

“SCHOOL E-LEAGUE”

REGOLAMENTO

1. Ente promotore

Il presente regolamento (in seguito, il “Regolamento”) si applica al Torneo “School E-League” (in seguito anche il “Torneo”), organizzato da Go Project S.r.l. per Lazio Innova S.p.A., Spazio Attivo LOIC Zagarolo (di seguito anche il “Promotore”), società *in-house* della Regione Lazio, con sede legale in Via Marco Aurelio, 26/A – 00184, Roma.

2. Ente organizzatore

Soggetto delegato all’organizzazione (in seguito, l’“Organizzatore”) ed agli adempimenti relativi al Torneo è la società Go Project S.r.l., con sede legale in Viale Liegi, 32 – 00198, Roma.

3. Descrizione delle attività e dei luoghi di svolgimento

Gli eventi previsti nell’ambito del Torneo “School E-League” (in seguito, gli “Eventi”) sono di seguito elencati, in ordine cronologico:

- a) fase di Qualificazione del Torneo, che si svilupperà in n. 8 qualifiche online per i primi 128 studenti di ciascuna tappa appartenenti ad istituti della Regione Lazio
- b) conferenza in occasione della fase finale del Torneo, che avrà luogo presso Spazio Attivo Zagarolo, in Piazza Della Indipendenza, 3 – 00039, Zagarolo (RM),
Nell’ambito di tale conferenza sarà organizzato anche un *panel* sugli scenari del mondo degli esports e sulle opportunità nascenti in questo settore;
- c) Fase Finale del Torneo presso Spazio Attivo Zagarolo.

Ogni e qualsivoglia e eventuale costo e/o spesa di partecipazione al Torneo (quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo: vitto, trasporti, alloggio, ecc.) è esclusivamente a carico dei Partecipanti stessi. Il Promotore e l’Organizzatore non si faranno carico in nessun caso di detti costi e/o spese.

4. Requisiti ed idoneità alla partecipazione al Torneo

- a) I partecipanti al Torneo (in seguito, i “Partecipanti” oppure i “Giocatori”) dovranno avere un’età compresa tra i 16 ed i 19 anni al momento della registrazione ed aver raggiunto la maggiore età prevista nel proprio paese di residenza per poter disporre di un account EA FIFA20 completo. Coloro che non avranno ancora raggiunto la maggiore età nel proprio paese di residenza dovranno presentare apposita autorizzazione scritta dei genitori o del tutore legale, i quali dovranno aver preso visione del Regolamento per conto del Partecipante, ed averlo preventivamente accettato in ogni sua parte.
- b) I Partecipanti alla Fase di Qualificazione ed alla Fase Finale del Torneo dovranno essere residenti in Italia oppure cittadini italiani ufficialmente riconosciuti.
- c) I Partecipanti dovranno essere iscritti presso un istituto all’interno della Regione Lazio.
- d) I Giocatori dovranno essere in possesso di una copia di FIFA 20 per Playstation 4, la console Playstation 4, il Playstation Plus attivo, una connessione stabile e un account sul sito Toornament.com

- e) Con la partecipazione al Torneo, i Giocatori dichiareranno espressamente di esonerare il Promotore e l'Organizzatore da qualsiasi responsabilità circa eventuali problemi di salute dei Partecipanti.
- f) I Partecipanti – o, in caso di minore di età, il genitore o il tutore legale – dovranno fornire, prima di poter partecipare a ciascun Evento, la più ampia liberatoria per l'utilizzo delle immagini riprese durante lo svolgimento dei vari Eventi del Torneo.
- g) Dal momento che lo svolgimento di ciascuna tappa del Torneo potrebbe interessare anche l'orario scolastico, ciascun Giocatore dovrà necessariamente ottenere e presentare all'Organizzatore apposita autorizzazione scritta da parte della scuola di appartenenza. Ove applicabile.

5. Modalità di iscrizione alla fase di qualificazione

Dalle ore 00.01 del giorno 15/04/2020 saranno ufficialmente aperte le iscrizioni al Torneo.

Per ciascuna tappa online della Fase di Qualificazione del Torneo, soltanto i primi 128 Giocatori che completeranno l'iscrizione ed effettueranno il Check-In, tramite le modalità e nell'intervallo di tempo sotto indicati potranno essere considerati iscritti.

