

# Codice di condotta

## 1.1. Integrità della competizione

**1.1.1.** Mkers ha una politica di tolleranza zero verso comportamenti rudi, abusivi o violenti, che accadano durante, o in relazione con, gli eventi. Ognuno di questi episodi sarà discusso e saranno applicate sanzioni ritenute adeguate dagli Ufficiali di Gara.

**1.1.2.** In ogni fase della competizione ci si aspetta che i giocatori agiscano e si comportino secondo le regole del buon padre di famiglia, mantenendo un comportamento Corretto e in buona fede. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali.

**1.1.3.** I giocatori non possono collaborare tra loro per ingannare o danneggiare in alcun modo gli altri giocatori nel corso di un match ("Collusione"). Gli esempi di Collusione includono:

Gioco di squadra: la collaborazione tra giocatori in una partita in cui competono per squadre rivali.

Pianificazione degli spostamenti: un accordo stipulato tra 2 o più giocatori prima dell'avvio della partita per stabilire dove atterrare o come muoversi sulla mappa.

Comunicazione: inviare o ricevere segnali (verbali o non verbali) per comunicare con giocatori rivali.

Rilascio di oggetti: rilasciare intenzionalmente degli oggetti perché siano raccolti da un giocatore rivale.

Feeding intenzionale: farsi intenzionalmente eliminare da un avversario.

**1.1.4.** Ogni giocatore dovrà attenersi al codice di condotta mantenendo e seguendo uno spirito sportivo e di fair play promosso dalla competizione stessa. Qualsiasi condotta sleale o comportamento tossico verrà punito severamente durante ogni fase del Torneo.

**1.1.5.** I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità senza fornire alcun tipo di favoreggiamento o aiuto ad altri giocatori. L'amministrazione del torneo sola mantiene il giudizio per le violazioni di queste regole.

**1.1.6.** In tutte le lingue, i giocatori non dovranno usare gesti osceni, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste. Ciò include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri.

**1.1.7.** Qualsiasi tipo di disputa una persona possa avere con le operazioni del torneo dovrebbe prima venire indirizzata contattando un Operatore designato dalla s.s.d Mkers via Toornament. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare il diniego della disputa e la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

**1.1.8** Collusione (come descritta di seguito), perdere volontariamente o truccare partite, corrompere arbitri o ufficiali delle partite, o qualunque azione o accordo illegale o sleale volto a influenzare deliberatamente (o a tentare di influenzare) il risultato di partite o Eventi.

**1.1.9** La violazione o qualsivoglia modifica del normale funzionamento del client di gioco. L'uso o la

cessione ad altri giocatori di un account intestato a un'altra persona (o l'istigazione, l'agevolazione o la promozione di tale pratica).L'uso di qualsivoglia dispositivo, programma o altro metodo volto all'ottenimento di un vantaggio sleale sugli avversari.

**1.1.10** Lo sfruttamento intenzionale di funzioni di gioco (a titolo esemplificativo, un bug o un errore del programma) secondo modalità non previste per ottenere un vantaggio sugli avversari.

**1.1.11** L'uso di attacchi per l'interruzione distribuita del servizio, false chiamate di emergenza (swatting) o metodi simili per interferire con la connessione di altri giocatori al client di gioco.

**1.1.12** L'uso di macro di tasti o altri metodi per automatizzare le azioni di gioco.

**1.1.13** L'accettazione di qualsiasi regalo, ricompensa, forma di corruzione o compenso per servizi promessi, resi o da rendersi in connessione con una conduzione non equa della Partita (ad es. servizi allo scopo di perdere volontariamente, o accordarsi preventivamente sul risultato di una partita o sessione).

**1.1.14** Il ricorso ad assistenza esterna relativa alla posizione di altri giocatori, alla salute o all'equipaggiamento di altri giocatori, o qualsiasi altra informazione che non sia altrimenti nota al giocatore tramite le informazioni sul suo schermo (ad es. guardare o tentare di guardare i monitor degli spettatori durante una partita). Per chiarezza, ricorrere ad allenatori professionisti o allo strumento di replay non rientra fra le azioni vietate.

