



## Regolamento 2014



A.S.I. - Associazioni Sportive Sociali Italiane  
Sede Nazionale: Via Capo Peloro, 30 - 00197 Roma

### IL SETTORE

- 1.1 Finalità ed obiettivi
- 1.2 Struttura del settore
- 1.3 Associazioni/società affiliate
- 1.4 Tesseramento
- 1.5 Il Delegato Tecnico

### STATUTO DEGLI ASSOCIATI

- 2.0 La Formazione
- 2.1 Comportamento etico e morale
- 2.2 Condotta online
- 2.3 Condotta dal vivo e durante le lan
- 2.4 Partite truccate
- 2.5 Molestie
- 2.6 Loghi e Nickname
- 2.7 Programmi di terze parti e bug del gioco
- 2.8 Hack / cheating
- 2.9 Swap account / fake account

### EVENTI E TORNEI

- 3.0 Conflitto d'interessi
- 3.1 Ritardo nella presentazione / Login
- 3.2 Mercato e contrattualizzazione dei Tesserati
- 3.3 Copyright foto / video
- 3.4 Cambiamenti nel regolamento
- 3.5 Informazioni riservate
- 3.6 Match broadcasting
- 3.7 Comunicazione
- 3.8 E-Mail
- 3.9 Sito ufficiale del Settore
- 3.10 Nazionalità nei tornei

- 3.11 Nazionalità` nei tornei a team
- 3.12 Gioco originale
- 3.13 Alcol, fumo e sostanze stupefacenti
- 3.14 Risultato dei Match
- 3.15 Match media
- 3.16 Linee guida per i reclami
- 4.0 Finali dal vivo
- 4.1 Partecipazione
- 4.2 Cambi alle finali dal vivo
- 4.3 Equipaggiamento
- 4.4 Comportamento nella postazione di gioco
- 4.5 Abbigliamento
- 4.6 Responsabili delle finali live
- 4.7 Interviste
- 4.8 Conferenza stampa / meet and greet
- 4.9 Warm up / riscaldamento
- 4.10 Annuncio partecipanti
- 5.0 Bonus e facilitazioni
- 5.1 Facilitazioni per disabili o in trattamento terapeutico
- 6.0 Sanzioni
- 6.1 Reiterazione delle Sanzioni
- 6.2 Ricorsi

#### SOCIAL / MEDIA ED ALTRO

- 7.1 Social network
- 7.2 Youtube
- 7.3 Streaming Twitch
- 8.1 Ddossing
- 9.1 Sito ufficiale del settore
- 9.2 Comunicazioni ufficiali
- 9.3 Team speak nazionale

#### IL SETTORE

##### 1.1 FINALITÀ` ED OBIETTIVI

Il presente regolamento disciplina l'attività sportiva e di formazione del Settore Giochi Elettronici Competitivi di ASI (Associazioni Sportive Sociali Italiane), nel rispetto dello Statuto e del Regolamento Organico ASI. Il presente regolamento di settore fa esplicito richiamo alle procedure stabilite dall'ASI per l'iscrizione all'Albo degli Operatori ASI e per il rilascio di titoli tecnici, alla delibera emanata dalla Giunta ASI in tema di tutela sanitaria. Esso deve pertanto essere osservato da tutti i soggetti ASI, identificati come Atleti, Dirigenti, Docenti, Tecnici, Associazioni Affiliate, nonché da tutte quelle figure che operano anche occasionalmente in un contesto ASI in qualità di Atleti, Amministratori, Delegati Tecnici, Giudici, Docenti, Direttori di Campo, Segretari di Manifestazioni Sportive

Scopo del settore sportivo Giochi Elettronici Competitivi è quello di definire la figura del videogiocatore competitivo, che sia casual o professionista e quella della multigaming e regolare il loro comportamento all'interno di tornei ed eventi oltre che stabilire un procedimento per lo svolgimento e l'organizzazione di concorsi a premi in Italia.

Promuovere e diffondere lo SPORT ELETTRONICO (competizioni sportive realizzate tramite l'uso di computer e console collegati in rete locale o via internet) con modalità atte ad assicurare la partecipazione sportiva in condizioni di eguaglianza e pari opportunità di tutti gli atleti.

Associare le squadre, le Community, i videogiocatori, le società, le associazioni, i circoli, gli Enti e tutti coloro che ne condividono le finalità ed intendono praticare lo sport elettronico a livello agonistico e/o amatoriale.

Avanzare proposte agli enti pubblici, sviluppare il proprio compito educativo e tutelare i propri soci.

Divulgare la cultura del videogioco ed il suo corretto utilizzo a livello fisico e psicologico.

Impegnarsi ad esercitare con lealtà la propria attività osservando i principi e le norme sportive al fine di salvaguardare la funzione educativa, popolare sociale e culturale dello sport.

Organizzare e partecipare a manifestazioni sportive e culturali.

Le attività del Settore Giochi Elettronici Competitivi sono disciplinate dal presente regolamento, approvato dalla Giunta Nazionale ASI, e da eventuali regolamenti di Circuiti o di Torneo specifico emanati in ambito di Settore.

## 1.2 STRUTTURA DEL SETTORE

Il settore Giochi Elettronici Competitivi è così costituito:

Responsabile di Settore

Responsabile Amministrativo

Segretario Amministrativo

Coordinatore di Settore

Capoufficio Stampa

Giornalista

Newser

Responsabile Tesseramento

Coordinatore tesseramento online

Coordinatore rapporti ASD

Coordinatore Video Broadcasting

Direttore di produzione

Caporedattore

Autore

Montatore

Fotografo

Operatore Video

Host

Responsabile Tornei

Organizzatore eventi

Responsabile fasi dal vivo

Responsabile fasi Online

Responsabile allestimento tecnico

Coordinatore settore Streaming

Responsabile Caster

Tecnico

Regista

Coordinatore giochi MOBA

Coordinatore giochi RTS

Coordinatore giochi Card Game

Coordinatore giochi Picchiaduro

Coordinatore giochi Simulazioni Sportive

Coordinatore giochi Mobile

Responsabile rapporti commerciali con le Aziende

Social Media Manager

Amministratore Facebook / Twitter

Amministratore Youtube

Amministratore Twitch / Dailymotion

Responsabile area Web

Programmatore

Grafico

## 1.3 ASSOCIAZIONI/SOCIETA' AFFILIATE

Per Circoli associati si intendono tutti i luoghi d'incontro finalizzati alla promozione di attività aventi lo scopo di recuperare il valore dell'agire collettivo e di riaffermare il diritto dell'uomo ad essere momento centrale della società.

