

# REGOLAMENTO DIVISIONE 5v5

## **PRESENTAZIONE DEL TORNEO**

- 0.1** La Divisione 5v5 è un torneo formato da uno o più gironi\* che vedrà coinvolte tutte le squadre iscritte ed approvate da Ball3D Italia.
- 0.2** Il/i girone/i sarà formato da squadre che si scontreranno tra di loro in partite o di sola andata o andata e ritorno\*.
- 0.3** Le squadre partecipanti verranno comunicate alla fine delle registrazioni.
- 0.4** Prima di ogni Divisione 5v5 verranno fatti dei sorteggi casuali per suddividere le squadre nei gironi (eccetto se girone unico).
- 0.5** All'inizio della competizione verranno specificati dallo Staff da quanti gironi sarà composto il torneo e quali saranno le posizioni che permetteranno di accedere alla fase eliminatória.
- 0.6** Nei gironi ogni vittoria corrisponderà a 3 punti, il pareggio 1 punto e la sconfitta non attribuirà alcun punto.
- 0.7** Nella fase ad eliminazione diretta, la squadra vincitrice proseguirà il cammino in caso di vittoria o verrà eliminata in caso di sconfitta.

## **REGOLE GENERALI**

- 1.1** Il campo di gioco ufficiale è Real Football. Il formato del torneo è il 5 contro 5. La durata di ogni incontro è di 20 minuti totali suddivisi in 2 tempi da 10 minuti. Nella fase eliminatória in caso di pareggio al termine dei due tempi regolamentari dovranno essere disputati ulteriori due tempi supplementari da 3 minuti ciascuno. In caso di parità al termine dei tempi supplementari, la partita verrà decisa dal GOLDEN GOL, ovvero si giocherà ad oltranza fino a quando una o l'altra squadra avrà segnato un gol.
- 1.2** La partita deve essere giocata in un server dedicato, ma in caso di problemi può essere giocata in room private (cioè giocando il primo tempo nella room della squadra di casa e il secondo nella room della squadra in trasferta) o in un host neutro. Entrambi i capitani devono essere d'accordo nel giocare la partita in un server dedicato, in room private o in host neutro. Se una squadra viene obbligata contro la propria volontà a giocare in un posto differente da quanto si vuole, la suddetta squadra deve segnalare il comportamento dell'avversario allo Staff fornendo prove (screen, registrazioni), che può prendere provvedimenti a seconda della gravità dei casi.
- 1.3** I giocatori in partita devono rispettare ogni punto del regolamento, nonché i giocatori della squadra avversaria. Non è ammessa nessuna forma di insulto, che sia religioso, razziale o discriminatorio per qualsiasi giocatore partecipante alla partita, e di provocazione. I giocatori sono invitati a non sbeffeggiarsi tra di loro, per evitare di essere sanzionati.
- 1.4** Il capitano di una squadra dovrà avere cittadinanza Italiana e parlare fluentemente la lingua Italiana.
- 1.5** Se all'inizio della partita (dalla fine del countdown dopo aver premuto Start Game fino a quando la palla non viene toccata da un giocatore e il timer parte, quindi ai primi secondi veri e propri di partita) uno dei giocatori è evidentemente inattivo (AFK), bisogna riavviare la partita.
- 1.6** Se un giocatore esce dalla partita, e non rientra in 5 minuti, si proseguirà in 4v5 e in caso di nuova venuta da parte sua o di un altro player della squadra si potrà riprendere in 5v5. I

giocatori avversari potrebbero comunque decidere di venire incontro alla squadra avversaria aspettando più di 5 minuti.

- 1.7** Durante il match non disturbare i giocatori della squadra avversaria ed usa la chat team.
- 1.8** Le squadre non devono creare problemi di organizzazione sia allo Staff sia alle altre squadre. Si richiede un livello normale di civiltà e di buon senso durante la fase di accordo tra i capitani, onde evitare spiacevoli inconvenienti che possano rallentare il proseguimento del torneo.
- 1.9** Se in un qualsiasi momento della competizione una squadra fallisce (cioè viene sciolta) o diventa inattiva sarà compito dello Staff prendere sanzioni.
- 1.10** Il fallimento della squadra può essere dichiarato dallo Staff quando la squadra sarà inattiva e conterà meno di 5 giocatori all'attivo, oppure quando sarà comunicato dal capitano stesso.
- 1.11** Le varie situazioni di fallimento vengono investigate una ad una e i capitani verranno sanzionati in caso di colpa o di dolo (cioè se abbiano fatto fallire la squadra involontariamente, per mano non propria, o volontariamente).
- 1.12** La squadra vincitrice potrà esporre lo scudetto ufficiale della Divisione 5v5 sulla sua maglia in caso di vittoria della competizione. Lo Staff avvertirà i giocatori in caso di assegnazione di premi in Coins di gioco.

