

Lega 4-Sided

Regolamento

1. IDONEITÀ DI PARTECIPAZIONE

1.1. Requisiti anagrafici

- 1.1.1. I giocatori dovranno avere un'età minima di 18 anni compiuti alla data del 10 Luglio 2024 ed essere residenti in Italia. I giocatori possono registrarsi normalmente all'interno della competizione se il compimento del diciottesimo anno avviene entro la data dell'iscrizione.

1.2. Account e setup per l'iscrizione

- 1.2.1. Tutti i giocatori devono possedere un account Discord, un account su Epic Games a cui collegato un account del gioco Fortnite

1.3. Restrizioni e ban

- 1.3.1. Chiunque abbia attualmente un ban su Fortnite è interdetto alla partecipazione della Lega di 4-Sided. Questa interdizione durerà fintanto che il ban non verrà revocato da Epic Games stessa.
- 1.3.2. Il controllo verrà disposto al momento dell'iscrizione, pertanto, le verifiche di eleggibilità verranno effettuate durante l'esaminazione della richiesta di partecipazione alla Lega con conseguente esclusione automatica laddove non sussistano i requisiti di cui sopra.

1.4. Chiusura Iscrizioni

- 1.4.1. La data di chiusura delle iscrizioni sarà comunicata tramite i canali ufficiali della Lega (es. Discord / IG) entrando nel canale e/o seguendo/iscrivendosi alla relativa pagina per rimanere costantemente aggiornati.

2. PROCESSO DI SELEZIONE DEI GIOCATORI

2.1. Pre-selezione

- 2.1.1. Dalle iscrizioni al google form verranno selezionati 60 giocatori da un comitato di 3 giudici in base ai seguenti criteri:
- Rank Attuale e delle stagioni passate;
 - Risultati nelle competizioni ufficiali;
 - Partite giocate, percentuale di vittorie, KDA;
 - Età e disponibilità di partecipazione alla Lega ed alla finale dal vivo;
 - Reputazione e buona condotta del profilo esaminato.
- 2.1.2. Il giudizio del Comitato è discrezionale ed insindacabile.
- 2.1.3. Una volta selezionati, i 60 giocatori verranno smistati in 4 gruppi composti da 15 giocatori l'uno, il che darà avvio alla fase competitiva. Durante il Draft Day, verranno successivamente scelti, dai 4 gruppi, 16 giocatori titolari e 6 riserve dai presidenti delle squadre che compongono la Lega di 4-Sided.
- 2.1.4. I candidati non selezionati andranno a comporre il gruppo di riserva che potrà essere soggetto a ripescaggio laddove sussistano le condizioni di cui al punto 2.3. che segue.

2.2. Draft Day

- 2.2.1. Il Draft dei 16 giocatori titolari e delle 8 riserve che prenderà parte alla Lega di 4-Sided si basa su un metodo sequenziale e ciclico, determinato da un lancio di 2 dadi a 4 facce che stabilisce l'ordine numerico delle squadre per ogni selezione.
- 2.2.2. Nel caso di un pareggio tra 2 o più squadre, il lancio di dadi viene ripetuto fino ad ottenere uno spareggio.
- 2.2.3. In sei fasi, le squadre scelgono i giocatori alternando gli ordini di selezione:

Prima Fase (Gruppo A): le squadre selezionano i giocatori seguendo l'ordine 1,2,3,4.

Seconda Fase (Gruppo B): l'ordine cambia in 2,3,4,1, permettendo alle squadre di alternare le loro scelte.

Terza Fase (Gruppo C): l'ordine di selezione diventa 3,4,1,2, continuando l'alternanza.

Quarta Fase (Gruppo D): le squadre scelgono i giocatori con un nuovo ordine 4,1,2,3.

Quinta Fase (Tutti i Gruppi): si torna all'ordine 1,2,3,4. Durante questa fase, le squadre selezionano i giocatori dai gruppi di riserva e possono scegliere da qualsiasi tra essi.

Sesta Fase (Tutti i Gruppi): L'ultimo round di selezioni segue l'ordine 2,3,4,1, ancora una volta per i giocatori dei gruppi di riserva, con la libertà di scelta da qualsiasi tra essi.

