



**Snapdragon**  
**PRO SERIES**  
—  **ESL** —

**Snapdragon Pro Series**

**Regolamento di Asphalt 9:  
Legends**

## Prefazione

Questo documento illustra le regole da seguire costantemente quando si partecipa a un torneo Snapdragon Pro Series. La mancata adesione alle suddette regole può comportare sanzioni, come descritto a continuazione.

Si ricorda che le decisioni finali sono prerogativa degli organizzatori del torneo e che decisioni non specificamente supportate, descritte nel presente regolamento o, in casi estremi, che vadano contro quanto descritto nel regolamento potranno essere prese, in caso di assoluta necessità, per preservare i valori dello sport e del fair play.

ESL si augura che, in qualità di partecipante, spettatore o membro della stampa, l'utente possa partecipare al torneo con profitto e piacere, e si impegna a fare del proprio meglio per rendere l'evento una competizione equa, gradevole e adrenalinica per tutti i partecipanti coinvolti.

Cordialmente,  
Il personale di ESL

# Sommario

Definizioni	<b>6</b>
Ambito di validità	6
Regioni	6
Privacy	6
Sanzioni	6
Definizioni e ambito delle sanzioni	6
Punti di penalità minori	6
Punti di penalità gravi	6
Sanzioni pecuniarie	6
Esclusioni/sospensioni	7
Squalifica	7
Metodi di sanzionamento aggiuntivi	7
Combinato di sanzioni	7
Sanzioni per violazioni reiterate	7
Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL	7
Partite live	7
Discipline	7
Organizzazione dei tornei	7
Informazioni generali	<b>8</b>
Requisiti di partecipazione	8
Diniego della partecipazione	8
Limitazioni regionali per i partecipanti	8
Paese/regione di residenza	8
Dettagli del giocatore	8
Account di gioco	8
Gioco con account di gioco errati	8
Account del giocatore	8
Nomi, simboli e sponsor	8
Uso fraudolento di identità altrui	9
Limitazioni agli sponsor	9
Contenuti per adulti	9
Modifiche alle regole	9
Validità delle regole	9
Comunicazione	9
Discord	9
Riservatezza	9
Accordi ulteriori	9
Informazioni	9
Trasmissione delle partite	9
Diritti	9
Rinuncia ai diritti	10
Responsabilità del giocatore	10
Streaming/Approvazione della ritrasmissione	10
Osservatori	10
Programma	<b>10</b>
Stagione 1	10

<b>Formato</b>	<b>11</b>
Montepremi	<b>11</b>
Distribuzione dei montepremi	11
Deduzioni ai premi causa punti di penalità	11
Deduzioni ai montepremi causa sanzioni pecuniarie	11
Revoca del montepremi	12
Trasferimento del montepremi	12
Regole dei tornei	<b>12</b>
Versione del gioco	12
Patch	12
Dispositivi	12
Problemi tecnici	12
Inizio della partita	12
Puntualità nella trasmissione delle partite	12
Modifiche alle partite	12
Preparativi di gioco	12
Ritardo in concomitanza di una partita trasmessa	13
Abbandono/Forfait	13
Mancata presentazione dei partecipanti	13
Procedure della partita	13
Materiali relativi alla partita	13
Proteste relative alle partite	13
Definizione	13
Regole per le proteste relative alle partite	13
Regole per gli eventi	<b>13</b>
Attrezzatura	13
Abbigliamento	14
Organizzatori	14
Recap giocatori e torneo	14
Checklist tecnica	14
Obblighi verso i media	14
Mancato assolvimento di obblighi verso i media	14
Aree di gioco	15
Cibo, bevande e fumo	15
Oggetti rimovibili	15
Apparecchi fotografici o di natura analogica	15
Oggetti non utilizzati	15
Utilizzo dei dispositivi	15
Diritti fotografici e altri diritti relativi ai media	15
Cerimonia dei vincitori	15
Aree fornite da ESL	15
Violazione delle regole, sanzioni ed ESIC	<b>15</b>
Codice di condotta	16
Pratiche scorrette	16
Software per gioco scorretto	16
Attacchi DDoS	16
Alterazione dei risultati	16

