



REGOLAMENTO BeSports 2023/2024



Prefazione	1
1. Definizioni	2
2. Società e giocatori	2
2.1. Idoneità alla Partecipazione	2
2.2. In game name (IGN)	3
2.3. Composizione del Roster	3
2.4. Coach	3
2.5. Team Manager	3
2.6. Modifiche al roster	3
3. Format della competizione	3
4. Svolgimento	3
4.1. Comunicazioni	4
4.2. Partita	4
4.3. Regole generali	4
4.4. Sostituzioni	5
4.5. Pareggio	5
4.6. Punteggi	5
4.7. Invio Risultati	5
5. No Show	5
6. Pause, disconnessioni e interruzioni	5
7. Broadcast ufficiale & Streaming personale	6
8. Eventi dal vivo	6
8.1. Attrezzatura	6
8.2. Area di gioco ufficiale	6
8.3. Setup	6
8.4. Inizio della partita	6
8.5. Pausa	7
8.6. Processamento del risultato	7
9. Codice di condotta	8
10. Responsabilità sotto codice	9
11. Penalità	10
12. Ulteriori disposizioni	10
13. Sicurezza e correttezza	10

Prefazione

Questo regolamento si applica a tutte le competizioni o a tutte le fasi della competizione (regular season, playoff) che fanno parte del circuito **BeSports**, indipendentemente da dove si svolgeranno (offline/online). **BeSports** è il primo campionato eSports ufficiale organizzato dalla Lega B e da King Esport. Si tratta di un torneo parallelo a quello della Serie BKT, che si disputerà su console PS5 ed in cui i venti club si sfideranno sul titolo **EA FC24**.



Prendendo parte alla competizione, ciascun giocatore dichiara di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno. KING ESPORT, in quanto organizzatore e responsabile del torneo, si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento in qualsiasi momento per garantire l'integrità ed il corretto svolgimento della competizione.

1. Definizioni

- 1.1. Il Campionato **BeSports** ("Campionato") è un torneo ufficiale giocato 1 contro 1 su PlayStation 5, come di seguito disciplinato, organizzato da Lega Nazionale Professionisti Serie B ("LNPB"), in collaborazione con King Hub S.r.l.;
- 1.2. Vengono definiti "Ufficiali di Torneo" gli organi con potere decisionale sul corretto svolgimento del Campionato BeSports 2023/2024, i quali avranno l'onere di far rispettare i regolamenti e gli accordi siglati dalle Società e dai Giocatori.

2. Società e giocatori

2.1. Idoneità alla Partecipazione

- 2.1.1. I giocatori devono avere un'età minima di 16 anni (18 anni nel precedente regolamento della Serie B) compiuti al momento dell'inizio del Campionato. Tutti i giocatori con un'età inferiore ai 18 anni, su richiesta, dovranno inoltre presentare un permesso scritto per la partecipazione da parte dei propri Tutori Legali;
- 2.1.2. I giocatori devono essere in possesso di un account Playstation Network, di un abbonamento valido Playstation Plus e di un account EA Sport FC 24 attivo;
- 2.1.3. L'accesso al Campionato può essere negato irrevocabilmente ad un giocatore qualora vengano segnalate dal Publisher irregolarità provenienti dal suo account.
- 2.1.4. Ogni giocatore dovrà essere all'interno del server Discord ufficiale della competizione;
- 2.1.5. I giocatori devono rispettare le Condizioni d'Uso e le regole di sicurezza e correttezza elargite dal Publisher. Gli account dei giocatori partecipanti potrebbero essere sottoposti a indagini per violazione dei suddetti termini ed il risultato di tale indagine sarà condiviso con gli Ufficiali di gara per la rivalutazione dell'idoneità alla partecipazione;
- 2.1.6. il Player iscritto deve essere italiano o con residenza in Italia da più di 6 mesi per essere considerato idoneo alla partecipazione;

2.2. In game name (IGN)

- 2.2.1. Il nome in gioco NON deve essere offensivo. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di chiedere il cambio del nome in gioco qualora lo ritenessero necessario.