2.3. Ripescaggio

Per garantire la continuità e la competitività all'interno della Lega, sono definite le seguenti regole relative al ripescaggio di giocatori in caso di sospensione o squalifica:

Condizioni per il Ripescaggio: nel caso in cui uno o più giocatori di una squadra siano sospesi o squalificati, la Lega valuterà le condizioni specifiche per determinare la necessità e la fattibilità di un ripescaggio. Questa valutazione mira a mantenere l'equilibrio competitivo e a garantire che tutte le squadre possano partecipare attivamente nella competizione.

Meccanismo di Ripescaggio: il ripescaggio di un nuovo giocatore avverrà attraverso un meccanismo imparziale utilizzando il "dado di 4sided". Questo strumento determinerà casualmente da quale gruppo di riserva verrà selezionato il nuovo giocatore titolare per la squadra interessata. Il lancio del dado assicura che il processo di selezione sia equo e non influenzato da fattori esterni.

Implementazione del Ripescaggio: una volta determinato il gruppo di riserva dal quale selezionare, la squadra avrà il diritto di scegliere un nuovo giocatore tra quelli disponibili in quello stesso gruppo. La scelta deve essere comunicata agli Ufficiali di Torneo entro un termine stabilito per permettere l'aggiornamento delle liste di partecipazione e l'integrazione del giocatore nella squadra.

Responsabilità della Squadra: la squadra che beneficia del ripescaggio è responsabile di assicurare che il nuovo giocatore sia adeguatamente informato sulle regole e gli impegni della competizione. Inoltre, la squadra deve garantire che il giocatore ripescato rispetti tutti gli standard di condotta e di gioco previsti dalla Lega.

3. MODALITÀ DI ISCRIZIONE

3.1. Piattaforma

- 3.1.1. Ogni giocatore dovrà compilare gratuitamente il seguente modulo d'iscrizione assicurandosi preventivamente che il proprio account Epic Games ed il proprio account Discord siano collegati.

- 3.1.2. Ogni giocatore sarà tesserato alla FIDE - Federazione Italiana Discipline Elettroniche, ente patrocinatore della competizione assieme ad ASI Nazionale (CONI), tramite l'associazione Powned, media partner della competizione.

3.2. Comunicazioni e supporto

- 3.2.1. Il canale di comunicazione ufficiale del torneo sarà il server Discord ad esso dedicato, al quale ogni giocatore dovrà unirsi obbligatoriamente e sul quale i giocatori dovranno rendersi reperibili durante le fasi di torneo.
- 3.2.2. I canali di supporto presenti sul server Discord sono a disposizione di ogni giocatore per qualsiasi domanda o richiesta. Ogni giocatore è invitato a leggere il canale dedicato alle FAQ e al canale supporto prima di porre una domanda, poichè potrebbe avere già una risposta.
- 3.2.3. In caso di domande di carattere privato, ciascun giocatore potrà e dovrà usufruire del canale di creazione ticket, che genererà automaticamente un canale diretto tra sè e gli ufficiali di torneo.
- 3.2.4. In caso di domande di carattere pubblico, ciascun giocatore potrà usufruire del canale Supporto, dove riceverà comunque risposta da parte degli ufficiali di torneo, ma che sarà visibile a tutti gli altri giocatori.

4. FASI FINALI

4.1. Invito alle fasi finali

- 4.1.1. I 2 team finalisti che, in base alle regole di cui al punto 5 e seguenti, avranno ottenuto il maggior numero di punti durante le varie fasi della competizione verranno invitati alle finali dal vivo che verranno annunciate tramite i canali ufficiali della Lega.
- 4.1.2. Il viaggio e l'alloggio sarà a costo totalmente della Lega, ma solo per i presidenti e 4 titolari dei rispettivi team.
I 4 titolari dovranno essere comunicati da parte dei presidenti in forma scritta entro il 4 Novembre 2024 alle ore 15.00 con le stesse modalità già previste per le singole fasi del campionato (vedi punto 5.4.2.).
- 4.1.3. Sia la partecipazione che lo svolgimento delle Finali saranno soggetti alle regole e alle disposizioni della Lega.

