

REGOLAMENTO

**UN CLIC VERSO
LA META**



AIR (Associazione Italiana Rugbysti) e MALL OF SPORT, in collaborazione con WeArena e con il patrocinio di CONI (Comitato Olimpico Nazionale Italiano), FIR (Federazione Italiana Rugby) e FederEsport propone **“UN CLICK VERSO LA META”**, un nuovo evento E-Sports che vi metterà alla prova facendovi affrontare in sfide 3v3 con il gioco **Rocket League**.

Il titolo Rocket League prevede la possibilità di giocare in cross-platform, pertanto l'evento è rivolto a tutti coloro che posseggono il titolo per Playstation, Xbox, PC e Nintendo Switch.

Il torneo si svilupperà in tre momenti specifici:

1. PROP - Qualifier Charity Cup: dal 1 Ottobre 2021 al 24 Dicembre 2021

- dal 1 Ottobre al 10 Dicembre si disputeranno le fasi a gironi
- dal 11 Dicembre al 24 Dicembre si disputerà la fase a eliminazione diretta

2. WING - Qualifier Charity Cup: dal 7 Gennaio 2022 al 30 Aprile 2022

- dal 7 Gennaio al 15 Aprile si disputeranno le fasi a gironi
- dal 16 Aprile al 30 Aprile si disputerà la fase a eliminazione diretta

Le qualificazioni PROP e WING rappresentano due occasioni, in periodi diversi, per accedere alla finale: ULTIMATE Charity Cup.

3. ULTIMATE CHARITY CUP - Finalissima: tutto il mese di Maggio 2022

PERIODO DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni per la partecipazione a “UN CLICK VERSO LA META” avranno inizio il 1 ottobre fino al 5 Aprile suddivisi nelle due qualificazioni PROP e WING

- Faranno parte della qualificazione PROP le adesioni dal 1 Ottobre 2021 al 1 Dicembre 2021
- Faranno parte della qualificazione WING le adesioni dal 2 Dicembre 2021 al 5 Aprile 2022

Le iscrizioni chiuderanno giovedì 5 Aprile 2022 alle ore 13:00.

PARTECIPAZIONE AL TORNEO

La partecipazione all'evento prevede che si giochi in rappresentanza delle diverse società/associazioni sportive affiliate alla Federazione Italiana Rugby (di seguito “club”), la cui partecipazione prevede la possibilità di accedere a diversi vantaggi ottenuti tramite donazioni effettuate in loro sostegno per fronteggiare questo difficile periodo che ha colpito il mondo dello sport. Per poter accedere ai suddetti vantaggi, così come spiegati successivamente, i club dovranno aver ricevuto il sostegno di almeno 1 (un) team partecipante che intenda competere in loro rappresentanza.

Le iscrizioni avverranno mediante la compilazione, da parte del capitano del team (d'ora in avanti *team leader*) del form di registrazione al link www.air.it/unclickversolameta (Step 1) ed è subordinata all'effettuazione di una donazione minima di 15€ per ogni team al progetto di solidarietà, da effettuarsi al link www.buonacausa.org/cause/associazioneitalianarugbysti (Step 2).

Nel form di registrazione bisognerà comunicare anche il nome dei **"TEAM"**. A riguardo, per la scelta del nome di fantasia si chiede massimo rispetto verso politica, religione, cultura e qualsiasi altro argomento che possa mostrare discriminazione. Ove gli organizzatori ritengano che il nome scelto possa essere offensivo o inappropriato, potranno contattare i singoli partecipanti al fine di modificarlo. Completata la registrazione il team leader riceverà un'email di conferma con l'indicazione per effettuare la donazione ed invitare ad iscriversi il secondo e terzo membro del team, che a loro volta dovranno registrarsi attraverso un link che gli verrà inviato direttamente su indicazione del team leader.

Il *team leader* sarà il soggetto al quale verranno effettuare tutte le comunicazioni. A tal proposito, la prima comunicazione avverrà attraverso un *Broadcast WhatsApp* dal numero **+39 3913397516**. Nel rispetto della privacy dei partecipanti, sul presente *Broadcast* non saranno visibili i numeri di telefono degli altri utenti aggiunti al gruppo.

SVOLGIMENTO DEL TORNEO

► PROP e WING Qualifier Charity Cup

L'evento, dal momento dell'apertura delle iscrizioni fino alla chiusura, prevede la formazione di diversi gironi da 8 team e l'inizio dello stesso si terrà al raggiungimento del numero minimo dai primi 8 team. Al momento della chiusura del periodo di registrazione, qualora i partecipanti siano inferiori del quorum previsto per la formazione di un girone, quest'ultimo sarà composto dai team in quel momento iscritte, senza necessariamente raggiungere il numero di 8.

