesso nonché a tutte le indicazioni che verranno fornite dallo staff di ITeSPA.

Le informazioni aggiornate saranno disponibili sul sito ufficiale ITeSPA al seguente indirizzo:

www.itespa.it/competizioni/qualifiche-nazionale-itespa-2018

In caso di discrepanze tra quanto scritto nel presente regolamento farà fede quanto riportato nella pagina ufficiale poco sopra indicata.

Nel presente regolamento con la parola "atleta" si intende indicare il socio tesserato ad Italian e-Sports Association o ad un'associazione da quest'ultima riconosciuta.

La premessa è parte integrante del regolamento.

1.0 Modalità d'iscrizione

1.1 Ogni atleta di Nazionalità Italiana può partecipare alle qualifiche **Nazionale Tekken 7**, età minima 15 anni (data di nascita antecedente al 7 novembre 2003).

1.2 Per iscriversi alle qualifiche **Nazionale ITeSPA di Tekken 7**, è necessario essere tesserati come con il *Settore Sport Elettronici*, è possibile farlo attraverso questo link:

<http://sportelettronici.it/tesseramento>

1.3 In caso si fosse già tesserati sarà sufficiente iscriversi nell'apposito modulo:

<http://www.itespa.it/competizioni/qualifiche-nazionale-2018/>

1.4 Si raccomanda, in fase di registrazione, di inserire un indirizzo e-mail valido, tutte le comunicazioni ufficiali, anche relative alla vincita avverranno SOLO tramite e-mail.

1.5 Le iscrizioni al torneo saranno aperte dal 1 giugno 2017.

1.6 Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 13:00 del 25 agosto 2017.

1.7 Lo staff di *Italian e-Sports Association* si riserva il diritto di modificare Nickname e/o pseudonimi anche per il nome della squadra, nel caso in cui questi infrangano i seguenti requisiti:

1.7.1 assomiglino o siano uguali a quelli di persone reali esistenti,

1.7.2 richiamino in qualche modo Italian e-Sports Association, l' International e-Sports Federation e o altre associazioni di Sport Elettronici,

1.7.3 richiamino o siano identici a loghi o marchi registrati che e l'atleta non ne possiede i relativi diritti,

1.7.4 sono protetti da diritti di terze parti e l'atleta non ne possiede i relativi diritti.

1.7.5 qualsiasi nickname/nome team/pseudonimo,

1.7.6 nomi che andranno contro il buon costume e buone maniere non saranno accettati.

1.8 Essendo una competizione volta a valutare i singoli atleti durante tutto il torneo (finali incluse) gli atleti non potranno chiedere di essere sostituiti per nessun motivo. Gli atleti dovranno svolgere le partite secondo le modalità indicate dallo staff di Italian e-Sports Association senza avvalersi di sostituti in alcun momento.

2.0 Costi e date

2.1 Per partecipare alle qualifiche della Nazionale sono previste le seguenti modalità per ogni singolo partecipante:

- Partecipante "amatoriale" (non legata ad alcuna Associazione Sportiva Dilettantistica - ASD) = tesseramento Sport Elettronici (3€ / persona)
- Partecipante di A.S.D. affiliata Sport Elettronici = tesseramento Sport Elettronici (3€ / persona)

La partecipazione alla competizione è riservata UNICAMENTE ad associazioni affiliate a Sport Elettronici.

2.2 Il torneo si svolgerà in data 1 settembre 2018.

2.3 A conclusione delle gare del 1 settembre 2018 sarà annunciata la classifica e designato il titolare della **Nazionale ITeSPA di Tekken 7**.

3.0 Modalità di svolgimento

3.1 Il torneo si svolgerà in conformità con quanto previsto nei regolamenti ufficiali di Sport Elettronici. Saranno previste anche guide di partecipazione per indicare le modalità di svolgimento in loco.

4.0 Regole Generali

4.1 Ogni partita verrà giocata con le impostazioni dei default, a meno che non sia specificato diversamente di seguito.

4.2 Tutte le macro impostabili internamente al gioco tramite configurazione del controller sono ammesse.

4.3 Pausa accidentali in gioco durante qualsiasi momento della partita obbligherà l'autore a dare vinta all'avversario quel determinato match (solo a discrezione dei giudici di gara) ma non l'intera serie.

4.4 È necessario fornire il proprio controller per i giochi su tutti i sistemi.