I Circoli o le Associazioni sportive, dilettantistiche e non, si ripromettono di realizzare attività di promozione sociale, culturale, educative, sportivo ludico-ricreative.

#### 1.3.1

L'Associazione è apolitica e non ha scopo di lucro.

Durante la vita dell'Associazione non potranno essere distribuiti, anche in modo indiretto, avanzi di gestione nonché fondi, riserve o capitale.

#### 1.3.2

Essa ha per finalità lo sviluppo e la diffusione di attività sportiva connessa al gioco elettronico, mediante la gestione di ogni forma di attività agonistica, ricreativa o di ogni altro tipo di attività motoria e non, idonea a promuovere la conoscenza e la pratica del gioco elettronico. Per il miglior raggiungimento degli scopi sociali, l'Associazione potrà, tra l'altro, svolgere l'attività di gestione, conduzione, manutenzione ordinaria di impianti ed attrezzature abilitate alla pratica del gioco elettronico nonché lo svolgimento di attività didattica per l'avvio, l'aggiornamento e il perfezionamento nello svolgimento della pratica sportiva.

L'Associazione potrà inoltre:

- costruire collaborazioni con tutti i soggetti che perseguono finalità simili o comunque coerenti con quelle associative;
- produrre, diffondere e/o promuovere materiale divulgativo, libri, riviste, audiovisivi, informazioni e quant'altro si ritenga utile per il raggiungimento degli scopi dell'associazione o per documentarne le attività;
- promuovere attività culturali, ludiche e ricreative in favore degli associati;
- esercitare, esclusivamente per scopo di autofinanziamento e senza fine di lucro, attività marginali e/o collegate;
- compiere qualsiasi operazione economica o finanziaria, mobiliare o immobiliare, per il migliore raggiungimento dei propri fini.

#### 1.3.3.

L'Associazione è altresì caratterizzata dalla democraticità della struttura, dall'elettività e gratuità delle cariche associative e delle prestazioni fornite dagli Associati e dall'obbligatorietà del bilancio; si deve avvalere prevalentemente di prestazione volontarie, personali e gratuite dei propri aderenti.

#### 1.3.4.

L'Associazione intende conformarsi alle norme e alle direttive di legge e del CONI.

#### 1.3.5.

L'Associazione si impegna a garantire lo svolgimento delle assemblee dei propri atleti tesserati e tecnici al fine di nominare il loro rappresentante.

#### 1.3.6.

All'interno delle associazioni dovranno essere esposte le regole e lo statuto del Giocatore che dovrà essere rispettato e controllato dai rappresentanti dei suddetti circoli.

Sarà compito dei responsabili delle associazioni controllare lo svolgimento delle attività svolte all'interno dei circoli affinché si rispettino tutti i punti del Regolamento di Settore nella particolar specie quelli riguardanti gli eventi dal vivo e Offline.

I circoli s'impegnano ad insegnare la buona condotta del giocatore e impostare le buone abitudini quali:

Norme comportamentali e di buon costume, utilizzo di termini tecnici di settore, il giusto equilibrio di ore di gioco e pause obbligatorie, come descritto dalle raccomandazioni del ministero della salute inerenti l'obesità e la vista, con pause obbligatorie ogni due (2) ore fino ad un massimo di quattro (4) ore di gioco. Sarà inoltre tassativamente vietato fumare all'interno dei circoli e non sarà possibile creare delle sale fumatori all'interno degli stessi. Verranno effettuate attività per la prevenzione al Tabagismo.

### 1.4 TESSERAMENTO

Per prendere parte alle competizioni italiane gli iscritti dovranno essere in possesso di una tessera ASI che sia valida per tutta la durata della competizione, compresa la fase di iscrizione.

La foto che l'associato fornisce al momento del tesseramento integra ma non sostituisce quella del documento di identità che verrà richiesto sotto forma di scansione digitale. Verrà usata per la successiva stampa della tessera dell'associato e dovrà perciò essere veritiera e, quanto più possibile, aggiornata.

La manipolazione, di alcun tipo, delle foto non è permessa

## 1.5 IL DELEGATO TECNICO

Il Delegato Tecnico è una figura incaricata, dal Responsabile del Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI, in un preciso contesto (manifestazioni sportive, programmi territoriali, programmi di disciplina) a garantire il corretto svolgimento della competizione concordemente con il Regolamento di Settore.

Il Delegato Tecnico, che avrà comunque sempre un incarico pro tempore, avrà la massima responsabilità e delega nell'ambito del contesto di incarico e dovrà rispondere solamente al Responsabile Nazionale del Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI. Egli sarà presente in tutti gli eventi Live.

## STATUTO DEGLI ASSOCIATI

### 2.0 LA FORMAZIONE

Il Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI al fine di realizzare i propri obiettivi di sviluppo della pratica sportiva e di diffusione di una sana cultura del gioco elettronico, regola la Formazione dello stesso settore articolando i vari iter formativi su salute generale, obesità e tutela della vista, nonché sulla cultura al gioco corretto, leale e non eccessivo.

Attraverso il presente Regolamento, si definiscono le figure dei propri Operatori Tecnici, le loro competenze, i criteri di formazione e di mantenimento della qualifica. Gli Operatori ed i Tecnici del Settore Giochi Elettronici Competitivi, che svolgono la propria opera presso le associazioni affiliate ASI, dovranno, grazie alla propria conoscenza e professionalità del mondo del gioco elettronico, perseguire gli obiettivi istituzionali del Settore, nonché quelli di settore descritti nel presente Regolamento. Al termine di ogni singolo corso di formazione, previo superamento dell'esame finale, si procederà d'ufficio all'iscrizione dei Tecnici all'ALBO degli OPERATORI ASI.

