

Regolamento Generale di Competizione Settore GEC

v.1.3 - 2019

(R.C.G.)

1. Requisiti di partecipazione	3
1.1 Residenza, Età minima e Tesseramento GEC	3
1.2 Divieto ai dipendenti del Settore e della realtà organizzatrice	3
2. Proprietà dello slot	3
2.1 Restrizioni (validità a decorrere dal 01/01/2019)	3
2.2 Riconoscibilità	
2.3 Revoca	4
3. Roster	4
3.1 Continuità	4
3.2 Requisiti	4
3.3 Staff	5
3.4 Free Agents (FA)	5
3.5 Account in game	6
3.6 Poaching	6
4. Ulteriori Comunicazioni	7
4.1 Dichiarazioni	7
4.2 Decisioni finali	7
4.3 Modifiche al Regolamento	7
5. Codice di Condotta	8
5.1 Integrità della competizione	8
5.2 Penalità	9
6. Contestazioni	12
Glossario	13

1. Requisiti di partecipazione

La competizione è riservata a soggetti collettivi affiliati o aderenti al Settore GEC - Giochi Elettronici Competitivi (di seguito anche **squadre**).

1.1 Residenza, Età minima e Tesseramento GEC

Ogni giocatore e membro dello staff delle squadre (Team Manager, Coach, Head Coach, Analyst e via dicendo) dovranno certificare la propria residenza in Italia o in un paese estero fornendo, al momento dell'iscrizione nel roster, Nome, Cognome, Nome Account e Numero di Tessera GEC personale.

1. E' vietata l'iscrizione ad una competizione ai giocatori con età inferiore ad anni 16 compiuti.
2. Almeno i $\frac{1}{3}$ del roster completo iniziale dovranno rispettare uno dei seguenti requisiti:
 - giocatori di nazionalità italiana
 - domiciliati o residenti in Italia, anche se di nazionalità estera

1.2 Divieto ai dipendenti del Settore e della realtà organizzatrice

Ai Dipendenti GEC, e della realtà organizzatrice, è fatto divieto assoluto di essere proprietari e/o presidenti delle squadre partecipanti alla competizione, nonché di disputare i campionati come giocatori.

2. Proprietà dello slot

La proprietà degli slot all'interno di una competizione è riconducibile alla realtà organizzatrice, che li concede alle singole squadre.

E' consentita la compravendita di slot a titolo gratuito e/o oneroso solo ed esclusivamente tra una stagione e l'altra e tra soggetti collettivi che rispecchino i requisiti di iscrizione a GEC - Giochi Elettronici Competitivi prima del termine della stessa. Non è tuttavia consentito che una squadra retrocessa da una Lega/Serie al termine di una stagione possa acquistare lo slot all'interno della stessa Lega/Serie da cui è retrocessa.

2.1 Restrizioni (*validità a decorrere dal 01/01/2019*)

Nell'ottica di preservare l'integrità del campionato è stabilito che i manager e/o i presidenti delle squadre non possono avere interessi né diretti né indiretti in altre squadre della stessa competizione. È quindi vietato essere proprietari o Team Manager di più di una squadra all'interno della competizione. È consentito schierare due squadre della stessa associazione unicamente in serie differenti. Non è permesso ad un'associazione con una squadra in Serie minore di partecipare ad un torneo di qualificazione per la Serie maggiore.

L'unica eccezione è consentita qualora un'associazione possieda due squadre, di cui una si è qualificata o partecipa in serie minore mentre l'altra è stata retrocessa dalla serie maggiore, l'associazione può decidere se cedere una delle due squadre e il relativo slot oppure solamente uno dei due slot. La cessione può avvenire per:

- semplice rinuncia, invitando la realtà organizzatrice e la direzione disciplinare GEC a trovare un'associazione disponibile a farsene carico;
- trasferimento a titolo gratuito o oneroso ad altra associazione o soggetto collettivo di natura sportiva affiliati al Settore.

2.2 Riconoscibilità

Per "riconoscimento" si intende:

l'indicazione, al momento dell'iscrizione a una qualsiasi delle competizioni, dell'associazione di riferimento (che non potrà essere modificata fino al termine della stagione) e dell'utilizzo di un nome univoco e inequivocabile.