2.3. Composizione del Roster

- 2.3.1. Le Società sono tenute a registrare obbligatoriamente un Roster di almeno 2 giocatori fino ad un massimo di 3, di cui 2 player "titolari" ed una "riserva". La scelta dell'inserimento di un Coach è opzionale;

2.4. Coach

- 2.4.1. NON è obbligatorio avere un coach all'interno del proprio roster;
- 2.4.2. Il Coach non è in alcun modo considerabile come un player;
- 2.4.3. Il Coach dovrà essere presente all'interno del server Discord ufficiale della Competizione;

2.5. Team Manager

- 2.5.1. Ogni club dovrà indicare una propria figura di riferimento ("Team Manager") che coordinerà le attività e sarà il responsabile della comunicazione con gli Ufficiali di Gara;
- 2.5.2. Il Team Manager dovrà essere presente all'interno del server Discord ufficiale della competizione;



- 2.5.3. Tutti i club, tramite la figura del team manager, dovranno compilare il seguente form d'iscrizione per comunicare il proprio roster. È obbligatorio compilarlo entro e non oltre l'inizio della Regular Season, quindi entro il data;
- 2.6. **Modifiche al roster**
- 2.6.1. Una volta iniziata la prima fase della Competizione, la Regular Season, non sarà possibile cambiare i player titolari in alcun modo;
- 2.6.2. Sarà possibile effettuare una richiesta di aggiunta di una riserva in qualsiasi momento durante la Regular Season, che dovrà essere accettata dagli Ufficiali di Gara;
- 2.6.3. Tra la fine della Regular Season e l'inizio dei Playoff i club saranno costretti a sottoscrivere un roster lock, saranno costretti, quindi, a comunicare il roster finale entro una specifica data che verrà comunicata dagli Ufficiali di Gara. Una volta inoltrato non sarà più possibile cambiare il roster;
3. **Format della competizione**
- 3.1. Il Campionato **BeSports** si articola in due diverse fasi che saranno disputate online esclusivamente su console **PlayStation 5**. Le due fasi sono: **Regular Season**, **Play-Off**.
- 3.1.1. **Regular Season:** questa fase del Campionato verrà svolta interamente online. I club verranno suddivisi in due gironi e si affronteranno in un Round Robin con modalità A/R (risultato aggregato). Entrambi i player titolari dovranno disputare un solo match, contro uno dei due player titolari dell'altro club. I risultati registrati al termine di ogni giornata potranno essere: vittoria (+3 punti), pareggio (+1 punti) e sconfitta (0 punti), che sarà dato dalla somma dei risultati dei due match (goal in trasferta non contano). Al termine della Regular Season i migliori 8 team avanzeranno ai Play-off;
- 3.1.2. **Play-off:** questa fase del Campionato verrà svolta interamente dal vivo. I migliori 8 club della Regular Season si affronteranno in un single elimination bracket con match in BO3 (al meglio delle tre partite), in cui entrambi i player dovranno giocare obbligatoriamente almeno un game ed in caso di parità nel risultato aggregato dei primi due game, si disputerà un terzo game in cui sarà il club stesso, tramite la figura del team manager, a scegliere il player che giocherà il game decisivo. Il player che giocherà il terzo game dovrà essere obbligatoriamente comunicato prima dell'inizio della serie. In caso di pareggio nel terzo game il match verrà deciso iniziando un nuovo game in modalità "Golden Goal" (chi segna per primo vince).
4. **Svolgimento**
- 4.1. **Comunicazioni**
- 4.1.1. Tutte le informazioni relative allo svolgimento del torneo saranno pubblicate nel server Discord della competizione;
- 4.1.2. Per ogni match di qualunque fase disputata online verrà creata una stanza Discord dedicata, in cui poter effettuare ogni tipo di segnalazione, chiarire eventuali dubbi ed essere in contatto con gli Ufficiali di Gara;
- 4.2. **Partita**
- 4.2.1. Il Campionato **BeSports** 2024 sarà giocato sul titolo EA Sports FC24 e verrà utilizzata la **Playstation 5** come console di gioco.
- 4.2.2. I player appartenenti ai club iscritti alla competizione avranno l'obbligo di disputare i game (dalla Regular Season alla Gran Finals) unicamente con il club di Serie B di appartenenza. Non è prevista la modalità FUT in nessuna fase della competizione.
- 4.2.3. È necessario aggiornare le rose dei club al giorno prima dell'inizio della competizione;