Ai fini dell'iscrizione, ciascun Partecipante dovrà:

- Andare sul sito <https://schooleleague.goesport.it> alla sezione "Iscriviti"
- Proseguire l'iscrizione sulla piattaforma "Toornament.com" riempiendo i campi: nome e cognome, indirizzo di residenza, email di contatto, numero di telefono, data di nascita, scuola di appartenenza
- Ai fini dell'iscrizione, ciascun Partecipante dovrà specificare il proprio PSN-ID (Playstation Network - Identity Document)

Le iscrizioni al Torneo saranno possibili a partire dalla data sopra indicata sul sito internet <https://schooleleague.goesport.it>

Ogni Partecipante dovrà inserire i propri dati anagrafici, che verranno controllati successivamente in fase di check-in al singolo Evento.

Il Partecipante dovrà necessariamente effettuare il Check-In almeno trenta (30) minuti prima dell'inizio di ciascuna gara.

Il termine per le iscrizioni alla fase di qualificazione del Torneo è fissato alle ore 21.00 del giorno antecedente la giornata di gioco.

6. Fase di qualificazione del Torneo

I 128 Giocatori iscritti a ciascuna delle otto tappe della Fase di Qualificazione verranno inseriti, tramite apposito sorteggio, in un tabellone costituito da n. 5 turni eliminatori, con partite ad eliminazione diretta, per i primi due turni.

In modalità al meglio delle 3 Partite per i restanti 3 turni di gioco e fino al raggiungimento di n. 4 semifinalisti.

Questi quattro Giocatori avranno accesso alla Fase Finale del Torneo, che si disputerà presso Spazio Attivo Zagarolo.

7. Modalità di gioco

Le modalità di gioco con le quali saranno impostate le partite della Fase di Qualificazione e della Fase Finale del Torneo sono le seguenti:

- Gioco: FIFA 20
- Modalità: Classica - Partita Amichevole
- Livello di difficoltà: Campione
- Durata partita: 12 minuti; (6 minuti a tempo)
- Tempi supplementari: Sì
- Rigori: Sì
- Impostazioni Stadio
 - Stadio: FEWC Stadium
 - Stagione: Autunno
 - Orario: Notte
 - Deterioramento del campo: Nessuno
- HUD: Nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore: Nome giocatore
- Mostra tempo/risultato: Sì
- Radar: 2D
- Scorri formazioni: No
- Volume telecronaca: 0
- Atmosfera stadio: 8
- Volume musica: 0

Impostazioni Visuale VIETATE: Calciatore, Fondo Campo, Dinamica.

Le fasi a Gironi differiscono dalla Fase di Qualificazione e dalla Fase Finale del torneo per le seguenti impostazioni:

Tempi supplementari: No;

Rigori: No.

8. Fase Finale

I 32 finalisti saranno suddivisi, tramite apposito sorteggio, in n. 4 gironi (denominati con le lettere dell'alfabeto A – B – C – D), composti da 8 Partecipanti ciascuno.

Tappa Online							
1 a	1 b	1 c	1 d	1 e	1 f	1 g	1 h
2 a	2 b	2 c	2 d	2 e	2 f	2 g	2 h
3 a	3 b	3 c	3 d	3 e	3 f	3 g	3 h
4 a	4 b	4 c	4 d	4 e	4 f	4 g	4 h

I quattro finalisti di ogni Fase di Qualificazione non potranno affrontarsi all'interno dello stesso girone.

La Fase a Gironi è così suddivisa

Girone			
A	B	C	D
1 a	1 b	1 c	1 d
1 e	1 f	1 g	1 h
2 d	2 a	2 b	2 c
2 h	2 e	2 f	2 g
3 b	3 c	3 d	3 a
3 f	3 g	3 h	3 e
4 c	4 d	4 a	4 b
4 g	4 h	4 e	4 f

Ogni Giocatore disputerà n. 7 partite "di sola andata" a partita secca, in cui affronterà tutti gli altri componenti del proprio girone. Al termine di ogni partita, ed al fine di stilare la classifica di ciascun girone, verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- 3 punti per la vittoria;
- 1 punto per il pareggio;
- 0 punti per la sconfitta.