Abuso di informazioni	16
Sanzioni per pratiche scorrette	16
Metodi per la rilevazione di pratiche scorrette	17
Doping	17
Rifiuto di sottoporsi ai test	17
Elenco di sostanze e metodi vietati	17
Prescrizioni mediche	17
Sanzioni per doping	17
Uso di alcool o sostanze psicoattive	17
Scommesse	17
Manipolazione della concorrenza	17
Sanzioni per la manipolazione della concorrenza	18
Alterazione dei risultati	18
Sanzioni per l'alterazione dei risultati	18
Limitazioni all'irrogazione delle sanzioni	18
Esclusione dell'editore o di ESIC	18
Violazione della netiquette	18
Comportamento pubblico	18
Insulti	18
Spam	18
Spam all'interno del gioco	19
Danneggiamento o degrado	19
Comportamento antisportivo	19
Inserimento di risultati delle partite alterati	19
Frode/falsificazione	19
Inganno ai danni di amministratori o giocatori	19
Avviso relativo ai diritti d'autore	<b>19</b>

# 1 Definizioni

## 1.1 Ambito di validità

L'evento è gestito come parte integrante di ESL da ESL Gaming GmbH.

Questo è il regolamento base valido per l'evento, i suoi partecipanti e tutte le partite disputate nell'ambito dell'evento. Prendendovi parte, il o la partecipante garantisce di comprendere e accettare tutte le regole ivi contenute.

## 1.2 Regioni

Per i tornei SnapDragon Pro Series il mondo è diviso in 2 regioni principali descritte di seguito:

- **Nord America:** Stati Uniti d'America, Canada, Giamaica, Messico e Porto Rico
- **Europa e MENA:** Albania, Algeria, Andorra, Austria, Bahrain, Belgio, Bosnia-Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Egitto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Gibilterra, Grecia, Ungheria, Islanda, Iraq, Irlanda, Israele, Italia, Giordania, Kazakistan, Kuwait, Kirghizistan, Lettonia, Libano, Libia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Moldavia, Monaco, Montenegro, Marocco, Paesi Bassi, Norvegia, Oman, Territori Palestinesi, Polonia, Portogallo, Qatar, Romania, Arabia Saudita, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Tagikistan, Tunisia, Turchia, Turkmenistan, Ucraina, Emirati Arabi Uniti, Regno Unito, Uzbekistan, Vaticano e Yemen

## 1.3 Privacy

I dati personali dei giocatori saranno raccolti, elaborati e archiviati per la partecipazione e l'organizzazione delle partite online, oltre che per la consegna dei premi. I dati personali dei giocatori saranno conservati fino al **21.02.2023**, in conformità con le politiche o le procedure interne, per rispondere ai requisiti legali vigenti. Tutti i giocatori dichiarano di essere a conoscenza del fatto che ESL raccoglierà i loro dati personali in qualità di Responsabile del trattamento e in conformità con le leggi vigenti in materia di privacy applicabili in ciascun paese dei partecipanti.

Per qualsiasi richiesta relativa ai diritti sulle proprie informazioni personali, contattare ESL all'indirizzo:

<https://account.eslgaming.com/privacy-policy/>

I dati personali condivisi con terze parti saranno trattati in conformità con le loro normative sulla privacy.

## 1.4 Sanzioni

### 1.4.1 Definizioni e ambito delle sanzioni

Le sanzioni vengono comminate a seguito di violazioni di regole all'interno dell'evento ESL. Possono essere di entità minore o maggiore, consistere in sanzioni pecuniarie, sconfitte a tavolino, sospensioni o squalifica dei giocatori, a seconda dell'incidente in questione; non di rado, si tratta di combinazioni di due o più delle modalità sopraelencate. I partecipanti saranno informati del sanzionamento per e-mail e verrà fornito loro un adeguato periodo di tempo per presentare ricorso avverso la decisione. Solo il titolare della licenza o il suo portavoce designato sono autorizzati a presentare ricorso.

#### 1.4.1.1 Punti di penalità minori

Punti di penalità minori vengono comminati per incidenti minori, come il mancato caricamento dei materiali relativi alla partita richiesti, dichiarazioni sulla partita insufficienti, informazioni insufficienti su un account di squadra o altro materiale correlato, eccetera. Ogni penalità minore detrae l'un per cento (1%) della somma complessiva del montepremi ricevuto dalla squadra o dal giocatore nel torneo.