#### 2.0.1 Definizione delle figure di Operatori Tecnici

Il Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI a seguito della partecipazione ai propri corsi di Formazione, attraverso l'equiparazione di altri titoli tecnici e attraverso la partecipazione a corsi paritari riconosciuti, prevede il riconoscimento delle seguenti figure Tecniche:

- commentatore
- moderatore
- gestore multimedia
- presentatore
- arbitro
- redattore notizie

#### 2.0.2 Corsi di Formazione

I Corsi di formazione verranno gestiti e organizzati dal Settore, attraverso il coinvolgimento del Responsabile della Formazione, dei Referenti delle Discipline Interessate e degli eventuali Referenti Territoriali coinvolti.

#### 2.0.3 Iscrizione all'Albo degli Operatori ASI

L'iscrizione all'Albo degli Operatori ASI attraverso il Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI, è subordinata al possesso di un titolo tecnico riconosciuto dal presente Regolamento. I possessori di titoli tecnici conseguiti in occasione di Corsi di Formazione del Settore Giochi Elettronici Competitivi ASI dovranno intendersi automaticamente iscritti all'Albo degli Operatori ASI attraverso apposita procedura d'ufficio.

### 2.1 COMPORTAMENTO ETICO E MORALE

Al giocatore o alla Multigaming non è permesso compiere atti o proferire parole volte alla discriminazione razziale, religiosa, sessuale, linguistica, politica o territoriale, inoltre non gli è concesso di esprimere pareri politici, offensivi nei confronti di terzi, in accordo con la legge italiana in vigore, né durante le dirette streaming né durante le interviste. In ogni caso al tesserato viene richiesta la condotta "del buon padre di famiglia".

Ogni Giocatore Professionista e/o semiprofessionista, inteso come singolo o appartenente ad un Team riconosciuto dall'ente, in qualsiasi momento, all'interno o vicino l'area del torneo/evento organizzato dal Settore, non dovrà: utilizzare linguaggio osceno, volgare, di minaccia, abusivo, calunnioso, diffamatorio, o in qualsiasi caso offensivo o che, in qualsivoglia modo infranga il regolamento di settore, promuovere o incitare odio e condotta discriminatoria. Non potrà utilizzare nessun tipo di servizio o equipaggiamento fornito dal Settore o dai suoi collaboratori per pubblicare, trasmettere o esternare linguaggi offensivi di cui sopra.

Nella condotta del giocatore, sia esso presente fisicamente che nella sua forma virtuale, saranno proibiti comportamenti ed insulti deterioranti;

Un Videogiocatore, sia esso singolo o parte di un team, non potrà insultare, deridere o avere un comportamento distruttivo ed antisportivo nei confronti di un altro Videogiocatore o Squadra. Le offese e le infrazioni delle Regole sopra elencate che vengano commesse intenzionalmente o meno, o il semplice tentativo di compierle comporteranno una sanzione disciplinare direttamente proporzionata all'infrazione commessa.

## 2.2 CONDOTTA ONLINE : Messaggi Provocatori( Flame ) in partita o tramite SOCIAL NETWORK

Ogni videogiocatore e/o portavoce d'una Multigaming è tenuto a mantenere un comportamento educativo e sportivo durante lo svolgimento della sessione di gioco, nelle chat degli streaming e nei post sui social network (es: Facebook, Youtube, Twitter, Ask, G+). Qualsiasi episodio anti-sportivo, di maleducazione o che violi uno degli articoli di questo regolamento, verrà punito con una sanzione direttamente proporzionale al fatto e potrà comportare la sospensione dalle competizioni ufficiali, l'esclusione da tornei in atto, la revoca della tessera del videogiocatore e sanzioni ove previsto dalla legge italiana.

Qualora non si potesse procedere contestualmente all'associazione del profilo che abbia commesso una infrazione al regolamento, verranno prese tutte le informazioni possibili, che saranno conservate in un archivio del Settore per future indagini.

Inoltre ogni tesserato e' ritenuto responsabile di tutti i propri account ( es: Facebook, Youtube, Twitter, Ask, G+ ) e anche qualora egli affermasse ( ma non potesse dimostrare ) di non essere stato lui a scrivere / comunicare dichiarazioni, non in linea con il regolamento di questo statuto, verrebbe comunque messo sotto accusa come se fosse stato egli stesso a scriverle o a comunicarle. Nel qual caso invece il videogiocatore potesse dimostrare, di non essere direttamente il colpevole e di non esser stato lui ad autorizzare terzi per fare dichiarazioni in sua vece, egli manterra' comunque una responsabilita' indiretta ,perche' responsabile dei propri account, ma le sanzioni, di qualsiasi tipo, che verranno applicate saranno, altresì mitigate, a seconda del caso, finanche ad essere nulle.

### 2.2.1 Ringing, o Scambio di Account

Si intende Scambio di Account o Ringing o Swap Account il giocare con il game account (Includono ma non sono limitati a: Battle.Net Account, PSN, League of Legends Account, Steam ID, Origin ID, Uplay ID, Xbox Live) di proprietà di un altro Giocatore o sollecitare, indurre, incoraggiare o obbligare qualcun'altro a giocare con il game account di proprietà altrui. Come Proprietà intendesi, ma non limitato a, un account di gioco che viene registrato con la e-mail della persona fisica specificata in fase di creazione dello stesso. L'argomento è approfondito all'articolo 2.9 del presente Regolamento,

### 2.2.2 Disconnessione Intenzionale

Una disconnessione intenzionale, senza una doverosa ed esplicitamente specificata ragione, verrà punita con una sanzione direttamente proporzionale al fatto e potrà comportare la sospensione dalle competizioni ufficiali e l'esclusione da tornei in atto.

### 2.2.3 Discrezione del Settore

E' esclusivo appannaggio del Settore la valutazione delle possibili infrazioni compiute in qualsiasi contesto regolato dal Settore stesso.

Ogni azione sarà vagliata e giudicata solo ed esclusivamente dagli ufficiali di Settore che valuteranno se questa possa violare le regole e/o gli standard d'integrità stabiliti dal Settore stesso per il gioco Competitivo.