- 4.2.4. **Creazione lobby di gioco:**
- **Modalità di gioco:** Amichevoli online
 - **Tipologia di rosa:** 95 totale
 - **Durata:** 9 minuti
 - **Comandi:** qualsiasi
 - **Velocità di gioco:** normale

4.3. **Regole generali**

- 4.3.1. Ogni player titolare dovrà presentarsi all'orario precedentemente stabilito per l'inizio del match;
- 4.3.2. Non è permesso selezionare alcun modulo che preveda l'utilizzo di difese a 3 o a 5, pena la sconfitta a tavolino per 0-3;
- 4.3.3. È vietato saltare i replay dei gol. Dopo il 3° richiamo, gli Ufficiali del Torneo prenderanno provvedimenti disciplinari in maniera insindacabile;
- 4.3.4. In caso in cui il team non sia in grado di schierare alcun Player, il Match si intenderà perso a tavolino con il risultato di 0-3;
- 4.3.5. I player del club posizionato alla sinistra del calendario saranno gli incaricati a creare la lobby e ad invitare il proprio avversario. Esempio: player TeamA vs player Team B: sarà il player del Team A a creare la lobby e ad invitare il player del Team B

4.4. **Sostituzioni**

- 4.4.1. In caso di impossibilità da parte di un player, dovuta ad un infortunio, ad essere fisicamente presente a disputare la partita, sia online che offline, il Team Manager del club dovrà obbligatoriamente presentare un certificato medico;
- 4.4.2. Durante la Regular Season, in cui vengono disputati i match in modalità BO2, in caso di impossibilità da parte di un player, dovuta ad un infortunio, ad essere fisicamente presente a disputare la partita, sia online che offline, il Team Manager/Coach potrà scegliere di far giocare due volte lo stesso giocatore o usufruire della riserva. In entrambi i casi, il Team Manager dovrà comunicare la decisione agli Ufficiali di Gara tramite il canale discord dedicato al match;
- 4.4.3. A partire dai Play Off, in cui vengono disputati i match in modalità BO3, in caso di impossibilità da parte di un player, dovuta ad un infortunio, ad essere fisicamente presente a disputare la partita, sia online che offline, il Team Manager/Coach dovrà inserire nella rosa obbligatoriamente la riserva iscritta alla competizione. Nel caso in cui non si avesse una riserva a disposizione, sarà l'altro player titolare a giocare tutte le partite;
- 4.4.4. Il player titolare in nessun caso potrà essere sostituito dal Coach, ma solo dalla riserva precedentemente comunicata;
- 4.4.5. Nel caso in cui la comunicazione pervenga agli Ufficiali di gara oltre il termine previsto e non sia possibile la sostituzione con una riserva, il player in caso di impossibilità, dovuta ad un infortunio, ad essere fisicamente presente a disputare la partita, sia online che offline, per cui è demandata la sostituzione, verrà sostituito dall'altro player titolare.

4.5. **Pareggio**

- 4.5.1. Alla fine della Regular Season, nel caso in cui due o più club dovessero ottenere lo stesso punteggio all'interno del girone, verranno applicati i seguenti criteri, in ordine di priorità, per risolvere le dispute e definire una classifica finale:
- a) Puntigli fatti negli scontri diretti;
 - b) Differenza tra gol fatti e subiti negli scontri diretti;
 - c) Differenza tra gol fatti e subiti nel girone;
 - d) Numero di gol generali segnati nel girone;



e) Partita di spareggio (BO3);

4.6. **Punteggi RS e spiegazione risultato aggregato**

4.6.1. In regular season, al termine di ogni match si vedrà il risultato aggregato delle due partite disputate. In caso di vittoria il punteggio sarà (+3), in caso di pareggio (+1 punto) ed in caso di sconfitta (0 punti).