Il torneo si giocherà articolandosi secondo le seguenti modalità e fasi:

1. FASE A GIRONE: dal momento della composizione di ogni girone, i team verranno suddivisi in gruppi da 8 e saranno contattate prontamente dall'organizzazione, che comunicherà loro le tempistiche per disputare tutti gli incontri di Andata + Ritorno contro gli avversari del proprio girone. Questa fase stabilisce il primo posizionamento in classifica determinando:

- A.** La 1° e 2° posizione che andranno a far parte dello STAGE A, passando alla fase successiva a eliminazione diretta.
- B.** La 3° e 4° posizione che andranno a far parte dello STAGE B passando alla fase successiva a eliminazione diretta.
- C.** I team che si classificheranno dalla 5° alla 8° posizione potranno tentare una seconda volta la qualificazione nella stessa PROP e/o nella successiva

WING senza ulteriore contributo in beneficenza, ma solo attraverso la compilazione dell'apposito form inviato dopo la classifica. Si fa presente che non ci sono limiti di tentativi per qualificarsi alla fase successiva, ma a partire dal terzo tentativo e per i successivi sarà necessario ripetere l'iscrizione donando il contributo di partecipazione in beneficenza.

2. FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA: si terranno nell'ultima quindicina di giorni delle rispettive qualificazioni (PROP e WING); i vari turni di gioco verranno disputati preferibilmente nelle giornate di venerdì, sabato e domenica, su comunicazione specifica dell'organizzazione, secondo lo schema seguente:

- **Stage A:** formato da tutti i team qualificati al primo e secondo posto delle fasi a gironi (PROP e WING) competeranno in questa fase ad eliminazione diretta. Le partite saranno giocate in giornate già programmate e definite al momento della formazione del tabellone;
- **Stage B:** formato da tutti i team qualificati al terzo e quarto posto delle fasi a gironi (PROP e WING) competeranno in questa fase ad eliminazione diretta. Le partite saranno giocate in giornate già programmate e definite al momento della formazione del tabellone;

La fase ad eliminazione diretta, divisa in Stage A e Stage B, avrà luogo dall'11 al 24 dicembre per la PROP e dal 16 al 30 Aprile 2022 per la WING, stabilendo la classifica dei team che accederanno alla finale ULTIMATE, decretando i vincitori e la classifica finale del torneo "UN CLICK VERSO LA META".

Stage A e Stage B avranno tabelloni e classifiche autonome e daranno l'accesso di diritto ad alla finale ULTIMATE.

I vincitori della PROP e WING Qualifier Charity Cup passeranno di diritto alla finale ULTIMATE Charity Cup, riempiendo le posizioni del tabellone dedicate.

► **ULTIMATE Charity Cup**

La ULTIMATE Charity Cup è la finale del torneo "UN CLICK VERSO LA META".

Il numero dei team che potranno accedere viene definito in base al numero totale dei Team iscritti al Torneo variando dagli 8, ai 16 ai 32 e verrà comunicato al termine delle iscrizioni complessive (5 aprile 2022).

In via di massima, seguiremo questo schema:

- **Sedicesimi di finale con 32 team:** accederanno 16 team di ogni fase qualificatoria (PROP e WING), composti dai primi 12 team qualificati dello Stage A e i primi 4 team qualificati dello Stage B.
- **Ottavi di finale con 16 team:** accederanno 8 team di ogni fase qualificatoria (PROP e WING), composti dai primi 6 team qualificati dello Stage A e i primi 2 team qualificati dello Stage B.

- **Quarti di finale con 8 team:** accederanno 4 team di ogni fase qualificatoria (PROP e WING), composti dai primi 3 team qualificati dello stage A e il primo qualificato dello stage B.

N.B.: Non si esclude la formazione a 12, 24 team o un numero idoneo a formare la composizione di gioco, ma sempre nel rispetto della logica di cui sopra.

I quattro team che supereranno i quarti di finale disputeranno la Semifinale e i 2 Team vincenti si sfideranno per la meta Finale

REGOLE GENERALI

Per tutti i momenti del torneo valgono le seguenti regole di modalità e impostazione:

tutti i partecipanti dovranno attenersi alle disposizioni dell'organizzazione in merito a date ed orari di svolgimento degli incontri. L'organizzazione cercherà di calendarizzare gli incontri tenendo conto, ove possibile, delle necessità di ciascun team. Qualora il match non venga disputato verrà assegnata la vittoria a tavolino così come segue:

- Se nessun team si presenta negli orari prestabiliti dall'organizzazione, entrambi avranno partita persa a tavolino;
- Nel caso in cui un solo team non sia presente negli orari prestabiliti dall'organizzazione, quel team perderà a tavolino la propria partita con il punteggio di 0-3, con conseguente vittoria del team avversario.