### 2.2.4 Comportamento

I membri dei Team ed i Giocatori non sono autorizzati a dare, creare, comunicare, autorizzare o supportare qualsivoglia azione avente, o designata ad avere, un effetto negativo nei confronti dell'organizzazione ospitante confederata in sede di Torneo, in situazioni dal vivo e offline.

### 2.2.5 Attività criminale

Un membro di un Team o un videogiocatore non dovrà nè potrà essere coinvolto in attività proibite dalla

Legge Italiana, statuto o Costituzione, pena sanzioni e possibilmente sottoposizione all'organo di giudizio Italiano e la Legge.

#### 2.2.6 Regole di buon costume e di salute

I giocatori tesserati s'impegnano ad insegnare e diffondere la buona condotta del giocatore e impostare le buone abitudini quali:

Norme comportamentali e di buon costume, utilizzo di termini tecnici di settore, il giusto equilibrio di ore di gioco e pause obbligatorie come descritto dalle raccomandazioni del ministero della salute inerenti l'obesità e la vista con pause obbligatorie ogni due (2) ore fino ad un massimo di quattro (4) ore di gioco. Qualsiasi incitamento a sessioni di gaming esagerato e/o fuori scala verrà immediatamente disconosciuta.

### 2.3 CONDOTTA DURANTE LE LAN

Ogni associato giocatore e ogni multigaming è tenuto a mantenere un comportamento sportivo ed educato in tutti gli eventi del Settore siano essi dal vivo o Offline. Qualsiasi episodio di non sportività, maleducazione o riguardante l'Articolo 1 verrà punito con una sanzione direttamente proporzionale al fatto e potrà comportare la sospensione dalle competizioni ufficiali e l'esclusione da tornei in atto.

#### 2.3.1 Monitor Spettatori

In ambienti dal vivo, sarà compito degli operatori di Settore evitare la possibilità che un Giocatore o una Multigaming possa prendere vantaggio sull'avversario in qualsivoglia maniera, Nel caso l'ambiente e/o il materiale fornito per lo svolgimento del torneo non consenta di arginare tale vantaggio; il comportamento scorretto e antisportivo (ad es. Guardare monitor dedicati agli spettatori , uso di videochiamate e/o simili) verrà sanzionato.

#### 2.3.2 Comportamento abusivo

L'abuso degli ufficiali di Settore, membri del Team avversario, o membri del pubblico non sarà tollerato. Violazioni ripetute dell'etichetta, inclusi ma non limitati al toccare il computer di un altro giocatore, corpo o proprietà verranno punite. I membri del Team ed i loro ospiti (se presenti) devono trattare ogni individuo partecipante ad un evento con rispetto.

#### 2.3.3 Interferenze con l'Evento

In caso di evento dal vivo, nessun Giocatore o Membro del Team dovrà toccare od interferire con luci, telecamere od altro equipaggiamento da studio. I membri del Team potranno usufruire solo dell'equipaggiamento necessario allo svolgimento delle partite di loro competenza. I membri dei Team dovranno seguire ogni istruzione dei gestori dell'evento.

#### 2.3.4 Comunicazioni non autorizzate

Tutti i telefoni mobili, tablet e qualsiasi dispositivo elettronico che possa emettere uno squillo e/o nota vocale, capace d'inviare testi o immagini, in possesso degli atleti, dovrà essere spento durante la partita. I giocatori non dovranno scrivere/mandare email all'interno dell'area dei match. Durante il match, la comunicazioni dovranno essere limitate tra i giocatori, l'organizzazione ed il manager del Team.

#### 2.3.5 Identità

Un giocatore non dovrà coprire il proprio volto o tentare di nascondere la propria identità all'organizzazione dell'evento riconosciuto dall'ente o del personale del Settore. I manager, gestori ed organizzatori devono essere in grado di identificare il Giocatore in qualsiasi momento e sono autorizzati in area di gioco a rimuovere qualsiasi tipo di materiale che impedisca l'identificazione dei giocatori o sia una distrazione ad altri giocatori od ufficiali del Settore/organizzatori.

### 2.4 PARTITE TRUCCATE

Qualsiasi atteggiamento che porti a concordare il risultato finale di una partita da parte di una multigaming o di un giocatore verrà punito con l'allontanamento dal settore, e con la revoca del tesseramento e dei privilegi da esso garantiti.

Nel caso di concorsi a premi verrà stabilita di volta in volta una penale che tenga conto del numero dei partecipanti e del montepremi in palio, In ogni caso non sarà mai inferiore al primo premio.

#### 2.4.1 Corruzione

Nessun Giocatore o membro di un Team può accettare regali, premi o compensi per servizi promessi, resi o ancora da rendere in riferimento al gioco Competitivo. Ciò include servizi relativi allo sconfiggere o favorire la sconfitta di un Team partecipante ad una competizione, perdere, recuperare od abbandonare appositamente un dato match/sfida e qualsivoglia incentivo, o promessa di tale, atto a stravolgere il normale svolgimento di una qualsiasi attività riconosciuta dal Settore.

#### 2.4.2 Match-Fixing

Nessun membro di un team può offrire, accettare, cospirare o provare ad influenzare il risultato di un game o di un match/sfida in nessun caso.

#### 2.4.3 Scommesse

Nessun elemento singolo o membro di un Team iscritto ad una competizione potrà prendere parte, direttamente od indirettamente, in scommesse su qualsiasi risultato di qualsiasi fase della competizione stessa. Questo divieto è esteso, qualora fossero presenti, alle persone che lo seguono e lo accompagnano nel torneo, competizione o evento, siano esse rappresentanti dello sponsor, dirigenti di una multigaming o genitori che tutelano un minore.

Per coinvolgimento diretto in una scommessa s'intende che il tesserato scommetta lui stesso su di un risultato nella competizione od evento, con l'intento di trarne benefici economici.

Per coinvolgimento indiretto si considera che il tesserato fa scommettere per proprio conto, finanzia la scommessa o partecipa ( economicamente od in altro modo ) ad una scommessa sulla competizione od evento di cui fa parte.