Esempio pareggio: Team A vs Team B, il match 1 termina Team A 1-0 Team B e match 2 termina Team A 1-2 Team B ad entrambe le squadre verrà assegnato 1 punto perché il risultato aggregato finale è 2-2

Esempio vittoria: Team A vs Team B, il match 1 termina Team A 2-0 Team B e match 2 termina Team A 1-2 Team B al termine del match verranno assegnati 3 punti al Team A perché il risultato aggregato è Team A 3-2 Team B;

4.7. **Invio Risultati**

4.7.1. ENTRAMBI i club sono OBBLIGATI a riportare il risultato sul server discord ufficiale nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo con una prova fotografica o multimediale;

4.7.2. Sarà obbligatorio allegare uno screen del risultato e sarà necessario caricarlo direttamente nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo;

4.7.3. È vietato condividere pubblicamente il risultato di un match senza che quest'ultima sia processata tramite i canali ufficiali della competizione;

4.7.4. Ogni volta che viene terminato un game sarà necessario riportare una foto/screen all'interno del canale Discord dedicato; **Esempio:** Club A vince il primo game della serie contro Club B: il Team Manager/Player titolare pubblica la foto/screen della vittoria nel canale Discord dedicato.

5. **No Show**

5.1. Ciascun club è tenuto a presentarsi all'orario di inizio del match;

5.2. Ciascun club che vuole effettuare una segnalazione dovrà farlo nell'apposita stanza Discord seguendo le indicazioni;

5.3. Nel caso in cui un player sia assente per l'orario d'inizio di un match, si applicheranno le seguenti penalità:

- Per un ritardo pari o superiore a 10 minuti, il player perderà a tavolino il game per 0-3;
- Per un ritardo pari o superiore a 15 minuti (in caso di serie con più di una partita), il team perderà a tavolino l'intera serie;

5.4. Ripetute infrazioni per ritardo all'interno della stessa competizione possono portare alla squalifica del giocatore o dell'intera squadra;

5.5. Durante la pausa tra una partita e l'altra durante l'esecuzione di una serie (BO2 o BO3), sarà possibile per i players effettuare una pausa di massimo 5 minuti, alla fine dei quali la partita successiva dovrà essere pronta alla partenza. In caso di ritardi, verranno applicate le sanzioni come indicate nei punti precedenti;

5.6. In caso di disconnessione di un player prima dell'inizio della partita, sarà possibile ricominciare la partita. Se uno dei due player avesse problemi di connessione durante la partita, sarà possibile restartare il game SOLO prima e non oltre i 5 minuti del primo tempo regolamentare di gioco, in questo caso inoltre, i gol fatti o subiti rimarranno validi e dovranno essere segnalati agli Ufficiali di gara tramite uno screenshot nel canale discord dedicato.

6. **Pause, disconnessioni e interruzioni**

6.1. Ciascun giocatore ha un massimo di 3 pause per tutta la durata della partita (non una serie), esclusa l'interruzione tra i 2 tempi;



7. **Broadcast ufficiale & Streaming personale**

- 7.1. Il broadcast ufficiale verrà erogato dallo staff di KING ESPORT e mandato in onda sul canale ufficiale di [King Esport](#);
- 7.2. Il broadcast ufficiale prevederà lo streaming per tutte le partite della Regular Season, dei Play-Off e delle Finals;
- 7.3. Il feed del broadcast sarà esclusivo;
- 7.4. Per i player dei club iscritti al Campionato BeSports 2024 non sarà possibile eseguire lo streaming del proprio POV (point of view) in nessuna occasione. La produzione di contenuti sarà invece disciplinata in documenti appositi da parte di LNPNB nei confronti delle Società partecipanti, pertanto i giocatori avranno obbligo di sottostare alle richieste delle proprie Società, nel rispetto delle indicazioni riferite da LNPNB.