Per tutta la durata del torneo qualora un team non riesca a schierare uno dei suoi membri, per qualsivoglia motivo, avrà a disposizione un massimo di 3 sostituzioni con un giocatore a loro scelta, fermo restando l'obbligo di informare gli organizzatori almeno 24 ore prima dell'incontro da disputare e di far sottoscrivere l'iscrizione con relativo contributo al nuovo membro. Nel caso in cui la suddetta sostituzione non sia possibile, il giocatore assente verrà sostituito da un BOT del gioco (da settare a livello "rookie").

Tutte le comunicazioni inerenti ai match avverranno interamente sul canale Discord di WeArena. Per ragioni pratiche e di convenienza verranno create un numero di stanze pari al numero dei gironi e delle successive fasi ad eliminazione diretta. Relativamente alle eventuali dispute vi sarà una stanza apposita.

GESTIONE DELLE PARTITE

Dal momento dell'inizio del torneo e avendo riguardo agli accoppiamenti, i partecipanti del torneo potranno a loro discrezione aggiungersi tra gli amici, inserendo l'ID di gioco, prima di qualsiasi incontro ed avviare la partita come previsto di seguito.

- **Impostazione della partita:** gioca – incontri personalizzati – partita privata – crea/unisciti a partita privata – impostazioni come indicate nell'apposita successiva sezione del regolamento.
- **Impostazioni delle partite:** tutte le partite saranno organizzate come partite private direttamente dall'organizzazione. Verrà comunicato nome della partita e password per accedere.
- **Impostazione team:**
 - **TEAM 1:** NOME TEAM – inserire il nome del proprio team indicato durante la registrazione del torneo;
 - **TEAM 2:** NOME TEAM – inserire il nome del team avversario come indicato dal tabellone.
- **Impostazioni mutatori:** SUPPLEMENTARI - 5 minuti + golden gol
I compagni di team e gli avversari dovranno invece seguire i seguenti passaggi:
 - Nel menu principale selezionare: GIOCA – INCONTRI PERSONALIZZATI – PARTITA PRIVATA – UNISCITI A UNA PARTITA PRIVATA;
 - Inserire il nome della partita e la password fornita dall'host del match;
 - una volta entrati nella lobby pre partita in fase di selezione del team, selezionare quello di appartenenza.
- **Setting di gioco**
 - Server: Europe
 - Modalità di gioco: Private Match
 - Mappa: DFH Stadium (Giorno)
 - Durata partita: 5 Minuti
 - Modalità di gioco team: 3v3
 - Numero massimo giocatori per Team: 4
 - Format: Fino alle Semifinali: Al meglio delle tre partite - Finali e terzo posto: Al meglio delle cinque partite

Salvo accordo amichevole tra i due giocatori, è consuetudine che quello posizionato in alto nel bracket sia l'host della partita.

Le partite vanno obbligatoriamente registrate per la verifica delle impostazioni di gioco, la risoluzione di eventuali dispute o altro necessario al corretto svolgimento della partita e sono utilizzabili a totale discrezione del team WeArena. Al termine del match inviare alla seguente email: unclickversolameta@wearena.eu

MODALITÀ DI GIOCO

Qualificazioni Prop e Wing

Gli incontri dei gironi saranno giocati al meglio delle 3 partite, nelle quali prevarrà chi se ne aggiudicherà per primo 2.

Nell'ipotesi in cui i partecipanti abbiano concluso le 2 partite aggiudicandosi una

vittoria ciascuno, dovranno disputare una terza partita (golden gol).

Per l'assegnazione dei punteggi fare fede al capitolo "Criteri dei punteggi"

Ultimate Charity Cup

- L'Ultimate Charity Cup si svolgerà con un tabellone ad eliminazione diretta.
- Ogni incontro dell'Ultimate Charity Cup sarà disputato al meglio delle 3 partite, nelle quali prevarrà chi se ne aggiudicherà per primo 2, ad eccezione della finale che sarà disputata al meglio delle 5 partite, nelle quali prevarrà chi se ne aggiudicherà per primo

Gestione delle fasi ad eliminazione diretta

Ai fini della definizione della classifica finale del torneo, con contestuale posizionamento dei club rappresentati ai fini della ripartizione della quota delle donazioni, verranno adottati i seguenti criteri:

- Differenza vittorie/sconfitte nelle singole partite
- Differenza reti
- Somma gol

CRITERI DEI PUNTEGGI

Attribuzione punteggi Gironi PROP e WING

Ogni partita prevede che il vincitore ottenga 3 punti e lo sconfitto 0 punti.