Se alla fine della Fase a Gironi di School E-League due Partecipanti ottengono lo stesso punteggio in classifica, verranno applicati i seguenti tiebreaker per definire una classifica finale:

- Passa il turno chi ha totalizzato più punti nelle partite riguardanti lo scontro diretto;
- Passa il turno chi ha il miglior scarto gol fatti/subiti;
- Passa il turno chi ha realizzato più gol;
- Lancio della moneta.

Se alla fine della Regular Season di School E-League tre o più Partecipanti ottengono lo stesso punteggio in classifica, verranno applicati i seguenti tiebreaker per definire una classifica finale:

- Passano il turno i Partecipanti che hanno la migliore differenza di gol fatti/subiti;
- Passano il turno i Partecipanti che hanno realizzato più gol;
- Passano il turno i Partecipanti che hanno totalizzato più punti nelle partite riguardanti gli scontri diretti (classifica avulsa);
- Lancio della moneta.

I migliori due di ogni girone accederanno al tabellone della fase ad eliminazione diretta, costituita da Quarti di Finale, Semifinali e Finale.

Durante questa fase i Partecipanti non affronteranno gli avversari provenienti dal loro medesimo girone, se non in finale.

Il tabellone della fase ad eliminazione diretta è il seguente:

Quarti	Semifinale	Finale			Semifinale	Quarti
1 a						1 b
2 b						2 c
1 c						1 d
2 d						2 a

Durante ogni fase di gioco i Partecipanti possono mettere il gioco immediatamente in pausa solo in seguito ad uno degli eventi descritti di seguito (segnalando immediatamente la ragione ad un Ufficiale del Torneo):

- Disconnessione involontaria;
- Malfunzionamento di hardware o software;
- Interferenza fisica.

Se un giocatore mette in pausa il gioco o rimuove la pausa senza l'autorizzazione di un Ufficiale di Gara, tale condotta sarà considerata "gioco scorretto" e saranno applicate penalità a discrezione degli Ufficiali di Gara

Nessuno dei Partecipanti, neanche in caso di vittoria del Torneo, avrà diritto ad alcunché, non essendo previsto alcun tipo di premio, montepremi o compenso di alcun genere.

9. Codice di condotta

I Giocatori dovranno comportarsi in maniera ragionevole ed osservare una condotta adeguata e rispettosa nei confronti degli spettatori, dei membri della stampa, degli altri Giocatori, dell'Ente Organizzatore e dell'Ente Promotore della "School E-League" ove presenti. Tutti i Giocatori sono tenuti a rispettare questi standard di sportività.

I Giocatori dovranno inoltre tenere condotte in linea con lo spirito del Torneo, anche sui propri profili dei *social networks*.

Ogni Partecipante dovrà attenersi alle seguenti condotte (elencate a titolo esemplificativo):

- mantenere un contegno decoroso nel rispetto del prossimo ovvero degli altri concorrenti, dello Staff e di chiunque altro all'interno del locale di gioco ove predisposto;
- tenere i telefoni spenti o in modalità aereo;

- avere estrema cura nell'utilizzo dell'attrezzatura messa a disposizione.

Tra le condotte vietate figurano, a titolo di esempio:

- atti di molestia, minaccia, prevaricazione, incitamento all'odio, invio ripetuto di messaggi indesiderati, attacchi personali o dichiarazioni offensive su razza, sesso, orientamento sessuale, religione, discendenza, ecc.;
- uso di alcolici o stupefacenti nei locali dell'evento da parte dei Giocatori, i quali non possono essere sotto l'effetto di droghe o alcol durante l'evento;
- utilizzo di qualsiasi software o programma che causi danni, interferenze o interruzioni alla competizione, ovvero ad un controller o ad una proprietà altrui;
- qualunque tipo di intesa tra due o più Giocatori volta a svantaggiare altri Giocatori del Torneo (collusione). A titolo non esaustivo, sono inquadrabili come collusive le seguenti pratiche:
 - a) perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo;
 - b) giocare per conto di un altro Partecipante, oppure utilizzare un account secondario per aiutarlo nello svolgimento del Torneo, sia durante la fase di qualificazione sia durante la fase finale;
 - c) alterare in qualsiasi modo il risultato di un match;
 - d) "giocare senza impegnarsi", ovvero giocare senza impiegare il massimo sforzo, affinché l'avversario realizzi una o più reti oppure ottenga un vantaggio in termini di differenza reti/gol di scarto;
- sfruttamento di vulnerabilità del gioco, trucchi, funzionalità non documentate, errori di progettazione o di configurazione del Torneo;
- pubblicizzare, direttamente e/o indirettamente, qualsiasi marchio (registrato e non), prodotto e/o servizio e, comunque, qualsivoglia diritto di proprietà intellettuale e/o industriale senza il preventivo consenso scritto dell'Organizzatore;
- vendita, acquisto, scambio o altro tipo di trasferimento o offerta di trasferimento di un account EA, o di qualsiasi contenuto di EA associato ad un account EA, inclusa la valuta virtuale di EA e altri diritti, sia all'interno di un servizio EA, sia attraverso un sito internet di terzi, o in riferimento a qualsiasi tipo di transazione al di fuori del gioco, salvo se espressamente autorizzato da EA.