### 2.5 MOLESTIE

Le molestie sono proibite. La molestia è definita come atti sistematici, ostili e ripetuti che vengono perpetrati in un lasso considerevole di tempo, volti ad isolare od ostracizzare una persona e/o impattare sulla dignità della persona.

#### 2.5.1 Molestie sessuali

Le molestie sessuali, definite come avance non gradite o considerate offensive dal ricevente, sono proibite. È istituita tolleranza zero su qualsiasi tipo di minaccia, coercizione a scopo sessuale o promessa di ottenimento di vantaggi in cambio di favori a sfondo erotico.

#### 2.5.2 Discriminazione o denigrazione

I membri dei Team non potranno offendere la dignità o l'integrità di un Paese, di un individuo o di un gruppo di persone attraverso parole, azioni sprezzanti, discriminatorie o denigratorie riguardanti razza, colore della pelle, etnie, origine nazionale o sociale, sesso, linguaggio, religione, opinione politica, condizione fisica, stato finanziario, stato di nascita od altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione.

### 2.6 LOGHI E NICKNAME

I loghi ed i nick usati dai tesserato e dalle multigaming, nonché il nome del team, devono rispettare le regole del buon gusto e quelle descritte all'articolo 1

### 2.7 PROGRAMMI DI TERZE PARTI E BUG DEL GIOCO

L'utilizzo di software di terze parti, hack di qualsiasi genere ed in generale di software/comportamenti non tollerati dalle case di produzione e organizzatrici di tornei internazionali comporterà la sospensione della multigaming e del giocatore sorpreso ad utilizzarli ed una pena direttamente proporzionale. Nel caso di Hack non conosciuti la pena sarà inerente all' Hack stesso e verrà trattata come uno di quelli elencati in precedenza.

### 2.8 HACK/CHEATING

Hacking. L'Hacking è definito come qualsiasi modifica del proprio client di gioco, del server di gioco o simili da parte di qualsiasi Giocatore, Team o persona che agisca a favore od in rappresentanza del Giocatore o del Team.

Exploiting. L'Exploiting (Sfruttamento) è definito come l'utilizzo intenzionale di qualsiasi bug o falla che il gioco ove si compete presenti allo scopo di trarne un vantaggio.

Cheating.

Un trucco (spesso chiamato cheat, dall'inglese "imbrogliare") in un videogioco è una tecnica che permette di barare, ovvero ottenere degli effetti benefici normalmente impossibili su uno o più partecipanti. Ne esiste la possibilità in molti videogiochi, sia in giocatore singolo (utilizzabili o meno a discrezione del giocatore) che

in multigiocatore (proibiti perché contro l'etica sportiva e vietati dal regolamento, a meno che influenzino ugualmente tutti i giocatori).

I giocatori che ricorrono a tali mezzi sono detti cheater (tradotto in italiano "imbrogliatore").

### 2.9 SWAP ACCOUNT / FAKE ACCOUNT

Ogni persona iscritta alla federazione potrà possedere uno o più account di ogni singolo gioco elettronico, nel rispetto delle regole imposte dal gioco stesso. Ognuno di questi account però dovrà essere dichiarato e registrato sotto lo stesso nome e tessera. Gli account non dichiarati non verranno in alcun modo considerati dall'Ente e quelli che vengono altresì utilizzati con fini contrari al presente regolamento subiranno conseguenze in base all'entità dell'infrazione commessa e del danno da essa procurato.

Lo Swap account è consentito (sempre in accordo con i regolamenti dei singoli giochi) ma dovrà essere comunicato nel caso di account precedentemente già registrati alla federazione.

### 3 REGOLAMENTO DEI TORNEI

Ogni torneo organizzato o supportato dal settore giochi elettronici competitivi deve attendere a delle caratteristiche di qualità per essere ritenuto valido. Sarà dovere del Settore aggiornare un calendario eventi Vidimati e un calendario di In progress così da non sovrapporre eventi, avere una timeline aggiornata e utilizzarla per velocizzare l'adempimento delle richieste che porremo per la creazione degli eventi.

### 3.0 CONFLITTO DI INTERESSI

Organizzatori, arbitri, manager di evento e staff organizzativo che siano affiliati in qualsiasi modo con un evento sportivo elettronico competitivo non potranno prendere parte alle attività torneistiche in qualità di giocatori. (Come "Affiliato" si intende qualsiasi persona od altra entità che sia proprietaria o che controlli, che sia sotto la gestione od il controllo, che sia soggetta a titolarità o controllo di, che lavori assieme o che supervisioni la Gestione dell'evento. Come "Controllo" si intende il potere, attraverso qualsiasi mezzo, di determinare il comportamento o la gestione di un'entità, tramite il potere di eleggere, nominare od approvare, direttamente od indirettamente, gestori, supervisori, delegati o simili di tale entità.)

### 3.1 RITARDO NELLA PRESENTAZIONE / LOG IN

Presentarsi in ritardo ad evento dal vivo o effettuare il Log In dopo i tempi concordati ad un torneo online (da parte anche solo di un membro di una multigaming), comporterà una sconfitta per NO SHOW (mancata presentazione). Fermo restando comunicazioni preventive ed eventuali disponibilità degli organizzatori ad accettare ritardi o spostamenti di orario/data, il tempo massimo di attesa è di 25 min.

### 3.2 MERCATO E CONTRATTUALIZZAZIONE DEI tesserati

Fermo restando che le scritture private fra giocatori e multigaming, a loro volta tesserate in GEC, non sono oggetto di verifica da parte del settore. Qualsiasi contenzioso che potrà essere sottoposto all'attenzione dell'Ente sarà preso in considerazione nei limiti del buon senso ma non ai fini di rivalsa legale, che spettano invece alle singole parti.

Da parte del settore invece, rimane l'assoluto che il passaggio di un giocatore da un team ad un altro possa avvenire solo con una pausa di un mese di tempo e comunque non durante una competizione in corso.

### 3.3 COPYRIGHT FOTO / VIDEO

I video e le foto realizzate durante le competizioni ufficiali appartengono ai rispettivi realizzatori. L'utilizzo su qualsiasi mezzo media dei suddetti contenuti è vincolato alla disponibilità dei soggetti che li hanno realizzati. In ogni caso, durante ogni manifestazione ufficiale, tutti i giocatori ed il personale presente rilasceranno una liberatoria che autorizzi la riproduzione su ogni media del materiale realizzato durante la stessa.