4.5 Cronus Max Plus e Titan One converters sono proibiti.

4.6 Brooks converters è permesso.

4.7 Tutti i controller di gioco senza fili per XBOX360 e PlayStation 3 sono proibiti.

4.8 I controller XBOX One senza fili sono ammessi solo se usati con un cavo USB e con batterie nel controller.

4.9 Controller PlayStation Dual Shock sono ammessi ma dovranno essere collegati alla pool stations durante il torneo.

4.10 Gamepad di Nintendo 3DS, 2DS e WiiU non sono ammessi.

4.11 Controlli di terze parti come i controller MadCatz sono ammessi.

4.12 Impostazioni generali:

4.12.1 Versione di gioco: PlayStation 4

4.12.2 Settaggio di gioco: 2/3 partite, 60 secondi

4.12.3 Se non sarà selezionata alcuna mappa di gioco dopo 15 secondi si procederà con la selezione casuale.

4.12.4 Non ci saranno personalizzazioni di colori, nomi o oggetti in alcun momento durante le partite di torneo. Ogni atleta che applicherà una delle personalizzazioni indicate riceverà una sconfitta per la partita in corso.

4.13 Gli atleti concordano e accettano che le informazioni su di loro siano registrate e archiviate dagli organizzatori. Per quanto riguarda le informazioni personali si fa riferimento alle norme sulla privacy presenti sul sito www.sportelettronici.it che si ritengono lette ed accettate.

5.0 Canali streaming

5.1 È possibile seguire i tornei attraverso il canale ufficiale dell'evento:
<https://www.twitch.tv/nazionale-itespa>

5.2 Non è possibile accreditarsi con i propri canali streaming indipendenti per seguire la competizione.

6.0 Regole di comportamento

6.1 È assolutamente vietato insultare: gli admin, i giocatori (dei propri giocatori e dei giocatori avversari), e gli spettatori dei vari streaming in chat.

6.2 Ogni forma di mancanza di rispetto o di fair play nei confronti di: avversari, admin e dei vari spettatori verrà punita severamente.

6.3 Per poter segnalare un comportamento scorretto da parte di un vostro avversario prima, durante e dopo il game basta segnalarlo agli organizzatori del torneo che provvederanno a valutare il caso.

6.4 Ogni giudizio di un admin del torneo è insindacabile.

6.5 In caso di dubbi lo staff di Italian e-Sports Association si riserva il diritto di interrompere un match in corso per effettuare controlli volti ad accertare la validità del match stesso.

6.6 Durante le gare, sia online che dal vivo, è permesso ma limitato l'uso di loghi di sponsor. In ogni caso loghi che possano essere considerati inappropriati, offensivi o che possano danneggiare terze parti, nell'immagine o in altri modi, potrebbero esser rifiutati non venendo mostrati o menzionati.

6.6.1 Una volta completate le gare e decretato il vincitore questi dovrà scrupolosamente attenersi alle indicazioni dello staff per quanto riguarda l'esposizione dei loghi relativi alla Nazionale ITeSPA ed ai relativi sponsor in tutti gli appuntamenti ufficiali in cui è chiamato a partecipare (viaggi inclusi). Qualsiasi altro logo: esposto, indossato o al quale il titolare della Nazionale ITeSPA semplicemente si accosti. Qualsiasi altro logho incluso, ma non solo, quelli delle associazioni partecipanti è da considerarsi inadeguato e lesivo dell'immagine della Nazionale ITeSPA stessa e dell'Associazione Italian e-Sports Association. Ogni violazione potrà essere punita a discrezione degli organizzatori da un semplice rimprovero verbale fino alla richiesta danni e proseguire con eventuali altre richieste in tutte le sedi opportune.

7.0 Penalità

7.1 Sono previste le seguenti penalità riguardanti solo ed esclusivamente la fase due della competizione:

| Trasgressione del regolamento | Punti di penalità |
|---|---|
| Flame(insulti, ingiurie, parole fuori luogo,ecc...) | 1 per l'atleta |
| | 0 per il team |
| Account Sharing | 10 per l'atleta |
| | 4 per il team |
| Multi-Account | 10 per l'atleta |
| | 2 per il team |
| Cheating | 10 per l'atleta |
| | 0 per il team |
| Fake account | 10 per l'atleta |
| | 0 per il team |
| No Show | 1 punto di penalizzazione in classifica per il team inoltre sarà considerata come sconfitta ulteriore |
| Mancato upload matchmedia | 0 punti di penalizzazione in classifica |
| | 1 punto penalità al capitano/team manager |

7.2 Punti penalità giocatori:

- 10 Punti di penalità: Sospensione permanente dell'account di gioco.
- 8 Punti di penalità: Sospensione di 2 mesi dell'account di gioco.
- 6 Punti di penalità: Sospensione di 1 mese dell'account di gioco.
- 4 Punti di penalità: Sospensione di 2 settimane dell'account di gioco.
- 2 Punti di penalità: Sospensione di 1 settimana dell'account di gioco.