#### 1.4.1.2 Punti di penalità gravi

Punti di penalità gravi sono comminati per incidenti di una certa rilevanza, come ad esempio avere ingannato deliberatamente gli amministratori, mancata presentazione a una partita, infrazioni reiterate, eccetera. Ogni punto di penalità grave detrae il dieci per cento (10%) del denaro del montepremi complessivo per un dato torneo.

#### 1.4.1.3 Sanzioni pecuniarie

Le sanzioni pecuniarie sono comminate per il mancato adempimento degli obblighi non direttamente correlati al torneo, come appuntamenti con media o stampa, ovvero sessioni programmate per l'interazione con i fan.

#### 1.4.1.4 Esclusioni/sospensioni

Esclusioni o sospensioni vengono comminate per incidenti molto gravi, come frodi o utilizzo di un giocatore non consentito. Possono essere comminate sia a un giocatore sia a un'organizzazione.

#### 1.4.1.5 Squalifica

Nei casi più gravi di violazioni delle regole verrà comminata una squalifica. Il partecipante squalificato perde la totalità del montepremi accumulato per il torneo in questione e viene bandito fino al termine dello stesso. Nei tornei a squadre, l'organizzazione e tutti i suoi membri vengono esclusi fino al termine degli eventi.

#### 1.4.1.6 Metodi di sanzionamento aggiuntivi

In casi speciali, gli organizzatori del torneo possono definire e introdurre ulteriori metodi di sanzionamento.

### 1.4.2 Combinato di sanzioni

I metodi di sanzionamento elencati non si escludono a vicenda e possono essere utilizzati in combinato secondo le modalità ritenute più opportune dagli organizzatori del torneo.

### 1.4.3 Sanzioni per violazioni reiterate

Tutte le sanzioni descritte nel presente regolamento sono applicabili alle violazioni commesse per la prima volta. Le violazioni reiterate vengono di norma sanzionate in maniera più severa rispetto a quanto indicato nella pertinente sezione del presente regolamento, nonché in maniera proporzionale alle sanzioni ivi illustrate.

### 1.4.4 Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL

Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL non vengono di norma applicati all'interno di ESL, salvo qualora il sanzionamento sia stato comminato dall'editore o dallo sviluppatore di un qualsiasi titolo. Sono possibili eccezioni a discrezione della squadra degli amministratori.

## 1.5 Partite live

Il termine "Partita live" si riferisce a partite che si svolgono in una sede pubblica, durante eventi, a partite in studio o a partite trasmesse da ESL o da un suo partner ufficiale.

## 1.6 Discipline

Di seguito vengono riportati i giochi attualmente disponibili in SnapDragon Pro Series:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- League of Legends: Wild Rift

Cionondimeno, l'uscita di nuovi titoli o la modifica a titoli esistenti rimane possibile in qualsiasi momento.

## 1.7 Organizzazione dei tornei

L'evento è organizzato da ESL. ESL è sotto il controllo di ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germania

<https://www.eslgaming.com/>

## 2 Informazioni generali

### 2.1 Requisiti di partecipazione

Per partecipare, è necessario soddisfare i seguenti requisiti:

- Tutti i giocatori di una stagione devono avere compiuto almeno 16 anni all'inizio del primo torneo della stagione
- Dopo aver raggiunto le finali, tutti i giocatori devono essere registrati sulla piattaforma ESL Play
- I giocatori non possono essere dipendenti o impiegati di ESL, Gameloft o altre parti associate
- I giocatori non devono aver lavorato come dipendenti o per ESL, Gameloft o altre parti associate nel corso degli ultimi 6 mesi

Qualora l'utente non soddisfi i requisiti di cui sopra, verrà considerato non idoneo. Qualora un giocatore che non soddisfi i requisiti per il torneo dovesse qualificarsi per lo stesso, il suddetto giocatore perderebbe i diritti relativi alla qualificazione ottenuti e il giocatore qualificatosi in posizione immediatamente successiva ne prenderebbe il posto.

### 2.2 Diniego della partecipazione

ESL si riserva il diritto di negare la partecipazione di qualsiasi squadra o giocatore per qualsiasi ragione o scopo precauzionale.