8. **Eventi dal vivo**

8.1. **Attrezzatura**

- 8.1.1. Per tutte le partite dal vivo, gli Ufficiali di Torneo forniranno ed i giocatori utilizzeranno esclusivamente la seguente attrezzatura:
 - Console e monitor;
 - PS5 Controller;
 - Cuffie insonorizzate;
 - Tavolo e sedia;
- 8.1.2. È obbligatorio l'utilizzo di cuffie insonorizzate durante lo svolgimento del torneo, le quali potranno essere temporaneamente rimosse per comunicare con il compagno di squadra presente in studio;
- 8.1.3. Ai giocatori sarà concesso l'utilizzo di un proprio PS5 Controller, previa verifica di conformità alla piattaforma di gioco;
- 8.1.4. I giocatori potranno provvedere all'utilizzo di auricolari in-ear collegate via cavo o bluetooth al proprio cellulare, purché il cellulare stesso sia in modalità in aereo e non connesso ad internet; sarà compito degli Ufficiali di Gara verificare che il cellulare sia in modalità aereo e non connesso ad internet;
- 8.1.5. Gli Ufficiali di Torneo, a loro unica discrezione, possono impedire l'utilizzo di una attrezzatura specifica per ragioni legate alla sicurezza del torneo e alla efficienza operativa;

8.2. **Area di gioco ufficiale**

- 8.2.1. L'accesso delle squadre all'area della location riservata al gioco è limitato soltanto ai componenti delle squadre autorizzati;
- 8.2.2. Team Manager o figure generiche appartenenti al club non sono autorizzati a rimanere nell'area di gioco durante le partite se non diversamente approvato dagli Ufficiali di Torneo. Gli stessi possono essere nell'area durante il processo di preparazione ma devono lasciarla prima dell'inizio delle partite;
- 8.2.3. Non è permesso portare cibo nell'area di gioco. Le bibite sono concesse all'interno di contenitori riutilizzabili e richiudibili, oppure senza un marchio commerciale riconoscibile;

8.3. **Setup**

- 8.3.1. I player avranno a disposizione un periodo definito per prepararsi al game;
- 8.3.2. Il tempo di setup si considera cominciato quando i giocatori sono entrati nell'area di gioco, e a quel punto non gli è consentito lasciarla senza l'autorizzazione di un Ufficiale di Torneo in loco. La preparazione alla partita comprende le seguenti attività:
 - Assicurare la qualità di tutta l'attrezzatura;
 - Connettere tutte le periferiche;
 - Aggiustare i settaggi di gioco.
- 8.3.3. Se un giocatore incontra un qualsiasi problema con l'attrezzatura durante una qualsiasi fase del processo di setup, il giocatore deve immediatamente allertare e notificare ad un Ufficiale di Torneo;