10. Sanzioni

Ogni violazione del Regolamento e del codice di condotta verrà sanzionata. La relativa sanzione verrà determinata ad insindacabile decisione dell'Ente Organizzatore, che terrà conto della gravità dell'infrazione e della eventuale recidiva.

La sanzione può consistere in:

- avvertimento verbale;
- multe;
- sconfitta "a tavolino";
- sospensione dal Torneo;
- squalifica dal Torneo.

L'Organizzatore si riserva inoltre il diritto di sanzionare ulteriori condotte che ritenga scorrette o, comunque, non in linea con lo spirito della competizione, nonché di richiedere il risarcimento dei

danni per il caso di danneggiamento alle attrezzature di gioco, oltre che di segnalare condotte o azioni inadeguate presso le autorità competenti.

I risultati delle partite della Fase di Qualificazione e della fase finale del Torneo, così come i contenuti relativi a tutti gli eventi della manifestazione, saranno pubblicati sul sito <https://schooleleague.goesport.it>

11. Attrezzatura

- a. Per tutte le partite eventualmente disputate dal vivo, gli Ufficiali di Gara forniranno (e i Partecipanti utilizzeranno) esclusivamente la seguente attrezzatura: (1) Console PS4 e monitor; (2) cuffie insonorizzate; (3) tavolo e sedia.
- b. I Partecipanti 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.
- c. Gli Ufficiali di Gara, a loro unica discrezione, possono impedire l'utilizzo di una attrezzatura specifica per ragioni legate alla sicurezza del torneo ed alla efficienza operativa.
- d. Ai Partecipanti è proibito installare i propri programmi, a meno di un permesso specifico da parte degli Ufficiali di Gara.
- e. È proibito utilizzare le console fornite durante gli eventi dal vivo per visualizzare e/o pubblicare contenuti su qualsiasi social media o altro strumento di comunicazione.
- f. È proibito connettere qualsiasi attrezzatura non indicata in questo articolo alle console fornite durante le partite dal vivo, se non esplicitamente concesso dagli Ufficiali di Gara.

12. Vestiario e abbigliamento

In caso di tappe disputate dal vivo, tutte le decisioni finali riguardanti vestiario e abbigliamento sono a sola discrezione degli Ufficiali di Gara. Il vestiario e/o l'abbigliamento dei Partecipanti non dovranno presentare le seguenti caratteristiche (indicate di seguito a titolo esemplificativo, ma non esaustivo):

- 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 nella Regione della competizione, incluso, ma non limitato a, lotterie o aziende, servizi o prodotti che favoriscono, supportano o promuovono il gioco d'azzardo;
- Contenere materiale diffamatorio, osceno, profano, volgare, ripugnante o offensivo, o che descriva o raffiguri una qualsiasi funzione vitale interna o risultati sintomatici di condizioni interne, o che si riferisca a materie che non sono considerate 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 la società L'Organizzatore 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.

Un giocatore non può coprirsi il volto o tentare di nascondere la sua identità agli Ufficiali di Gara. Questi ultimi devono poter distinguere l'identità di ogni giocatore in qualsiasi momento e, a tal fine, possono richiedere ai giocatori di rimuovere qualsiasi materiale che inibisce questa identificazione o che costituisce motivo di distrazione per gli altri giocatori o per gli Ufficiali di Gara.

