

CODICE DI CONDOTTA

1. Premessa

Il presente Codice di Condotta ha lo scopo di illustrare i principi etici e comportamentali a cui la società Mkers S.p.A. riconosce valore fondamentale al fine di garantire una Competizione contraddistinta da sportività, onestà e *fair play*.

Il Codice di Condotta costituisce parte integrante del Regolamento della Competizione ed è rivolto a tutti coloro che partecipano alla stessa.

2. Definizioni

“**Codice**” o “**Codice di Condotta**”: indica il presente Codice di Condotta;

“**Competizione**”: indica la Competizione organizzata da Mkers;

“**Giocatori**”: significa qualsiasi persona che prenda parte alla Competizione;

“**Publisher**”: significa il publisher del Titolo;

“**Società**” o “**Mkers**”: indica Mkers S.p.A., con sede legale in Largo Fontanella di Borghese 19 – Roma (CAP – 00186), con P. IVA. 14209181008;

“**Titolo**”: significa il titolo di gioco sul quale i Giocatori si affrontano nell’ambito della Competizione.

3. Integrità della Competizione

- 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 di Mkers. Tutte le decisioni riguardo a queste violazioni sono a sola discrezione di Mkers.
- **A titolo meramente esemplificativo, possono costituire comportamenti scorretti ai sensi del presente Codice di Condotta:** collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione o cospirazione che può avvenire tra i Giocatori viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella stessa. La collusione include, ma non è limitata a, atti come: **(i)** *soft play*, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno *standard* ragionevole di Competizione; **(ii)** accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione; inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi giocati; **(iii)** perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo; **(iv)** *hacking*, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco o a playstation, l’utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di *cheating*, o un metodo analogo per barare; **(v)** *exploiting*, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi *bug* del gioco a proprio vantaggio; **(vi)** *ringing*, definito come giocare con l’*account* di un altro giocatore o richiedere

forzatamente di farlo; **(vi)** disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato; **(vii)** qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli *standard* stabiliti dalla Competizione e da Mkers.

- È vietato usare un linguaggio che sia osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio, blasfemo 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.
- È vietato usare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o messa a disposizione da Mkers o dai partner o sponsor della Competizione per postare, trasmettere, disseminare o in generale mettere a disposizione comunicazioni proibite.
- È vietato usare questo tipo di linguaggio sui social media o durante qualsiasi evento davanti ad un pubblico.
- È vietato compiere azioni e/o gesti verso un altro Giocatore, un *fan* o un membro dell'organizzazione che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile.

4. Responsabilità

- A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano essere compiute o no intenzionalmente. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili allo stesso modo.
- 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 ad isolare o ostracizzare una persona o e/o colpire la sua dignità.
- Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come *avance* sessuali indesiderate. La valutazione è basata sul se una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o offensiva. Nessuna tolleranza per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali.
- 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.
- I Giocatori non possono fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto pregiudizievole o deleterio per Mkers, il Publisher o le società o brand associati in qualunque modo alla Competizione od alla sua organizzazione.
- Se Mkers determina che un Giocatore abbia violato il Codice di Condotta o altre regole del gioco, può assegnare penalità a sua sola discrezione. Se un Giocatore viene contattato dall'organizzazione per discutere di un'investigazione, il membro della squadra è obbligato a dire la verità. Se un Giocatore trattiene informazioni o inganna l'organizzazione creando ostacolo alla investigazione, allora il giocatore è soggetto a penalità.
- Nessun giocatore 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.
- Nessun Giocatore può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dall'organizzazione del torneo o qualsiasi degli attori coinvolti nello stesso, attraverso nessun canale di comunicazione.

- Nessun Giocatore può offrire a, o accettare da, un Giocatore, un organizzatore della Competizione o un terzo alcun tipo di dono, vantaggio o ricompensa per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di un Giocatore partecipante.
- Nessun Giocatore può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni dell'organizzazione.
- 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.

5. Penalità

- Qualsiasi Giocatore coinvolto in qualsiasi atto che Mkers ritenga, a sua sola e assoluta discrezione, costituire gioco scorretto o violazioni delle regole del gioco (come stabilite dal presente Codice di Condotta, dal Regolamento o dai termini e condizioni di utilizzo del Titolo del Publisher), sarà soggetto a penalità. La natura e l'entità della penalità imposta sarà a sola e assoluta discrezione di Mkers tra le seguenti:
 1. Avvertimento verbale;
 2. Perdita di partite o serie di partite;
 3. Sospensione;
 4. Squalifica;
- Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, ed inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni organizzate da Mkers o dai sponsor o partner della Competizione.
- Mkers si riserva il diritto di procedere con la squalifica di un Giocatore anche a seguito di un solo episodio qualora l'azione sia ritenuta di particolare gravità.

6. Varie

- Le decisioni di Mkers sono irrevocabili e non sono suscettibili di contestazione;
- Mkers si riserva il diritto di pubblicare sui propri canali web e social e/o su quelli della Competizione una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un Giocatore, nel rispetto dei suoi diritti della personalità.