### 2.3 Limitazioni regionali per i partecipanti

A nessuna squadra o giocatore è consentito tentare di ottenere la qualificazione per lo stesso evento da più di un Paese o di una regione diversi.

### 2.4 Paese/regione di residenza

Il termine Paese di residenza del partecipante indica il paese di residenza principale del partecipante (da comprovarsi mediante registrazione legale o visto a lungo termine che fornisca prova di soggiorno prolungato, ovvero superiore a 90 giorni) oppure, alternativamente, il Paese del quale detenga un valido passaporto. Tale decisione può essere presa nuovamente in base ai singoli eventi ESL, ma sarà da considerarsi definitiva e irrevocabile per un dato evento e le relative qualificazioni una volta emessa.

### 2.5 Dettagli del giocatore

Qualora richiesto, ai giocatori è fatto obbligo di inviare tutte le informazioni necessarie, tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, nome completo, recapiti, data di nascita, indirizzo e fotografia.

### 2.6 Account di gioco

Ogni giocatore deve disporre di uno o più account di gioco inseriti nel proprio profilo ESL. Qualora non si possieda un account ESL Play, sarà necessario crearne uno prima di collegare gli account di gioco. I giocatori non possono modificare i nomi degli account o gli account stessi dopo aver iniziato a partecipare a una o più leghe. In casi eccezionali, gli amministratori hanno facoltà di decidere di consentire la modifica del proprio nome account o del proprio nome.

#### 2.6.1 Gioco con account di gioco errati

Ai giocatori è fatto divieto di giocare con un account di gioco diverso rispetto a quello collegato al proprio account ESL. Un account di gioco errato può comportare la rimozione del giocatore dalla coppa o dal torneo in questione durante la giornata della violazione. Tale esclusione si protrae fintantoché il problema non sia stato corretto; in via alternativa, nessun punto viene fornito per i giochi utilizzati con informazioni inesatte.

### 2.7 Account del giocatore

#### 2.7.1 Nomi, simboli e sponsor

ESL si riserva il diritto di proibire l'utilizzo di nomi e/o simboli indesiderati nei propri tornei. Parole o simboli legalmente protetti sono generalmente proibiti, a meno che il titolare non abbia ottenuto il permesso di utilizzarli. In relazione ai tornei ESL è fatto divieto di utilizzare qualsivoglia pubblicità o promozione di sponsor che siano, in via esclusiva o maggioritaria, noti per pornografia, uso di droghe, o altri temi e prodotti per adulti. I contenuti generati dall'utente saranno disciplinati dai termini e dalle condizioni di Asphalt 9: Legends.

## 2.7.2 Uso fraudolento di identità altrui

A tutti i giocatori è fatto obbligo di utilizzare i propri account personali. I giocatori non possono partecipare utilizzando account stranieri, né incoraggiare altri giocatori a farlo. Qualsiasi squadra in cui un giocatore utilizzi l'account di un altro giocatore sarà considerata colpevole di uso fraudolento di identità altrui. Tale squadra verrà squalificata dalla stagione e ai giocatori coinvolti verranno comminati da 2 a 6 punti di penalità in base alla gravità della situazione, oltre all'esclusione dalla partecipazione al resto della stagione a qualsiasi titolo e in qualsiasi misura.

## 2.8 Limitazioni agli sponsor

### 2.8.1 Contenuti per adulti

L'uso di sponsor che siano, in via esclusiva o maggioritaria, noti per pornografia, uso di droghe o altri temi e prodotti per adulti è vietato in relazione a ESL.

## 2.9 Modifiche alle regole

ESL si riserva il diritto di modificare, rimuovere o altrimenti apportare cambiamenti alle regole, senza alcun obbligo di preavviso. ESL si riserva inoltre il diritto operare un giudizio su casi non specificamente coperti dal presente regolamento al fine di preservare i valori dello sport e del fair play.

## 2.10 Validità delle regole

Qualora una disposizione del presente regolamento sia o divenga illegale, invalida o non applicabile in qualsivoglia giurisdizione, ciò non inficerà la validità o l'efficacia di qualsivoglia altra disposizione contenuta nel presente regolamento ovvero la validità o l'efficacia in altre giurisdizioni della medesima disposizione o di altre disposizioni del presente regolamento.