- 8.3.4. Gli Ufficiali di Torneo ed i tecnici di supporto saranno disponibili ad assistere con il processo di setup e risolvere qualsiasi problema incontrato durante il tempo di setup prima di una partita;
- 8.3.5. Ci si aspetta che ogni giocatore risolva qualsiasi problema relativo alla sua attrezzatura durante l'intervallo di tempo consentito e che le partite abbiano inizio secondo i tempi programmati. Ritardi dovuti a problemi di setup possono essere concessi a sola discrezione degli Ufficiali di Torneo. Penalità per ritardo possono essere assegnate a sola discrezione degli Ufficiali di Torneo;
- 8.4. **Inizio della partita**
- 8.4.1. La partita comincerà immediatamente dopo aver completata la fase di impostazione della partita, a meno che comunicato diversamente dagli Ufficiali di Torneo.
- 8.4.2. Se si verifica una disconnessione o altri errori che interrompono l'entrata in gioco di un giocatore, la partita deve essere immediatamente riavviata;
- 8.5. **Pausa**
- 8.5.1. Se un giocatore si disconnette involontariamente senza notificare ad un Ufficiale di Torneo o mettere in pausa, gli Ufficiali di Torneo non sono tenuti a forzare una pausa.
- 8.5.2. Durante una pausa i giocatori non possono lasciare l'area di gioco senza l'autorizzazione degli Ufficiali di Torneo;
- 8.5.3. Gli Ufficiali di Torneo possono ordinare o mettere in atto una pausa di gioco a loro sola discrezione;
- 8.5.4. I giocatori possono mettere il gioco in pausa immediatamente solo in seguito ad uno degli eventi descritti di seguito, ma devono notificare ed identificare immediatamente la ragione ad un Ufficiale di Torneo:
- Disconnessione involontaria;
 - Malfunzionamento di hardware o software;
 - Interferenza fisica
- 8.5.5. Malesseri, infortuni o disabilità minori e marginali per un giocatore non sono una ragione accettabile per mettere in pausa il gioco. In caso di condizione medica di fondo e dichiarata in precedenza, il giocatore può tuttavia informare un Ufficiale di Torneo prima della partita, che può consentire una pausa per valutare le problematiche e determinare se il giocatore è pronto ed in grado di riprendere a giocare entro un intervallo di tempo ragionevole, determinato dagli Ufficiali di Torneo, ma che non ecceda i pochi minuti. Se gli Ufficiali di Torneo determinano che il giocatore non è in grado di continuare la partita entro un intervallo di tempo ragionevole, allora la squadra del giocatore dovrà concedere la partita a tavolino o far giocare l'eventuale riserva disponibile;
- 8.5.6. Ai giocatori non è consentito riprendere il gioco e rimuovere la pausa senza l'autorizzazione degli Ufficiali di Torneo. Dopo che tutti i giocatori sono stati avvertiti e sono pronti a ricominciare, gli Ufficiali di Torneo autorizzeranno la ripresa della partita da parte dei giocatori;
- 8.5.7. Se un giocatore mette in pausa il gioco o la rimuove senza l'autorizzazione di un Ufficiale di Torneo, sarà considerato gioco scorretto e saranno applicate penalità a discrezione degli Ufficiali di Torneo;
- 8.5.8. Per la correttezza della competizione, i giocatori non sono autorizzati a comunicare con gli altri durante una pausa. Per evitare ogni dubbio, i giocatori sono autorizzati a comunicare con gli Ufficiali di Torneo, ma solo per identificare e rimediare alla causa della pausa. Se una pausa si estende per troppo a lungo, gli Ufficiali di Torneo possono, a loro discrezione, permettere alle squadre di parlare prima che la partita ricominci, per discutere dello stato del gioco.



8.6. **Processamento del risultato**

- 8.6.1. Gli Ufficiali di Gara confermeranno e registreranno i risultati delle partite;
- 8.6.2. Dopo un match dal vivo i giocatori saranno informati in caso di obblighi post-match, inclusi, ma non limitati a, interviste, comparse con i media o discussioni aggiuntive di qualsiasi altra natura;

9. **Codice di condotta**

- 9.1. I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair-play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione degli Ufficiali di gara;
- 9.2. Tutte le decisioni riguardo a queste violazioni sono a sola discrezione degli Ufficiali di gara. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo:
- 9.3. Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come: soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
- 9.4. Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
- 9.5. Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
- 9.6. Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
- 9.7. Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco EA Sport FC24, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
- 9.8. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
- 9.9. Ringing (account sharing), definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
- 9.10. Guardare monitor o schermi destinati agli spettatori;
- 9.11. Utilizzare dispositivi multipli durante il torneo è vietato. Utilizzare diversi dispositivi per giocare con lo stesso account verrà punito con la squalifica dall'evento.
- 9.12. Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- 9.13. Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione e dagli Ufficiali di gara;
- 9.14. Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio o in qualsiasi modo sgradevole, oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione, all'interno o vicino alla area di gioco, in qualsiasi momento;
- 9.15. Un giocatore non può usare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o messa a disposizione dagli Ufficiali di gara per postare, trasmettere, disseminare o in generale mettere a disposizione comunicazioni proibite;
- 9.16. Un giocatore non può usare questo tipo di linguaggio sui social media o durante qualsiasi evento davanti ad un pubblico;
- 9.17. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di gara che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile;
- 9.18. Maltrattare fisicamente gli Ufficiali di gara, i giocatori avversari o gli spettatori non sarà tollerato. Violazioni ripetute del protocollo, incluso ma non limitato a toccare il dispositivo di gioco, il corpo o altre proprietà di un giocatore, risulteranno in penalità.