N.B.Tutti i giocatori sospesi, non sono utilizzabili in match ufficiali fino al termine della sospensione.

7.3 Punti penalità Teams:

- 10 Punti di penalità: Sospensione permanente del team.

- 8 Punti di penalità: Sospensione di 2 mesi del team.
- 6 Punti di penalità: Sospensione di 1 mese del team.
- 4 Punti di penalità: Sospensione di 2 settimane del team.

2 Punti di penalità: Sospensione di 1 settimana del team.

N.B. Un team sospeso permanentemente viene escluso dalla competizione in atto e dalle successive competizioni, per tutte le altre sospensioni sopra citate non vi è alcuna esclusione dalla competizione in atto, ma il team non può partecipare a competizioni ufficiali fino al termine della sospensione.

8.0 Premi

8.1 L'atleta vincitore delle qualifiche Nazionali di Tekken 7 sarà eletto Campione del torneo di qualifica Nazionale ITeSPA di Tekken 7 e nominato titolare della rappresentativa Italia di Tekken 7 al 10° eSports World Championship.

8.1.1 La nomina a titolare della Nazionale ITeSPA di Tekken 7 ha una durata di tempo sino al completamento delle successive qualifiche Nazionali di Tekken 7 ed in ogni caso mai superiore a 13 mesi.

8.2 Il titolare della Nazionale ITeSPA di Tekken 7 avrà diritto a viaggio, vitto e alloggio per partecipare al 10° eSports World Championship.

8.3 Il titolare della Nazionale ITeSPA di Tekken 7 potrà essere contattato per partecipare ad altri eventi promozionali relativi alla Nazionale ITeSPA di Tekken 7 dietro un congruo preavviso.

8.4 Il titolare della Nazionale ITeSPA di Tekken 7 avrà diritto alla copertura spese per il viaggio Taiwan per partecipare al 10° eSports World Championship (8-12 novembre 2018,

Kaohsiung). Viaggio (prevedibilmente partenza il 6 e rientro il 14 novembre), vitto (pranzo e cena per un massimale di 20€ a persona/pasto per ogni giorno dall'8 al 12 novembre) e alloggio saranno spese a carico di Italian e-Sports Association.

8.5 Il titolare della Nazionale ITeSPA di Tekken 7 potrà essere contattati per ulteriori attività promozionali dalla nomina nell'arco del periodo di efficacia della nomina a titolare.

9.0 Contestazioni

9.1 In caso di contestazione, contattare uno degli admin presenti nelle giornate del torneo e specificati in sede di premessa di detto regolamento. Chi volesse sporgere ufficiale lamentala sarà dotato del modulo relativo e obbligato al pagamento di una cauzione di deposito che sarà trattenuta nel caso la segnalazione non fosse ritenuta congrua rispetto le regole della competizione.

9.2 Per chi lo ritenesse opportuno sarà possibile aprire un ticket sul sito dell'associazione all'indirizzo: <http://www.itespa.it>

9.3 In sede di contestazione gli arbitri hanno l'ultima parola per qualsiasi contenzioso. In caso non si fosse soddisfatti della decisione arbitrale sarà possibile ricorrere al giudizio dello staff di ITeSPA tramite email (tornei@itespa.it / o modulo "protest" sul sito www.itespa.it) che puo': annullare, modificare o confermare la decisione arbitrale.

10.0 Limitazioni di responsabilità

10.1 Gli organizzatori delle qualifiche Nazionali ITeSPA e lo staff di ITeSPA, collaboratori ITeSPA inclusi, declinano tutte le garanzie e condizioni, sia espresse, implicite, legali o di altro tipo per quanto riguarda il software per videogiochi, l'equipaggiamento, il funzionamento del torneo o il premio, compresi, senza limitazioni, tutte le garanzie implicite di

commerciabilità e loro equivalenti, sotto le leggi di qualsiasi giurisdizione. Nello specifico gli organizzatori delle qualifiche Nazionali ITeSPA non saranno responsabili per nessuno dei seguenti punti:

10.1.1 informazioni errate o imprecise causate dagli utenti o da qualsiasi apparecchiatura o programmazione associata o utilizzata nel corso delle qualifiche Nazionali ITeSPA o da qualsiasi errore tecnico o umano che può verificarsi durante l'elaborazione o registrazione degli atleti o nello svolgimento delle gare;

10.1.2 qualsiasi errore, omissione, interruzione, cancellazione, difetto, ritardo di funzionamento o trasmissione, guasto della linea di comunicazione, furto o distruzione, o accesso non autorizzato che può comportare un'alterazione dello svolgimento delle gare o dei risultati del gioco;

10.1.3 qualsiasi problema o malfunzionamento tecnico di qualsiasi rete o linea, server o provider, apparecchiatura o software, inclusi qualsiasi lesione o danno ai partecipanti derivante dalla partecipazione stessa alle qualifiche Nazionali ITeSPA ;

10.1.4 infortuni o perdite alla persona o alla proprietà dell'atleta derivanti o risultanti dalla partecipazione al torneo;

10.1.5 qualsiasi atto o omissione da parte delle autorità del torneo o dei loro dipendenti, negligenzi o intenzionali, nella conduzione del torneo;

10.1.6 malfunzionamento di apparecchiature o software o l'impossibilità di completare il regolare svolgimento delle gare a causa di qualsiasi malfunzionamento tecnico;

10.1.7 una partita annullata per una violazione del codice;

10.1.8 un atleta squalificato per una violazione del codice;

10.1.9 conseguenze per il torneo causate da un atleta che rinuncia a partecipare alle qualifiche Nazionali ITeSPA;

10.1.10 qualsiasi causa o conseguenza da parte di terzi;

10.1.11 false dichiarazioni di squadre, giocatori e/o membri dello staff ITeSPA e dei suoi collaboratori.

10.1.12 variazioni di qualsiasi tipo e che possano anche limitare la partecipazione dell'atleta imputabili agli organizzatori del 10th Esports World Championship

10.2 Gli organizzatori del torneo, a loro esclusiva discrezione, possono richiedere di ripetere una partita, una serie o una competizione o dichiarare uno qualsiasi dei precedenti match annullati a causa di errori tecnici o di altro.

10.3 Se per qualsiasi motivo il torneo o qualsiasi parte di esso non è in grado di proseguire come pianificato, compresa l'infezione da virus informatici, bug, manomissioni, intervento non autorizzato, frode, guasto tecnico o qualsiasi altra causa al di fuori del controllo degli organizzatori delle qualifiche Nazionali, che corrompono o influenzano l'amministrazione, la sicurezza, l'equità, l'integrità o la corretta condotta delle qualifiche Nazionali o di qualsiasi altro parte di ciò, lo staff ITeSPA si riserva il diritto, a sua sola discrezione, di cancellare, terminare, modificare o sospendere il torneo o qualsiasi parte di esso. Senza limitare la generalità di quanto precede, nel caso in cui il torneo gli organizzatori determinano, a loro esclusiva discrezione, che un singolo game, partita, competizione o torneo è stato manomesso o che la validità di qualsiasi game o serie sia stata compromessa per qualsiasi motivo, può eliminare quel game o la serie, e può condurre il torneo sulla base dei match rimanenti.

10.4 Nel caso in cui un individuo sia influenzato negativamente in un game o serie da qualsiasi malfunzionamento tecnico o di equipaggiamento, lo staff ITeSPA si riserva il diritto programmare una partita speciale per permettere un "recupero".

10.5 Cancellazione, modifica o sospensione del torneo o di qualsiasi parte di esso porterà gli organizzatori a pubblicare prontamente un avviso.

10.6 Partecipando alle qualifiche della Nazionale ITeSPA, l'atleta accetta di immunizzare e tenere un comportamento inoffensivo verso lo staff ITeSPA, e i loro rispettivi collaboratori e tutti reclami, richieste, danni, spese, costi e responsabilità per eventuali lesioni, incluse ma non limitate a lesioni personali o morte, perdita o danno di qualsiasi tipo, derivanti dal torneo, o connessi allo stesso o qualsiasi altra materia o attività direttamente o indirettamente correlata al torneo, incluso ma non limitato alla diffamazione, calunnia, denigrazione, diffamazione, violazione del copyright, violazione della privacy o violazione di qualsiasi brevetto, copyright, marchio commerciale, segreto commerciale o altro diritto di proprietà intellettuale di terzi. Questo obbligo deve continuare fino a termine delle qualifiche e per tutto il periodo di tempo nel quale l'atleta veste la divisa ufficiale ed è nominato titolare della Nazionale ITeSPA.