Vale inoltre:

- l'impossibilità di modificare il nome e/o il logo della squadra nel corso della stagione a meno che non sia chiaro e lineare il richiamo al nome/logo precedente;
- l'impossibilità di cedere a titolo oneroso o gratuito lo slot nel corso della stagione.

Le direzioni di GEC e della realtà organizzatrice della competizione si riservano il diritto di veto sull'utilizzo di nomi e/o loghi.

2.3 Revoca

Per validi ed opportuni motivi, la realtà organizzatrice ha facoltà di revocare la concessione dello slot alle singole squadre.

3. Roster

3.1 Continuità

Dall'inizio alla fine della stagione, compresa la Fase di Mercato, ogni squadra dovrà mantenere inalterati almeno i % del roster completo.

Le figure di Team Manager e Head Coach possono essere affidate in capo alla stessa persona. È consentito inserire un nuovo Team Manager o un nuovo Head Coach.

3.2 Requisiti

1. L'insieme della Rosa di una squadra è composta da:
 - Titolari, indica la formazione di partenza (non vincolante) di ogni settimana.
 - Riserve, indica i giocatori che potrebbero sostituire i titolari.
 - Coach, indica il preparatore della squadra.
2. Sia titolari che riserve che coach, facendo ognuno parte della Rosa (altresì chiamato Roster) della squadra, sottostanno alla regolamentazione generica dei giocatori.
3. Se un giocatore è rimosso dal roster, è automaticamente rimosso anche dalla squadra, rendendolo di fatto un free agent.
4. La rimozione di un giocatore può avvenire solo ed esclusivamente nella fase di mercato.
5. Al momento dell'iscrizione del roster ogni squadra deve possedere almeno due riserve.
6. Tutti i giocatori e i coach di ogni squadra devono possedere un *cartellino* con la squadra per cui stanno disputando il campionato. Il cartellino è comunicato automaticamente alla direzione di gara con l'iscrizione del giocatore nel roster entro 24 ore dall'inizio del match successivo.

La durata del cartellino può variare da un minimo di una stagione a un massimo di due stagioni a seconda dell'accordo raggiunto tra giocatore e squadra. Le date di scadenza devono essere coincidenti con il termine della stagione.

Se giocatore e squadra hanno intenzione di proseguire il rapporto, potranno rinnovare il cartellino per un'altra stagione nel corso della stagione precedente la scadenza. Il cartellino è trasferibile, in caso di accordo tra le due squadre, esclusivamente nella Fase di Mercato.

7. Non è consentito a due squadre differenti di possedere il cartellino dello stesso giocatore.
8. A ogni giocatore inserito nella rosa è consentito, in comune accordo con la squadra che ne detiene il cartellino, di essere ceduto temporaneamente in prestito a un'altra squadra senza trasferimento del cartellino fino alla fine della stagione. La suddetta regola può essere applicata in qualsiasi periodo della stagione purché non abbia ancora giocato un singolo game con la squadra detentrici del cartellino. La comunicazione deve avvenire entro 48 ore dall'inizio della giornata successiva.

9. E' consentito ad una squadra l'inserimento all'interno del proprio roster di un numero massimo di 2 giocatori impegnati in una serie superiore od inferiore, se quest'ultima è ancora in corso di svolgimento, fatto salvo che non abbiano mai disputato un match nella stessa.

In qualsiasi controversia contrattuale tra squadra e giocatore nell'ambito della competizione, il Settore GEC si riserva il diritto di intervenire, se citata, per dirimere la questione.

3.3 Staff

Almeno una figura tra il Team Manager, l'Head Coach, il coach o il referente deve essere presente online durante lo svolgimento del match. Stesso discorso vale per gli eventi Live.

3.4 Free Agents (FA)

1. Un FA potrà entrare a far parte di una squadra della competizione in qualsiasi momento del campionato idoneo a produrre modifiche nel roster.
2. Per poter far parte del roster di una squadra è necessario che il FA non abbia giocato con altre squadre della competizione prima di quel momento all'interno del stagione in corso.
3. Ogni contrattualizzazione di un FA deve essere comunicata alla direzione disciplinare GEC e della realtà organizzatrice entro 48 ore dall'inizio del match successivo.
4. Le regole appena descritte del FA si applicano anche alla figura del Coach.