### 3.4 CAMBIAMENTI NEL REGOLAMENTO

ASI si riserva il diritto di modificare od espandere il regolamento se necessario.

In casi speciali, alcune decisioni possono essere prese anche se non coperte da alcuna regola specifica, per preservare lo spirito di sana competizione e sportività.

### 3.5 INFORMAZIONI RISERVATE

I reclami e qualsiasi altra discussione con l'amministrazione è assolutamente confidenziale.

La pubblicazione di tale contenuto è proibita senza il consenso scritto da parte degli amministratori e verrà punito con una sanzione direttamente proporzionale al fatto (riferimento art. 6 per le sanzioni).

### 3.6 Match broadcasting

Tutti i diritti di trasmissione dei match organizzati sul territorio italiano dal settore giochi elettronici competitivi tramite GEC sono di proprietà dello stesso.

Questo include tutte le forme di coverage, es. IRC Bot, stream audio & video, Twitch.tv, Replay & demo, foto,

screenshot e trasmissioni TV.

GEC può concedere i diritti di trasmissione totali o parziali a terze parti o ai partecipanti stessi.

GEC può ricavare profitto dalla trasmissione streaming, o rendendo disponibile sul proprio archivio video i match e tutto il materiale video realizzato durante un torneo o manifestazione da essa organizzata.

Un partecipante non può rifiutare la trasmissione delle proprie prestazioni, né può scegliere la modalità di trasmissione delle stesse.

### 3.7 Comunicazione

Le uniche forme di comunicazione con gli amministratori sono il modulo per i reclami sul sito ufficiale (link), il Numero Whatsapp di Settore e le mail ufficiali. Tutte le informazioni contenute nelle mail e nel modulo sono da considerarsi riservate e non devono essere rese pubbliche (news, forum pubblici, ecc). I partecipanti possono essere puniti, a seconda della gravità e del contenuto delle informazioni rivelate come previsto dal regolamento.

### 3.8 Sito ufficiale del Settore

Il sito ufficiale del settore è [www.giochielettronicicompetitivi.it](http://www.giochielettronicicompetitivi.it). Per poter accedere al sito web è necessario utilizzare indirizzo email e password inseriti in fase di registrazione e/o di tesseramento. I dati trasmessi attraverso il sito web sono totalmente confidenziali e non devono essere divulgati: condividere la propria password o il proprio ID potrebbe portare alla compromissione dell'account associato.

### 3.9 E-Mail

Il settore utilizza l'indirizzo e-mail inserito nel profilo degli utenti per comunicare con loro.

Tutti gli utenti sono, per questo, invitati ad inserire un indirizzo e-mail valido e controllare il contenuto delle loro casella mail giornalmente, se possibile.

Il settore non può essere responsabile di problemi riguardanti il mancato arrivo di e-mail nel caso il destinatario non mantenga aggiornato il proprio profilo.

### 3.10 Nazionalità nelle competizioni italiane

I tesserati del settore e/o partecipanti alle competizioni riconosciute dall'ente, devono essere in possesso della cittadinanza Italiana

### 3.11 NAZIONALITA' NELLE COMPETIZIONI A SQUADRA

I team possono avere un massimo di due (2) giocatori che non abbiano residenza o nazionalità Italiana (di seguito indicati come "stranieri").

In ogni match/sfida sarà concesso l'utilizzo di massimo un (1) giocatore straniero.

In ogni caso i giocatori stranieri dovranno rispettare tutti i punti del regolamento. Se il cittadino straniero dovesse essere in possesso della residenza italiana da almeno un (1) mese, potrà partecipare senza restrizione ai tornei, in quanto considerato giocatore italiano, purchè essa sia valida per tutta la durata del torneo.

### 3.12 GIOCO ORIGINALE

Nel caso il gioco utilizzato per il torneo/evento non fosse dotato di licenza di gioco gratuita, i partecipanti ai tornei italiani sono tenuti a possedere una copia originale del gioco del campionato a cui si intende partecipare.

### 3.13 ALCOL, FUMO E SOSTANZE STUPEFACENTI

Non è permesso partecipare ad un torneo o manifestazione organizzata dal settore giochi elettronici competitivi sotto l'influenza di alcol e/o droghe, sia questo online o offline. Tantomeno è permesso fumare in ALCUNA area destinata alle manifestazioni.

Violazioni di tali regole porteranno all'esclusione dalla manifestazione e alla revoca della tessera.

### 3.14 Risultato dei Match/Sfide

Il risultato deve essere inserito immediatamente da entrambi i partecipanti (o dai capitani/manager delle squadre in competizione) dopo la fine del match/sfida nelle seguenti modalità:

Form Sito

Numero Whatsapp Settore

Mail

Un reclamo può essere aperto anche su un match confermato, vedere l'art. 3.15 per approfondire.

Ad ogni modo, tutti i media richiesti dovranno essere inseriti subito dopo la sfida.

### 3.15 Media

Tutti i media (screenshot, demo / replay, ecc.) devono essere conservati dai Giocatori per almeno due (2) settimane.

In caso di protesta, tutti i match media devono essere conservati dai tesseratis per almeno due settimane dopo la chiusura del contenzioso.

Su richiesta dell'amministrazione, tutti i match media devono essere inseriti sul sito web del settore.

### 3.16 Linee guida per i reclami

• Un reclamo può essere aperto solamente entro 72 ore dall'inizio del match attraverso l'apposito modulo per i reclami.

Reclami ricevuti in altri modi o in ritardo non saranno presi in considerazione e verranno considerati nulli.

- Un reclamo deve essere presentato se si sono riscontrati problemi durante il match. Può essere compilato anche durante un match (es. quando le impostazioni del server sono sbagliate).
- Un reclamo è una forma di comunicazione fra l'amministrazione e le due parti in causa. E' consigliato che, nel caso il reclamo riguardi un team, sia solo il suo rappresentante a compilarlo
- Un reclamo deve contenere esattamente tutte le informazioni utili per spiegare il problema all'amministrazione e deve essere compilato in italiano corretto e comprensibile.
- Insulti nel corso dello svolgimento del reclamo saranno puniti con penalità e possono portare, in alcuni casi, alla chiusura della contestazione in favore della parte lesa.