5. Play-Day

5.1. Modalità di gioco

5.2. Formato del Campionato della Lega 4Sided

- 5.2.1. Il campionato della Lega 4Sided adotta un formato classico "Round Robin", in cui ogni squadra affronta tutte le altre squadre sia in casa che in trasferta, con le relative regole, durante una stagione regolare. Ecco come è strutturato il formato del campionato:

Numero di Squadre: 4 squadre

Durata della Stagione: 6 settimane

Struttura del Campionato:

Andata e Ritorno: durante la stagione regolare, ogni squadra giocherà contro tutte le altre squadre **sia in casa che in trasferta**. Questo significa che ci saranno un totale di 6 giornate di gioco.

Giornate di Gioco: ogni settimana prevede due giornate di gioco, generalmente programmate per martedì e mercoledì dalle 18:00 alle 22:00. Durante ciascuna giornata, si disputeranno due match.

Programmazione dei Match: ogni incontro avrà una durata prevista di 90 minuti. Gli incontri saranno programmati in modo da consentire un adeguato intervallo tra di essi.

Calendario delle Partite: le squadre verranno accoppiate secondo un sistema rotativo

Esempio di Calendario delle Partite:

Settimana 1:

Martedì: Squadra **A** vs Squadra **B**, Squadra **C** vs Squadra **D**

Mercoledì: Squadra **B** vs Squadra **C**, Squadra **D** vs Squadra **A**

Settimana 2:

Martedì: Squadra **A** vs Squadra **C**, Squadra **B** vs Squadra **D**

Mercoledì: Squadra **C** vs Squadra **B**, Squadra **D** vs Squadra **A**

E così via, fino alla fine della stagione regolare.

5.2.2. Sistema di Punteggio:

- Vittoria: 3 Punti
- Sconfitta: 0 Punti

5.3. Playoffs

5.3.1. Al termine della stagione regolare, si procederà con i **Playoffs**, i quali si svolgeranno seguendo questo procedimento, dove il primo classificato sarà automaticamente qualificato alle fasi Finali dal vivo:

5.3.2. Match 1:

- il Terzo team classificato della stagione regolare affronterà il quarto classificato in una serie al meglio delle 3, il vincitore di questa partita accede alle semifinali.

5.3.3. Match 2:

- il Secondo team classificato della stagione regolare affronterà la squadra vincente del **Match 1** in una serie al meglio delle 3. La vincente tra le due squadre passerà alle fasi finali dal vivo.

5.3.4. Match 3:

- il Primo team classificato della stagione regolare affronterà la squadra vincente del **Match 2** nelle fasi finali dal vivo, dove il vincitore sarà proclamato campione della Lega 4Sided.

5.4. Tempistiche e preparazione al Play-day

5.4.1. Ogni squadra è tenuta a comunicare la propria formazione titolare entro le ore 18:00 del Venerdì precedente la settimana di competizione. Questo significa che le squadre devono definire e inviare la loro formazione titolare con un preavviso di 96 ore rispetto all'inizio del primo play-day settimanale.

5.4.2. La comunicazione deve avvenire esclusivamente tramite un messaggio scritto sul canale #formazione del server [Discord](#) ufficiale di 4Sided contenente i nominativi di ciascuno giocatore titolare (nome di battesimo, cognome, gamerTAG). In caso di mancata comunicazione di un cambio nella formazione verrà ritenuta tacitamente comunicata la formazione della settimana precedente.

5.4.3. I play-day, ovvero i giorni dedicati agli incontri ufficiali della Lega, sono fissati ogni martedì e mercoledì di ogni settimana di competizione.

5.4.4. Le partite saranno giocate dalle 18:00 alle 22:00. Gli orari potranno subire dei cambiamenti a totale discrezione della Lega, salvo l'adeguato preavviso che sarà dato ai giocatori, tramite comunicazione ufficiale trasmessa da quest'ultima. È fondamentale che tutte le squadre siano pronte e disponibili a competere nell'arco di queste ore, rispettando gli orari stabiliti per ciascun incontro. La puntualità e la presenza sono essenziali per il buon esito dell'evento e per mantenere un clima di rispetto e sportività tra tutte le squadre partecipanti.