3.5 Account in game

1. Gli account in game possono includere esclusivamente lettere maiuscole e minuscole, l'*underscore* (trattino basso), spazi tra una parola e l'altra e numeri. Il nome evocatore o l'account in game deve tuttavia possedere i requisiti di riconoscibilità e facilità di utilizzo. Non è consentito l'utilizzo di:
 - a. volgarità o oscenità
 - b. Richiami a offese velate verso religioni, razze, orientamento sessuale, contenuto non ritenuto idoneo
2. È consentito inserire una tag di 2-3 caratteri all'inizio del nome con il solo utilizzo di lettere e/o cifre e che devono necessariamente essere riferiti alla squadra di appartenenza.
3. Prima di essere utilizzati in game, tutti i nomi evocatori o gli account in game devono essere sottoposti all'approvazione della direzione disciplinare GEC, che si riserva il diritto di negarne l'utilizzo.

4. Non è consentito modificare il proprio nome evocatore o account in game durante una stagione quando ne è compromessa la riconoscibilità.
5. Non è consentito modificare il proprio account. In caso di ban dell'account il giocatore non potrà disputare match della competizione fino alla fine della sanzione inflitta.
6. L'ultima parola sull'approvazione o meno del nome di un account in game spetta alla direzione disciplinare GEC. Si invitano le squadre a comunicare tali regole ai propri giocatori e a comunicare preventivamente l'intenzione di modificare il proprio account in game onde evitare spiacevoli situazioni in caso di mancata approvazione del cambio nome.

3.6 Poaching

Il *Poaching* consiste nei contatti tra il giocatore di una squadra, inserito regolarmente nel roster, e un associato dell'altra ***allo scopo di proporre la creazione di un nuovo team o l'entrata nella propria squadra per il stagione o stagione successiva.***

Sono possibili i contatti tra squadra A e giocatore di squadra B, anche in fase non di mercato, quando la squadra A ha chiesto e ottenuto dal team manager della squadra B il permesso per parlare col suddetto giocatore.

La responsabilità, in caso di infrazione di un singolo associato, qualunque sia il suo ruolo, appartiene all'associazione che ne risponderà a seconda del grado di responsabilità riscontrato e del grado di infrazione commessa.

Ogni caso di poaching dovrà essere ben comprovato. La direzione disciplinare GEC si riserva qualsiasi decisione in merito.

4. Ulteriori Comunicazioni

4.1 Dichiarazioni

GEC detiene il diritto di pubblicare e rilasciare dichiarazioni riguardo eventuali penalizzazioni verso squadre, giocatori, Team Manager, Head Coach e Coach. Ogni figura citata nelle eventuali dichiarazioni rinuncia a qualsiasi azione legale nei confronti di GEC, dei suoi impiegati, soci, affiliati o in qualche modo collegati a essa e alla realtà organizzatrice della competizione in riferimento a quanto affermato nelle suddette dichiarazioni.

4.2 Decisioni finali

Tutte le decisioni riguardanti l'ammissibilità di un giocatore, il calendario e le penalità spettano in ultimo grado alla realtà organizzatrice e alla direzione disciplinare GEC.

4.3 Modifiche al Regolamento

Qualora necessario, la direzione disciplinare GEC si riserva il diritto di effettuare modifiche e/o integrazioni al presente regolamento, inviando opportuna comunicazione alle parti coinvolte.

5. Codice di Condotta

5.1 Integrità della competizione

Le squadre sono tenute a giocare al meglio delle loro capacità in qualsiasi circostanza e in ogni game, rispettando i principi di sportività, etica e fair play. Violare questi principi comporterà delle sanzioni a discrezione della direzione disciplinare GEC che possono essere applicate a squadre, giocatori, Team Manager, Head Coach, coach. Alcuni esempi riguardano:

1. Collusione: intesa segreta fra due o più soggetti per conseguire un fine illecito o concordare una linea comune d'azione a danno di terzi. Dei soggetti possono far parte la squadra nella sua interezza, uno o più giocatori, il Team Manager, l'Head Coach o il coach o qualsiasi altro membro dello staff.
2. Hacking: qualsiasi modifica del client di gioco.
3. Exploiting: sfruttamento a proprio favore di un bug di gioco.
4. Ghosting: osservare lo schermo principale dove viene trasmessa la partita.
5. Account Sharing: l'account deve essere utilizzato esclusivamente dal giocatore iscritto alla competizione.
6. Cheating: utilizzo di un qualsiasi dispositivo o programma o metodo per ottenere vantaggio illecito.
7. Utilizzo di linguaggio osceno o offensivo o denigratorio o diffamatorio. Sono inclusi anche gesti volgari e contatti fisici tra persona e persona o tra persona e equipaggiamento dell'altra.
8. Sono proibite offese sessiste, omofobe, razziste né contro la persona privata, la sua nazionalità, il suo luogo di origine.
9. Il [Codice Evocatore](#) va rispettato nella sua interezza in ogni game disputato su League of Legends e in qualsiasi altro evento a esso collegato. In caso di ban dell'account, il giocatore non potrà disputare partite della competizione.
10. È fatto divieto a ogni soggetto di rendere pubblico ogni comunicazione confidenziale con qualsiasi strumento comunicativo.

11. A giocatori, Team Manager, Head Coach e Coach è fatto divieto di accettare o di offrire alcun tipo di regalo a e per giocatori, Team Manager, Head Coach e coach di altre squadre.
12. È fatto divieto a giocatori, Team Manager, Head Coach e coach prendere parte a scommesse che hanno a oggetto partite della competizione.
13. Per quanto non previsto in questi punti fa fede il codice di condotta dettato dalla Carta Olimpica ed i regolamenti ASI - GEC.
14. I giocatori ed i membri dello Staff delle squadre partecipanti risponderanno dei punti 7,8 e 13 anche se infranti per mezzi privati quali pagine social e/o blog personali.

5.2 Penalità

Ogni persona di cui si dimostri essere nell'atto di violare le regole espresse o di averle già violate, sarà soggetto a penalità a sola discrezione della direzione GEC. Le penalità possono essere di varia natura a seconda della gravità dell'infrazione. La ripetizione della stessa infrazione causerà un inasprimento della pena.

Sanzioni lievi

Sono comminate in forma diretta da un arbitro designato dalla realtà organizzatrice, dunque non sottoposte al vaglio della commissione disciplinare GEC. Possono includere punti penalità o blocchi se previsti dalla piattaforma ove si svolge la competizione.

Sanzioni gravi

Sono comminate direttamente dalla commissione disciplinare GEC su indicazione del comparto arbitrale della realtà organizzatrice. Possono includere punti penalità o blocchi se previsti dalla piattaforma ove si svolge la competizione.

Scala di gravità delle sanzioni

La scala dalla meno grave alla più grave prevede le seguenti penalità:

1. Richiamo verbale
2. Ammonizione scritta
3. Perdita della scelta del Side per i game correnti e/o futuri (League of Legends)
4. Perdita dei ban per i game correnti e/o futuri (League of Legends)
5. Multa o decurtazione del premio
6. Sconfitta a tavolino nel game o match in questione
7. Sospensione
8. Squalifica

La seguente tabella prende in esame le principali cause di penalità e relative sanzioni massime e minime. Note:

1. *Penalità massima (recidivo)*: è il caso in cui la stessa infrazione sia commessa due volte nell'arco del limite temporale.
2. *Limite Temporale*: periodo di tempo oltre il quale il conteggio delle infrazioni è azzerato. La recidività risulta "scaduta".
3. *Live*: le penalità contrassegnate da "Live" sono da considerarsi esclusivamente per gli eventi dal vivo.

	Penalità di carattere generale	Penalità in Game	Penalità amministrative
<i>Spiegazione</i>	Comportamenti antisportivi di un membro della squadra	Comunicazione non autorizzata durante la pausa (live)	Mancato raggiungimento del numero minimo di membri della squadra (staff + roster + riserve)
<i>Penalità minima</i>	Richiamo verbale	Richiamo verbale	Ammonizione scritta
<i>Penalità massima</i>	50,00 € e/o squalifica del giocatore per la giornata successiva	5,00 € o sconfitta a tavolino della partita	20,00 €
<i>Penalità massima (recidivo)</i>	100,00 € e/o squalifica del giocatore dalla competizione	-	50,00 €
<i>Limite temporale</i>	stagione	stagione	stagione
<i>Spiegazione</i>	Ingiustificato e/o irragionevole mancato ascolto delle istruzioni dei giudici arbitro	Dati mancanti di membri della squadra (staff + roster + riserve), incluso materiale grafico	
<i>Penalità minima</i>	Richiamo verbale	Richiamo verbale se riserva	
<i>Penalità massima</i>	5,00 € e/o squalifica del giocatore per la giornata successiva	Sconfitta a tavolino per le partite disputate	
<i>Penalità massima (recidivo)</i>	10,00 € e/o squalifica definitiva del giocatore	Squalifica della squadra dalla competizione	
<i>Limite temporale</i>	stagione	stagione	