## 4 FINALI DAL VIVO

Per le Finali dal vivo, in aggiunta al regolamento generale e le regole specifiche per i singoli giochi, si applicano anche le seguenti regole:

### 4.1 PARTECIPAZIONE AGLI EVENTI DAL VIVO

Il programma di un evento dal vivo (torneo/partita amichevole) sarà annunciato in base alle esigenze dell'organizzazione, con la massima cortese sollecitudine e con il più largo anticipo possibile. Tutti i partecipanti saranno avvisati riguardo la loro eventuale convocazione, compreso la data e l'orario in cui dovranno presentarsi sul luogo dell'evento.

Le squadre e i Giocatori sono invitati alla puntualità durante le manifestazioni dal vivo, requisito fondamentale per uno svolgersi fluido dell'evento. Ritardi alla chiamata dell'incontro superiori ai venticinque (25) minuti saranno puniti con la squalifica.

I giocatori sono informati sull'orario in cui dovranno presentarsi attraverso news sul sito ufficiale e/o mezzi di comunicazione ufficiali.

### 4.2 CAMBI ALLE FINALI LIVE

L'amministrazione del torneo si riserva il diritto di accettare variazioni nei team partecipanti alle Finali dal vivo sulla base di obiettive e valide motivazioni (che rispettino comunque lo stop di un mese nel caso di cambio di team).

### 4.3 EQUIPAGGIAMENTO

Il settore giochi elettronici competitivi, a meno di altre comunicazioni e nel limite delle sue possibilità, metterà a disposizione i PC, Console ed i monitor. Tutti gli altri strumenti necessari (mouse, tastiera, mousepad, cuffie, pad, ecc) dovranno essere portati dai partecipanti.

### 4.4 COMPORTAMENTO NELLA POSTAZIONE DI GIOCO

È proibito portare cibo nelle postazioni di gioco. Inoltre, tutti i cellulari, tablet e altri dispositivi elettronici non autorizzati in possesso degli atleti dovranno essere spenti prima dell'inizio del match.

Eccessive e rumorose grida, così come un linguaggio volgare sono proibite nelle postazioni e potrebbero essere punite con penalità.

Un qualsiasi membro del Team non dovrà: utilizzare linguaggio osceno, offensivo, volgare, di minaccia, abusivo, calunnioso, diffamatorio od in qualsiasi caso offensivo o che, in qualsivoglia modo infranga il regolamento di settore; promuovere od incitare odio e condotta discriminatoria, all'interno o vicino all'area del match, in qualsiasi momento. Un membro del Team non potrà utilizzare nessun tipo di servizio od equipaggiamento fornito dal Settore per pubblicare, trasmettere, od in qualsiasi modo rendere disponibili questo tipo di comunicazioni vietate.

Comportamento ed insulti deterioranti. Un membro di un Team non potrà intraprendere una qualsiasi azione, od eseguire qualsiasi gesto od incitare un altro individuo a fare lo stesso, che sia diretta ad un membro del Team Avversario che sia d'insulto, derisione, distruttivo o antagonistico.

### 4.5 ABBIGLIAMENTO

Durante le Finali dal vivo i giocatori dovranno indossare un'uniforme di gioco, es. la maglietta del proprio team.

In caso di eventi live, i membri del Team possono indossare qualsiasi vestiario con loghi multipli, patches o linguaggio promozionale. Organizzatori confederati e membri del Settore si riservano il diritto di bandire capi d'abbigliamento od accessori che possano essere ritenuti offensivi o che, in qualsivoglia modo, infrangano il regolamento di settore, tra i quali:

- Contenti pubblicità per un qualsiasi contenuto relativo a droghe o prodotti di tabacco.
- Contenente un qualsiasi materiale che va a costituire, o relativo a, qualsiasi attività illegale su territorio Italiano.
- Contenenti qualsiasi materiale che sia diffamatorio, osceno, profano, volgare, repulsivo o offensivo, che descriva funzioni interne corporali o si riferisca a questioni che non siano socialmente accettabili.
- Contenenti pubblicità di materiale pornografico o di prodotti pornografici.
- Contenenti qualsiasi trademark, materiale coperto da copyright od altri elementi di proprietà intellettuale utilizzati senza il consenso del proprietario o che possa dare adito, o ricadere sull'Evento e sul Settore, a sanzioni.
- Contenenti qualsiasi tipo di etichette o scritte che possano prendersi gioco del team avversario o dei giocatori del team avversario, entità o prodotti.

#### 4.6 RESPONSABILI EVENTI LIVE

Le istruzioni del delegato tecnico del torneo/evento non sono discutibili. Per ogni violazione saranno assegnate penalità.

#### 4.7 INTERVISTE

Ogni team dovrà indicare all'amministrazione un portavoce per le interviste prima e dopo il match.

#### 4.8 CONFERENZE STAMPA / MEET AND GREET

Se è prevista una conferenza stampa o una sessione di autografi con il pubblico, dovrà esservi presente almeno il rappresentante designato come portavoce.

#### 4.9 WARM UP / RISCALDAMENTO

Ad ogni atleta vengono concessi almeno venticinque (25) minuti di warm up prima di effettuare un sfida valido per il torneo. Nel caso in cui i giocatori debbano disputare un sfida utilizzando le stesse postazioni della partita precedente il tempo di riscaldamento sarà ridotto a dieci (10) minuti.

Il tempo del riscaldamento verrà calcolato dall'Admin designato il quale potrà prolungarlo nel caso in cui non sia stato possibile effettuare un riscaldamento adeguato per cause dovute dall'organizzazione e non dal Giocatore stesso.