5.4.5. Il rispetto di queste tempistiche è cruciale per la fluidità e l'integrità della competizione. La Lega 4Sided si impegna a offrire un'esperienza di gioco equa e professionale, e conta sulla collaborazione di tutte le squadre per

raggiungere questo obiettivo. La violazione di queste norme può comportare conseguenze disciplinari, pertanto si invita ogni squadra a prendere nota di questi requisiti e ad agire di conseguenza.

5.4.6. Per assicurare un inizio tempestivo e ordinato delle partite durante i Play-Day, è fondamentale che ogni team adotti la seguente procedura di raduno:

- *Presentazione nel Canale Vocale:*
 - prima dell'inizio di ogni match, ogni team deve presentarsi nel canale vocale dedicato alla propria squadra.
- *Tempo Limite:*
 - questo passaggio deve essere completato almeno 30 minuti prima dell'orario programmato per l'inizio del match.
- *Server Discord Ufficiale:*
 - utilizzare il server Discord ufficiale della Lega 4Sided per accedere al canale vocale dedicato.

5.5. Registrazione POV

- 5.5.1. Ogni squadra deve designare almeno un membro incaricato di registrare integralmente ogni partita disputata. Questa pratica è cruciale non solo per fornire un supporto in caso di controversie ma anche per contribuire al materiale social della competizione.
- 5.5.2. Prima dell'inizio di ogni match, la squadra deve identificare il membro responsabile per la registrazione della partita e comunicarlo alla Lega. Tale responsabilità può essere alternata tra i membri della squadra nelle varie partite, purché sia sempre definito chiaramente chi assumerà tale ruolo.
- 5.5.3. Al termine della partita, la registrazione deve essere inviata agli amministratori della competizione entro 24 ore. Le registrazioni serviranno sia per risolvere eventuali contestazioni che come contenuto per i canali social e le piattaforme dedicate alla Lega 4Sided, contribuendo così alla visibilità e alla promozione della competizione.
- 5.5.4. In caso di mancata registrazione da parte del membro designato, la squadra potrebbe affrontare sanzioni che vanno da un semplice avvertimento sino alla squalifica, a seconda dell'importanza e della frequenza dell'infrazione.
- 5.5.5. Sebbene le registrazioni possano essere utilizzate per la promozione della competizione, la Lega si impegna a rispettare la privacy e tutti i connessi diritti dei giocatori, assicurando che l'uso del materiale sia sempre in linea con gli scopi competitivi, divulgativi e informativi legati alla competizione.
- 5.5.6. La proprietà intellettuale di ogni contenuto realizzato o registrazione effettuata durante i Play-day appartengono alla Lega.

5.6. Contesa risultato

- 5.6.1. In caso di contesa di un risultato, i giocatori dovranno aprire un ticket tramite l'apposito canale Discord, entro 3 minuti dall'inserimento del risultato, ove potranno fornire agli Ufficiali di Torneo tutte le prove e le informazioni necessarie a gestire il problema.
- 5.6.2. Per qualsiasi tipo di problematica sarà necessario fornire agli admin degli screen o dei video che sostengano l'argomento di contestazione

6. PROBLEMI TECNICI

6.1. Problemi di connessione

- 6.1.1. Essendo la Lega un evento trasmesso in diretta è importante per quest'ultima rispettare le possibili difficoltà tecniche dei partecipanti in modo da garantire l'avvio della partita.
- 6.1.2. Qualora un player dovesse abbandonare la lobby, per problemi indipendenti dal suo controllo, c'è la possibilità che gli ufficiali di torneo decidano di riavviare il round in gioco, in base alle tempistiche della diretta.
- 6.1.3. Affinché non vi siano problemi nella ricreazione della partita, è necessario che ogni giocatore si assicuri di avere una connessione stabile ed aver effettuato delle prove tecniche prima dell'inizio del Play-day.

6.2. Problemi tecnici vari

- 6.2.1. In caso di problemi di connessione o problemi legati al dispositivo utilizzato, come malfunzionamenti e simili, i giocatori dovranno contattare l'organizzazione prima dell'inizio del match per adoperarsi insieme al fine di trovare una soluzione.
- 6.2.2. Gli Ufficiali di Torneo non sono responsabili di problemi relativi a connessione, malfunzionamento di device o simili in base al proprio giudizio possono decidere di non ripetere o riavviare un match.