I giocatori ed i loro ospiti (se presenti) dovranno trattare tutti gli individui presenti ad una partita con rispetto;

- 9.19. Nessun giocatore può toccare o interferire con luci, videocamere o attrezzatura da studio;
- 9.20. I giocatori non possono sedersi su sedie, tavoli o altra attrezzatura da studio;
- 9.21. Tutti i giocatori devono seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara;

10. Responsabilità sotto codice

- 10.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano esse compiute o no intenzionalmente. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili allo stesso modo;
- 10.2. I giocatori non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, una singola persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratori sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione;
- 10.3. I giocatori non possono dare, fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto svantaggioso o deleterio per l'interesse maggiore di KING ESPORT o i suoi affiliati o EA Sport come determinato a sola ed assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 10.4. I giocatori possono ricevere o gli potrebbe venire richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso del campionato BeSports 2024. Se ad un giocatore viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo, ed il giocatore procede comunque a rilasciare suddette informazioni, allora il giocatore sarà soggetto a penalità;
- 10.5. Se gli Ufficiali di gara o EA Sport determinano che un giocatore abbia violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo di EA Sport FC24 o altre regole del gioco, gli Ufficiali di gara possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un giocatore viene contattato da un Ufficiale di gara per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un giocatore trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di gara creando ostacolo alla investigazione, allora il giocatore stesso è soggetto a penalità;
- 10.6. Un giocatore non può essere coinvolto in alcuna attività che è proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che può portare o può essere ragionevolmente ritenuto che porti a condanna in qualsiasi giurisdizione o foro competente;
- 10.7. Un giocatore non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di gara o qualsiasi affiliato del campionato BeSports 2024, attraverso nessun canale di comunicazione;
- 10.8. Nessun giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Torneo, dipendente di EA Sport o dipendente di un altro giocatore facente parte del campionato BeSports 2024, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di giocatore che compete. L'unica eccezione a questa regola dovrà essere in caso di compensazione basata sulle performance pagata ad un giocatore da parte di uno sponsor o del proprietario dell'organizzazione per cui gioca;
- 10.9. Nessun membro o affiliato dell'organizzazione di un giocatore può richiedere, attirare o fare una offerta di lavoro ad alcun coach o giocatore che ha firmato con un'altra organizzazione presente nel campionato BeSports 2024, o neanche incoraggiare qualsiasi di questi coach o giocatori a rompere o terminare un contratto con suddette organizzazioni del campionato BeSports 2024. Un coach o un giocatore non possono richiedere ad un'organizzazione o qualsiasi membro dello staff o giocatore di violare questa regola;



- 10.10. Nessun giocatore può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di gara;
- 10.11. Nessun giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare ad influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo regolamento;
- 10.12. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di gara. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di gara, un giocatore può essere soggetto a penalità. Delle penalità possono essere imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti;
- 10.13. Nessun giocatore o Ufficiale di gara può prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato del campionato BeSports 2024.

11. Penalità

- 11.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di gara ritengono, a loro sola e assoluta discrezione, costituisca gioco scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti dovrà essere a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 11.2. Non appena scoperto un qualsiasi giocatore che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di gara possono assegnare le seguenti penalità:
 - 1. Warning verbale;
 - 2. Perdita di uno o più ban per partite attuali o future;
 - 3. Perdita di partite o serie di partite;
 - 4. Sospensione;
 - 5. Squalifica.
- 11.3. Queste penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di gara, a loro sola discrezione, possono squalificare un giocatore per un primo episodio di offese se l'azione dello stesso è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di gara.

12. Ulteriori disposizioni

- 12.1. Prendendo parte al campionato BeSports 2024, i player e i club dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini delle condizioni d'uso elargiti da EA Sport tramite i loro canali ufficiali.

13. Sicurezza e correttezza

- 13.1. Prendendo parte al campionato BeSports 2024, i player dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini sulla sicurezza e correttezza di gioco elargiti da EA Sport tramite i loro canali ufficiali.
- 13.2. Gli Ufficiali di gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un player. Qualsiasi player che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro KING ESPORT, EA Sport e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti;
- 13.3. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione del campionato BeSports 2024 e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di gara e EA Sport, le cui decisioni sono irrevocabili;
- 13.4. Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di gara, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.