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 riguardanti il vestiario e l'abbigliamento.

13. Integrità della competizione

- a. Go Project promuove una politica di tolleranza zero verso comportamenti rudi, abusivi o violenti, che possano verificarsi durante, o in relazione con, gli eventi. Ognuno di questi episodi sarà discusso e, in relazione a ciascuno di essi, potranno essere applicate tutte le sanzioni ritenute adeguate dagli Ufficiali di Gara.
- b. In ogni fase della competizione ci si aspetta che i Partecipanti si comportino nel rispetto delle regole della diligenza del buon padre di famiglia, mantenendo un atteggiamento corretto ed agendo sempre secondo buona fede. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali.
- c. Ogni Partecipante dovrà attenersi al codice di condotta del Torneo, mantenendo e salvaguardando lo spirito sportivo e di fair play promosso dalla competizione stessa. Qualsiasi condotta sleale o comportamento scorretto verrà punito severamente durante ogni fase del Torneo.
- d. I Partecipanti devono sempre giocare al meglio delle loro abilità, senza fornire alcun tipo di favoreggiamento o aiuto ad altre società o giocatori. Le violazioni di queste regole saranno valutate esclusivamente dall'Organizzatore e dagli Ufficiali del Torneo.
- e. I Partecipanti non dovranno esprimersi, indipendentemente dalla lingua nativa, attraverso gesti osceni, abbreviazioni e/o riferimenti oscuri, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste.
- f. Eventuali controversie o reclami relativi a qualsiasi evento, fase o operazione preliminare del Torneo dovranno essere rivolti agli Operatori di School E-League. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare la non considerazione del reclamo e/o della controversia, nonché la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

14. Responsabilità dei Partecipanti

- a. A meno che sia espresso diversamente, ogni violazione o infrazione del presente Regolamento può essere punibile, indipendentemente dalla intenzionalità della condotta.
- b. Sono punibili, a discrezione degli Ufficiali di Gara, anche i tentativi di commettere infrazioni o violazioni del presente Regolamento.

- c. 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.
- d. 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. Qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale, ovvero la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali, sarà severamente punita.
- e. I Partecipanti non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, di una singola persona o di un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratorie 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.
- f. I Partecipanti 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 del Promotore, delle squadre partecipanti alla School E-League, di Mkers, Go Project o dei responsabili preposti allo svolgimento della School E-League, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara;
- g. I giocatori 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 School E-League. 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.
- h. Se gli Ufficiali di Gara determinano che un Partecipante abbia violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo o altre regole del Torneo, gli Ufficiali di Gara possono comminare sanzioni e/o penalità a loro esclusiva discrezione. Se un Partecipante viene contattato da un Ufficiale del Torneo per discutere su una investigazione, il Partecipante è obbligato a dire la verità. Se un Partecipante trattiene informazioni o inganna un Ufficiale del Torneo ostacolando l'investigazione sarà soggetto a penalità.
- i. Un Partecipante non può essere coinvolto in nessuna attività che sia proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che porti (o che si ritiene possa portare) a condanna da parte di qualsiasi giurisdizione o foro competente.
- j. Un Partecipante non può rivelare, attraverso nessun canale di comunicazione, alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di Gara o dal Promotore, dagli altri Partecipanti al torneo, da Mkers, Go Project o dai responsabili preposti allo svolgimento di School E-League.
- k. Nessun Partecipante può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un Partecipante, coach, manager, Ufficiale di Gara, dipendente di Go Project, dipendente di Mkers o persona connessa con o dipendente di un'altra squadra facente parte di School E-League, per

un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di una squadra che compete.

- l. Nessun Partecipante può rifiutarsi di rispettare e/o mettere in pratica le istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Gara.
- m. Nessun Partecipante può in alcun modo concordare, cospirare, avanzare offerte al fine di, o provare ad influenzare l'esito di una partita o di una serie di partite.
- n. Documenti o altri dati rilevanti possono essere richiesti in qualunque momento o fase della competizione a discrezione degli Ufficiali di Gara. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard di tempo e di contenuto dettati dagli Ufficiali di Gara, un Partecipante può essere soggetto a penalità..