## 1.2. Responsabilità dei partecipanti

**1.2.1** I giocatori non possono collaborare tra loro per ingannare o danneggiare in alcun modo gli altri giocatori nel corso di un match ("Collusione"). Gli esempi di Collusione includono:

- Gioco di squadra: la collaborazione tra giocatori in una partita in cui competono per squadre rivali.
- Pianificazione degli spostamenti: un accordo stipulato tra 2 o più giocatori prima dell'avvio della partita per stabilire dove atterrare o come muoversi sulla mappa.
- Comunicazione: inviare o ricevere segnali (verbali o non verbali) per comunicare con giocatori rivali.
- Rilascio di oggetti: rilasciare intenzionalmente degli oggetti perché siano raccolti da un giocatore rivale.
- Feeding intenzionale: farsi intenzionalmente eliminare da un avversario.

**1.2.2.** A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano esse compiute o no intenzionalmente.

**1.2.3.** Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili a discrezione degli Ufficiali di Gara.

**1.2.4.** Le molestie sono proibite. Le molestie sono definite come atti sistematici, ostili e ripetuti che hanno luogo in un considerevole periodo di tempo, oppure come un singolo episodio oltraggioso, entrambi intesi a isolare o ostracizzare una persona o e/o colpire la sua dignità .

**1.2.5.** Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come avance sessuali indesiderate. La valutazione è basata sul fatto che una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o offensiva. Verrà applicata tolleranza zero per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali.

**1.2.6.** 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 .

**1.2.7.** 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 Mkers, dei partecipanti al Torneo o ai responsabili preposti per lo svolgimento del Torneo, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara;

**1.2.8.** Se gli Ufficiali di Gara determinano che un giocatore abbiano violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo o altre regole del gioco, gli Ufficiali di Gara possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un giocatore viene contattato da un Ufficiale del Torneo per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un partecipante trattiene informazioni o inganna un Ufficiale del Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il partecipante è soggetto a penalità.

**1.2.9.** 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.

**1.2.10.** Nessun Giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Gara, dipendente di, dipendente di Mkers o persona connessa con o dipendente facente parte del Torneo, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di un Giocatore che compete.

**1.2.11.** Nessun Giocatore può rifiutarsi o non mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Gara.

**1.2.12.** Nessun Giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare a influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo Regolamento.

**1.2.13.** 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.

### 1.3. Penalità e Sanzioni

**1.3.1.** Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di Gara ritengono 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.

**1.3.2.** Non appena scoperto un qualsiasi Giocatore che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di Gara possono assegnare le seguenti penalità:

- Avvertimento verbale;
- Multe;
- Perdita di partite o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica.

**1.3.3.** Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, e inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni a Tornei della s.s.d. Mkers.

**1.3.4.** Le 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 offesa, se l'azione del giocatore è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di Gara.

## 2. Ripescaggi

**2.1.1.** Alla squalifica di un giocatore gli Ufficiali di Gara nomineranno come suo sostituto un nuovo giocatore fra i partecipanti alle fasi online del torneo.

**2.1.2.** La selezione del nuovo giocatore terrà conto dei seguenti criteri:

- Piazzamento ottenuto durante una o più fasi delle qualifiche online
- Risultati testa a testa di rilievo contro giocatori passati alla fase di Qualifica

**2.1.3.** La decisione degli Ufficiali di Gara è inderogabile, la comunicazione del giocatore sostituto avverrà entro e non oltre la data del calendario di gioco successiva alla squalifica.

### 3. Ulteriori disposizioni

**3.1.** Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un Giocatore. Qualsiasi Giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro Mkers, o ai responsabili preposti per lo svolgimento del Torneo e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione .

**3.2.** Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione del Torneo e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Gara e, le cui decisioni sono irrevocabili.

**3.3.** 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.

Per qualsiasi dubbio o problematica relativa al Torneo, contattare lo staff via Toornament o scrivendo a [nextgenatpeseries22@mkers.it](mailto:nextgenatpeseries22@mkers.it)

**Prendendo parte al "Next Gen ATP E-series 2022" i Giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero Regolamento e di accettare quanto ivi indicato.**