### 5 BONUS E FACILITAZIONI

Ogni giocatore, multigaming o circolo associato al settore giochi elettronici competitivi tramite ASI, ha diritto ad una serie di convenzioni quali:

5.1 FACILITAZIONI PER DISABILI O IN TRATTAMENTO TERAPeutICO Tutte le persone con disabilità e/o con una patologia invalidante, avranno libero accesso alle manifestazioni organizzate dal settore

### 6 SANZIONI

Le sanzioni inflitte ai giocatori o alle multigaming si applicheranno al torneo in questione e potranno essere applicate su tutti i tornei sul territorio italiano.

Inoltre la loro condotta verrà comunicata agli enti competenti qualora i sanzionati competano, al momento della sanzione, in manifestazioni internazionali.

Le sanzioni dello staff potranno prevedere quattro differenti livelli di penalizzazione:

richiamo: ammonimento verbale usato per segnalare eventuali comportamenti non in linea con il regolare svolgimento del torneo. In genere questo tipo di segnalazione è unicamente verbale e non prevede alcuna sanzione ma ha solo lo scopo di allertare il giocatore in questione su eventuali irregolarità. Diversi richiami possono portare ad una ammonizione.

ammonizione: ammonimento verbale e/o anche scritto (tramite messaggio privato) relativo ad un comportamento esplicitamente scorretto e/o ripetutamente inopportuno durante lo svolgimento del torneo. L'ammonizione può comportare la perdita di un singolo game o anche un handicap in game per l'intero sfida in corso (a seconda dell'entità della sanzione). Due ammonizioni o più possono portare alla squalifica per comportamento scorretto.

squalifica: ammonimento sia verbale che scritto (tramite messaggio privato) relativo ad un comportamento

palesamente scorretto e che compromette la prosecuzione del torneo. Il giocatore che venisse squalificato perderebbe il diritto di procedere nel torneo e il suo punteggio di fine torneo sarebbe pari a -1. Nel caso in cui un giocatore venisse squalificato, il suo avversario passerebbe il turno con il massimo punteggio possibile in termine di game vinti.

sospensione dalle competizioni : per i casi piu` gravi d'infrazione del regolamento o di mancata ottemperanza del codice etico potra` essere chiamato in causa il procuratore sociale dell A.S.I. che, a sua discrezione, potra` applicare pene piu` severe fino all'espulsione stessa dal settore.

#### 6.1 Reiterazione delle Sanzioni

Le sanzioni inflitte ad un Giocatore o a una Squadra saranno valide per tutta la durata del torneo nel quale verranno effettuate, tranne nei casi specifici e comunicati dal Settore stesso (es. Espulsione da un Torneo e/o Campionato, revoca della tessera)

#### 6.2 Ricorsi

Qualora un Giocatore o una multigaming ritengano una sanzione inappropriata potranno effettuare un Ricorso agli organi competenti, mediante le medesime procedure valide per presentare un reclamo, per provare la loro estraneità alla sanzione. Il ricorso dovrà essere effettuato entro le quarantotto (48) ore dal afflizione della sanzione stabilita e dovranno essere correlate da prove che attestino la buona fede del Giocatore stesso.

## SOCIAL / MEDIA ED ALTRO

### 7.1 SOCIAL NETWORK

Norme comportamentali ed etiche da seguire sui social network :

#### 7.1.1 Profilo personale

Il membro della federazione potra` esprimere i propri pareri ,nel consueto rispetto degli altri e della legge italiana , ed egli sara` responsabile solo dinanzi allo Stato delle azioni compiute su qualsiasi Social Network. Qualora pero` le sue dichiarazioni e/o azioni ( foto postate, approvazioni ad altre dichiarazioni, commenti o video ) avvengano durante lo svolgimento di un torneo e/o evento, egli sara` perseguibile anche secondo il regolamento di settore della federazione.

#### 7.1.2 Pagina ufficiale/profilo del cyber atleta

La pagina ufficiale , il profilo facebook del cyber atleta e qualsivoglia elemento social riferito direttamente all'atleta e non alla persona, verranno controllate dalla federazione e vi saranno applicate le regole comportamentali ed etiche del regolamento ufficiale dell'organizzazione.

### 7.3 STREAMING TWITCH

Ogni tesserato sarà inserito nell'archivio streaming nazionale (da suddividere le sezioni in Entertainment, multigaming, teaching/coaching, event it, event eu. Nel caso in cui accordi con terze parti ( sponsor, gaming house etc ) non lo permettessero, questo punto potra` essere ritrattato ma solo ed esclusivamente attraverso un rappresentante ufficiale delente. Sugli streaming di Twitch vale il regolamento analogo ad ogni altro media.

### 8.1 DDOSSING

Nella sicurezza informatica, il DDoS (Distributed Denial of Service) è un attacco di tipo distribuito che impedisce l'accesso ad un servizio saturando la banda disponibile per il trasferimento di pacchetti e quindi rendendo il sito web o il servizio non disponibile per l'erogazione del servizio.

#### 8.1.1 TIPI DI ATTACCO

Gli attacchi DDoS possono essere indirizzati al giocatore o al server di gioco.

#### 8.1.2 ATTACCO VERSO IL GIOCATORE

Il giocatore che subisce l'attacco è tenuto a segnalarlo nel più breve attacco possibile agli amministratori per poter provvedere con una sospensione o un ritardo del sfida in questione. Gli amministratori potranno provvedere, attraverso il sito ufficiale del settore, a darne comunicazione ed a segnalare l'attacco al Provider della vittima.

#### 8.1.3 ATTACCO VERSO IL SERVER DI GIOCO

Il server di gioco deve essere costantemente monitorato dagli amministratori incaricati per quella partita. Inoltre, il sito ufficiale del settore, sarà fornito di una funzione che monitorerà il server di gioco per verificare eventuali interruzioni o problemi di latenza. La notifica verrà quindi inviata via WhatsApp, Facebook e all'interno del sito web agli amministratori in carica.

#### 8.1.4 MODALITA' DI DENUNCIA DI UN ATTACCO DDOS

Per denunciare un attacco DDoS agli amministratori si possono utilizzare i seguenti metodi in base alle proprie disponibilità:

Contatto e-mail

Ticket System

Contatto telefonico

Contatto WhatsApp

Per denunciare un attacco DDoS al proprio provider, è necessario contattare il Servizio Clienti.