6.3. Cause di forza maggiore

- 6.3.1. Gli Ufficiali di Torneo si riservano il diritto di modificare la schedule di gioco in qualsiasi momento per cause di forza maggiore che impediscano il regolare svolgimento del torneo.

7. STREAMING

7.1. Diritti di streaming

- 7.1.1. Ai giocatori non è permesso streammare in diretta il proprio punto di vista (POV) delle partite. Questa misura è essenziale per prevenire problemi legati allo *stream sniping* e per salvaguardare i diritti esclusivi di trasmissione della Lega.
- 7.1.2. Sebbene lo streaming diretto sia proibito, i giocatori sono incoraggiati a registrare le proprie partite. Queste registrazioni possono essere utilizzate per creare contenuti da condividere sui propri canali social o altre piattaforme, purché ottenuta l'approvazione dalla Lega 4Sided mediante l'apertura di un ticket nell'apposito Discord. Questo processo assicura che i contenuti siano in linea con le politiche e l'immagine della competizione.
- 7.1.3. La Lega detiene l'esclusiva dei diritti di trasmissione delle partite sui seguenti canali di Twitch:
 - Twitch.tv/Xiuder_
 - Twitch.tv/nezak
 - Twitch.tv/rekins
 - Twitch.tv/Pizfn

Solo questi canali sono autorizzati a trasmettere in diretta gli incontri, garantendo così una copertura ufficiale e controllata dell'evento.

8. INTEGRITÀ DELLA COMPETIZIONE

8.1. Fair play

- 8.1.1. I giocatori sono tenuti a competere sempre al massimo delle loro possibilità in ogni singola partita e ad evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play.

8.2. Linguaggio

- 8.2.1. Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, offensivo, minaccioso, violento, diffamatorio; oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione o in qualsiasi momento.
- 8.2.2. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario o un Ufficiale di Torneo che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile.

8.3. Codice di condotta

- 8.3.1. Sono vietati qualsiasi tipo di comportamento negativo od antisportivo, non limitato agli esempi sottostanti:

- accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
- perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
- l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
- exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
- account sharing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
- disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- molestie sessuali;
- offese e frasi discriminatorie 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.

8.4. Sanzioni e Ricorso

- 8.4.1. In caso di violazione dei punti 8.2 e 8.3 del presente regolamento, la sanzione applicata sarà la squalifica immediata dal torneo per il giocatore che verrà sostituito da un nuovo giocatore come descritto nella sezione 2.3
- 8.4.2. In caso di violazione del regolamento la sanzione applicata verrà comunicata entro 24 ore, dagli Ufficiali del torneo attraverso Discord
- 8.4.3. I giocatori o le squadre che ritengono di essere stati sanzionati ingiustamente hanno il diritto di fare ricorso contro la decisione. Il ricorso deve essere presentato per iscritto agli Ufficiali di Torneo entro 48 ore dalla comunicazione della sanzione aprendo sul Discord un ticket. Il ricorso deve essere dettagliato e fornire prove concrete o argomentazioni valide a sostegno della contestazione della sanzione.
- 8.4.4. Gli Ufficiali di Torneo esamineranno il ricorso e potranno decidere di mantenere, revocare o modificare la propria sanzione.
- 8.4.5. La decisione presa dagli Ufficiali di Torneo dopo la revisione del ricorso è definitiva e vincolante e non può essere contestata ulteriormente.

8.5. Confidenzialità

- 8.5.1. Tutte le comunicazioni da parte degli Ufficiali di Torneo all'interno dei ticket di supporto, così come le chat private, sono da considerarsi di carattere confidenziale e non sono in alcun modo divulgabili.

Gli Ufficiali di Torneo si riservano il diritto di modificare il presente regolamento in qualsiasi momento.

I giocatori che si iscrivono alla competizione confermano di aver letto ed accettato il regolamento in ogni suo punto.

*** * ***

Regolamento aggiornato alla data del 29 giugno 2024