## **ORGANIZZAZIONE DELLA PARTITA**

- 2.1** I capitani di entrambe le squadre sono obbligati a organizzare una partita. I contatti si potranno trovare nella sezione iscrizione della competizione.
- 2.2** In caso di problemi durante l'organizzazione delle partite (ad esempio una mancata risposta), si prega di contattare lo Staff.
- 2.3** Il match dovrà essere registrato e inviato nell'apposita sezione Discord sotto forma di una sola rec (.b3r).
- 2.4** Il nome del replay deve indicare chiaramente le squadre del match (ad esempio teamavsteamb.b3r).
- 2.5** La riproduzione deve iniziare con il conto alla rovescia (non necessariamente tutto) e deve terminare al massimo un minuto dopo la partita.
- 2.6** Se non riceviamo la rec di una partita essa verrà considerata come non giocata.
- 2.7** Dopo aver inviato la rec della partita sull'apposita sezione Discord, il capitano della squadra avversaria può presentare, entro 3 ore dall'invio della rec, una protesta in privato allo Staff dove indicherà i punti del regolamento, che secondo lui, la squadra avversaria ha infranto. Lo Staff successivamente comunicherà l'esito del match ed eventuali sanzioni.
- 2.8** Una giornata della Divisione 5v5 verrà decisa dallo Staff prima dell'inizio di tale competizione.

## **SVOLGIMENTO DELLA PARTITA**

- 3.1** È vietato iniziare o continuare una partita se il team conta meno di 4 giocatori titolari.

- 3.2** Iniziare una partita equivale a consentire di giocare in un determinato server. Solo la buona volontà dell'altra squadra può interrompere la partita e cambiare il server. L'uscita dei giocatori verrà considerata come abbandono del match.
- 3.3** La pausa può essere attivata solo durante un'interruzione del gioco o nel possesso palla da parte della squadra richiedente.
- 3.4** La lunghezza massima della pausa è indeterminata, ma quando l'avversario prolunga chiaramente, il capitano dell'altra squadra può chiedere di interrompere la pausa (circa 5 minuti).
- 3.5** Le sostituzioni sono ammesse solo durante la pausa.
- 3.6** Il gioco viene ripreso solo quando tutti i giocatori sono pronti.
- 3.7** Durante il match è consentito l'uso di oggetti estetici animati (effetti del tiro, effetti della pedina), se però un giocatore per qualsiasi motivo reclama l'uso di tali item, i giocatori dovranno immediatamente levare ogni tipo di effetto animato.
- 3.8** Lo Staff non si assume nessuna responsabilità in caso di mancato Fair Play. Il Fair Play è un atteggiamento facoltativo che deriva solo dal buon senso dei giocatori e non può essere mai imposto da un giocatore.
- 3.9** Qualsiasi uso di programmi esterni per cheating (keybinder, autoclick, programmi per aumentare la precisione, potenza, reattività, velocità del gameplay) e di tecniche che non rientrano nell'orbita dei cheat ma che diano ugualmente un vantaggio nel gameplay (come ad esempio il jitterclick) sono assolutamente banditi da ogni competizione di Ball3DItalia e anche dal gioco Ball3D stesso. Qualsiasi tentativo di cheating durante un torneo verrà automaticamente sanzionato con un'esclusione permanente dalle competizioni e verrà segnalato agli sviluppatori del gioco, che potrebbero procedere con un ban permanente dai server.

## **COMPONENTI DELLA SQUADRA E TRASFERIMENTI**

- 4.1** Ogni squadra avrà un massimo di 11 giocatori, in questa lista di giocatori può inserire un massimo di 2 stranieri.
- 4.2** Durante la fase a gironi, è possibile effettuare un massimo di 2 trasferimenti gratuiti. Ogni successivo trasferimento avrà una penalizzazione di 2 punti sulla classifica.
- 4.3** I trasferimenti vengono contati dopo l'inizio della Divisione 5v5
- 4.4** Una squadra può svincolare un numero illimitato di giocatori.
- 4.5** Nella fase eliminatoria non saranno ammessi ulteriori trasferimenti.
- 4.6** Il capitano di una squadra non può cambiare team durante l'intera durata della competizione.

## **ALTRO**

- 5.1** Qualsiasi tentativo di frode sarà severamente punito. Vale per ogni partecipante.
- 5.2** Gli insulti allo Staff saranno trattati in modo rigoroso. Non dimenticare che stiamo perdendo il nostro tempo per farvi divertire.
- 5.3** La persona più importante nel club è il capitano e deve decidere in merito a qualsiasi atto.
- 5.4** L'ultima parola spetterà sempre allo Staff.

- 5.5** Lo Staff presume che, al momento della registrazione della squadra, tutti i giocatori abbiano letto e accettato ogni punto presente in questo regolamento. Si presume quindi che tutti conoscano le regole. Nessuno è giustificato in caso di ignoranza.
- 5.6** Il capitano di una squadra è pregato di spiegare il regolamento ai propri giocatori stranieri, quest'ultimi non saranno giustificati in caso di ignoranza.
- 5.7** Ci riserviamo il diritto di cambiare e aggiornare le regole in qualsiasi momento durante il campionato, poiché a seconda delle circostanze e dei problemi che andranno potenzialmente a verificarsi, potremmo essere costretti a farlo, anche senza preavviso. Sebbene ogni cambiamento di regolamento è a vantaggio di ogni giocatore, sia per il presente e sia per le future competizioni, noi, tuttavia, cercheremo di evitare grandi stravolgimenti in corso d'opera.

**\*Lo Staff comunicherà tutto dopo le iscrizioni ufficiali, a seconda delle squadre iscritte.**