Spiegazione	Account Sharing e partecipazione fittizia di un giocatore alla partita		Falsa dichiarazione riguardo i dati della squadra (staff + roster + riserve)
Penalità minima	-		Ammonizione scritta
Penalità massima	50,00 € e/o Sospensione del giocatore per 2 partite e/o Sconfitta a tavolino per la squadra		50,00 € e/o sconfitta a tavolino di o delle partite e/o punti di penalità in classifica
Penalità massima (recidivo)	100,00 € e/o Sospensione del giocatore per lo stagione e/o Sconfitta a tavolino per la squadra		100,00 € e/o sconfitta a tavolino di o delle partite e/o punti di penalizzazione in classifica
Limite temporale	stagione		stagione
Spiegazione	Offese gravi	Rimozione non autorizzata delle periferiche audio prima del termine del game (live)	Mancata comunicazione di modifiche al roster
Penalità minima	-	Richiamo verbale	Richiamo verbale
Penalità massima	25,00 € e Sospensione del giocatore per una partita	5,00 €	10,00 € e/o squalifica del/i giocatore/i
Penalità massima (recidivo)	50,00 € e Sospensione del giocatore per il resto del stagione	10,00 €	25,00 € e/o squalifica del/i giocatore/i e/o punti di penalizzazione in classifica
Limite temporale	stagione	stagione	stagione
Spiegazione		Pausa non autorizzata	Rinuncia della squadra a giocare game o partita senza autorizzazione della direzione
Penalità minima		Richiamo verbale	50,00 €
Penalità massima		10,00 €	100,00 €
Penalità massima (recidivo)		20,00 €	200,00 €
Limite temporale		stagione	stagione

Spiegazione		Sfruttamento a proprio favore di un bug di gioco	Utilizzo di Nome Evocatore o account non approvato dalla direzione
Penalità minima		Richiamo verbale	Richiamo verbale e modifica Nome Evocatore
Penalità massima		50,00 € e/o sconfitta a tavolino	5,00 € e modifica Nome Evocatore e Squalifica del giocatore
Penalità massima (recidivo)		100,00 € e/o squalifica del giocatore	10,00 € e modifica Nome Evocatore e Squalifica del giocatore
Limite temporale		stagione	stagione

6. Contestazioni

Qualsiasi tipologia di contestazione in merito ad una decisione deliberata dalla commissione disciplinare GEC andrà formalizzata a mezzo email attraverso gli opportuni canali di comunicazione reperibili al sito www.gec.gg

Roma, 01/01/2019

Il Responsabile di Settore

Giorgio Pica


Glossario

1. Soggetto collettivo: associazione spontanea di persone costituita a scopo di attività sociale
2. Competizione: La manifestazione sportiva nella sua interezza indipendentemente dalle suddivisioni temporali (come ad esempio le stagioni)
3. Stagione: periodo di tempo che intercorre tra la prima e l'ultima giornata di competizione, inclusi playoff e playout.
4. TM - Team Manager: referente della squadra nei rapporti con l'organizzazione del campionato.
5. HC - Head coach: responsabile della gestione della squadra e del coaching staff.
6. Roster: squadra comprensiva di tutti i giocatori iscritti al campionato per la determinata associazione.
7. Fase di Mercato: è lo spazio temporale tra la conclusione di una stagione e l'inizio della successiva.
8. Formazione: squadra comprensiva esclusivamente dei giocatori titolari.
9. FA - Free Agent: giocatore libero da vincoli contrattuali.
10. Realtà Organizzatrice: L'organizzatore della competizione