In caso di pareggio il team che realizzerà il "golden gol" otterrà 2 punti mentre il team sconfitto otterrà 1 punto.

Ai fini della definizione della classifica potranno essere adottati anche i seguenti criteri:

- Punteggio
- Differenza vittorie/sconfitte nelle singole partite
- Differenza reti
- Somma gol

Comunicazione Punteggi

Al termine di ogni match, nella stanza Discord dedicata al torneo dovrà essere comunicato a mezzo foto il risultato finale che attesti chi abbia vinto e chi perso. Dal momento della comunicazione gli organizzatori provvederanno nel più breve tempo possibile ad aggiornare il tabellone.

Le partite vanno obbligatoriamente registrate per la verifica delle impostazioni di gioco, la risoluzione di eventuali dispute o altro necessario al corretto svolgimento della partita e sono utilizzabili a totale discrezione del team WeArena. Al termine del match inviare alla seguente email: unclickversolameta@wearena.eu

Gestione disconnessioni

Nelle ipotesi di interruzione della partita per motivi non dovuti ai partecipanti, esempio: disconnessione di uno o più membri del team, le parti dovranno obbligatoriamente far presente l'accaduto agli organizzatori, dando sempre prova mediante foto della problematica e del risultato di gioco ottenuto fino a quel momento, ed il problema verrà gestito come segue:

- Se un giocatore si disconnette durante la partita, la stessa proseguirà fino alla fine. Se una squadra intera si disconnette dal server durante la partita, l'altra squadra vincerà la partita stessa. Una volta terminata la partita, il giocatore che si è disconnesso potrà rientrare nel server per disputare l'eventuale partita successiva.
- La partita è da considerarsi iniziata quando viene eseguito il primo calcio d'inizio. È possibile richiedere un restart della partita solo prima dell'inizio della partita.
- Ogni giocatore è direttamente responsabile della propria attrezzatura di gioco.
- In tutte le altre ipotesi non menzionate, la disputa verrà gestita dagli organizzatori una volta ascoltati i giocatori sull'accaduto nell'apposita stanza Discord dedicata alle dispute.
- Qualora emerga una disputa di qualsiasi tipo, si ricorda che il giudizio degli organizzatori è insindacabile.

Il tabellone con tutti gli incontri e le date verrà pubblicato entro le 48 ore successive dalla chiusura delle iscrizioni nei siti www.air.it e www.wearena.eu, fatto salvo che gli organizzatori si riservano la facoltà di modificarlo sulla scorta di esigenze organizzative.

Gestione live

“UN CLICK VERSO LA META” è un progetto sociale e prevede il coinvolgimento di istituzioni e organizzazioni sportive, pertanto deve godere di modalità di divulgazione inerenti all'etica e al rispetto di tutti gli interlocutori e adatto a tutti i target. Motivo per cui le dirette Streaming verranno gestite e autorizzate da WeArena. Si invita i Club, i Team, Atleti, Players i Brand, le Società o altro Ente che voglia prender parte e diffondere il progetto stesso tramite dirette nei propri canali sociale o web, a contattare WeArena.

Rendiamo ulteriormente noto che:

- Lo Streaming Personale non è consentito in alcun caso.
- Se WeArena trasmette un match, lo streaming personale non è consentito senza un accordo con un amministratore di WeArena.
- Lo Streaming Personale di una partita trasmessa da WeArena, senza il permesso della stessa, porterà automaticamente alla squalifica dal torneo della squadra.

“UN CLICK VERSO LA META” verrà trasmesso e raccontato tramite contenuti video, dirette streaming, high light, interviste nei canali ufficiali AIR – WeArena utilizzando anche le partite registrate. Si fa presente che tutti gli incontri dovranno essere registrati e messi a disposizione di WeArena tramite il canale Discord o Email. E’ altresì gradita da parte dei Team la disponibilità a rilasciare interviste, a partecipare a eventuali finali in presenza in sede iconica e a produrre delle stories e/o post per i propri canali social con i relativi TAG al fine di promuovere la maggiore partecipazione a scopo benefico

- **WeArena:**
Instagram @we_arena
FB <https://www.facebook.com/WeArenaEntertainment>
- **Air:** FaceBook <https://www.facebook.com/www.air.it>
- **Club:** il club per cui il team gareggia

Norma di fair play

Qualsiasi forma di cheating all’interno della competizione è vietata e verrà sanzionata da WeArena.

Ogni partecipante, nessuno escluso, è obbligato a mantenere un comportamento consono nel rispetto di ciascuna persona implicata nell’organizzazione e nella partecipazione dell’evento, compresi i team avversari ed i club coinvolti.

Ove tali regole non siano rispettate, WeArena avrà la facoltà di espellere dalla competizione coloro che abbiano tenuto una condotta di poco rispetto.

VANTAGGI

I vantaggi previsti per questo evento per coloro che accederanno e parteciperanno alla finale saranno suddivisi secondo l’elenco e la divisione per categorie così come sotto definito:

TEAM

- **Primo posto:** 3 biglietti VIP per il Sei Nazioni + 3 mesi di consulenza E-Sport offerta da WeArena. In definizione una giornata con la Nazionale Italiana Rugby (ad avallo della FIR a seconda le disposizioni dei protocolli di sicurezza e delle eventuali nuove disposizioni dei programmi di allenamento);
- **Secondo posto:** 3 palloni da rugby autografato dai giocatori Azzurri + 3 maglie della Nazionale Italiana Rugby autografate dai giocatori Azzurri + 1 mese di consulenza E-Sport offerta da WeArena;
- **Terzo posto:** pacchetto 3 maglie della Benetton Treviso + 3 palloni da rugby autografato dai giocatori della Benetton + fotografia ricordo della squadra Benetton Treviso autografata dai giocatori + 15 giorni di consulenza E-Sport offerta da WeArena;

- **Quarto posto:** pacchetto nazionale Femminile di rugby + 3 palloni da rugby autografato dalle giocatrici Azzurre + 3 maglie della Nazionale Italiana Rugby Femminile autografate dalle giocatrici. In definizione ospiti per un giorno con le ragazze della Nazionale femminile (ad avallo della FIR a seconda le disposizioni Covid e delle eventuali nuove disposizioni dei programmi di allenamento);
- **Quinto posto:** pacchetto under 20 + 3 palloni da rugby autografato dagli Azzurrini + 3 maglie della Nazionale Italiana Rugby Under20 autografate dai giocatori; In definizione ospiti per un giorno con i ragazzi della Nazionale Under 20 (ad avallo della FIR a seconda le disposizioni Covid e delle eventuali nuove disposizioni dei programmi di allenamento) ;
- **Sesto posto:** 3 palloni da rugby autografati dai giocatori delle Zebre + 3 maglie delle Zebre autografate dai giocatori delle Zebre + fotografia ricordo della squadra delle Zebre autografata dai giocatori.

N.B.: in base al numero degli iscritti potranno essere riadattati i valori dei vantaggi.

DONAZIONI AI CLUB

- Saranno premiati con una quota delle donazioni i 6 club legati ai primi team classificati nello Stage A, nella misura massima di un premio per ogni club. Nel caso in cui la donazione da ripartire tra il club superi i 15.000 €, saranno premiati i 10 club legati ai primi team classificati nello Stage A. Le quote da destinare saranno ripartite in maniera equa nella misura di 1/6, ovvero 1/10 nel caso in cui vengano premiati 10 club.
- L'importo da destinarsi ai club è valutato nella misura del 60% del contributo ricavato dalle donazioni effettuate al progetto di solidarietà di cui sopra, al netto di una quota destinata a copertura delle spese organizzative (individuate nel 15% del totale ricavato). Concorreranno per il club tutti i team che, durante l'iscrizione, sosterranno il club stesso indicandolo nel form di iscrizione.

Il regolamento prevede non troppe norme da rispettare tutte molto semplici che non necessitano di particolari competenze, pertanto qualora esse non vengano rispettate, gli organizzatori potranno riservarsi di considerare nullo l'esito di una comunicazione difforme, es. comunicazione di risultati in una stanza Discord diversa rispetto a quella dedicata all'evento.

Tutti i partecipanti ed i rispettivi Club sono tenuti a leggere, accettare e rispettare il presente regolamento, pena l'esclusione dalla competizione.

COMUNICAZIONI

Cell:

+39 391 3397516

Email:

unclickversolameta@wearena.eu

LINK UTILI

Server discord WeArena:

<https://discord.gg/yBvg32GdjH>

Twitch WeArenaLive:

<https://www.twitch.tv/wearenalive>