## 2.11 Comunicazione

### 2.11.1 Discord

Il metodo principale di comunicazione ufficiale per Snapdragon Pro Series è Discord. Si consiglia di controllare regolarmente il server dedicato in modo da non perdere annunci importanti relativi alle leghe.

## 2.12 Riservatezza

Il contenuto di comunicazioni via e-mail, canali di partita, discussioni o altre comunicazioni con organizzatori e giudici di gara dei tornei è da considerarsi di carattere strettamente riservato. In assenza di consenso scritto da parte degli organizzatori ESL, la pubblicazione di tale materiale è proibita.

## 2.13 Accordi ulteriori

Gli organizzatori di ESL non sono responsabili per eventuali accordi ulteriori, né accettano di applicare simili accordi stipulati tra giocatori o squadre individuali. ESL scoraggia con forza la stipula di tali accordi; qualsivoglia accordo in conflitto con il regolamento ESL non sarà in alcun modo tollerato.

## 2.14 Informazioni

Partecipando a qualsiasi partita di SnapDragon Pro Series, il giocatore accetta, in caso di qualificazione, di partecipare alle finali. Ai giocatori viene richiesto di intraprendere ogni tipo di preparazione necessaria per il raggiungimento delle finali. In altri termini, si richiede che la documentazione di viaggio necessaria per la partecipazione alle finali dal vivo sia completa e utilizzabile. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, foto identificativa, carta d'identità nazionale o documento equivalente, passaporto e visto.

## 2.15 Trasmissione delle partite

### 2.15.1 Diritti

Tutti i diritti di trasmissione di ESL sono di proprietà di ESL Gaming GmbH. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, streaming su Shoutcast, streaming video (come POV streaming), replay, demo o trasmissioni televisive.

## 2.15.2 Rinuncia ai diritti

ESL Gaming GmbH si riserva il diritto di assegnare i diritti di trasmissione relativi a una o più partite a terzi o agli stessi partecipanti. In tal caso, prima dell'inizio della partita, le operazioni di trasmissione devono essere state organizzate con la squadra di distribuzione radiotelevisiva di ESL (team Broadcast Distribution).

## 2.15.3 Responsabilità del giocatore

I giocatori non hanno facoltà di opporsi alla trasmissione delle partite da essi disputate autorizzata da ESL, né hanno facoltà di scegliere le modalità di trasmissione del gioco. Il diritto di opporsi a una trasmissione può essere esercitato solo dagli amministratori principali. Il giocatore si impegna a creare uno spazio sufficiente a permettere di effettuare la trasmissione delle partite.

## 2.15.4 Streaming/Approvazione della ritrasmissione

Giocatori, commentatori o membri della community che desiderino trasmettere in streaming o ritrasmettere qualsiasi parte della Mobile series al di fuori di ESL verranno valutati dal personale ESL, che fornirà loro il pertinente codice di condotta da firmare. Tutti gli streamer e i creatori di contenuti dovranno attenersi al suddetto codice di condotta durante la trasmissione di streaming, restreaming e co-streaming di qualsivoglia evento ESL o evento correlato.

Per richiedere l'autorizzazione a diventare un creatore di contenuti autorizzato, si prega di inviare un'e-mail al seguente indirizzo di posta elettronica, diverso in base alla regione di appartenenza:

Nord America: [sps.na@eslgaming.com](mailto:sps.na@eslgaming.com)

Europa e MENA: [sps.emea@eslgaming.com](mailto:sps.emea@eslgaming.com)

ESL si riserva il diritto di revocare la presente approvazione a qualsiasi individuo a causa di violazioni del codice di condotta o dei termini di servizio.

Tutti i contenuti, le foto, i video, i replay e le altre risorse generate da giocatori, così come Snapdragon Pro Series 2022, appartengono a ESL. I giocatori acconsentono a tali condizioni accettando di partecipare a SnapDragon Pro Series.

## 2.16 Osservatori

Viene consentita la presenza di osservatori sotto la gestione degli amministratori, nonché di persone che abbiano ottenuto il permesso degli organizzatori (ad esempio trasmissioni su Shoutcast o in streaming).

## 3 Programma

### 3.1 Stagione 1

Nome del torneo	Data del torneo
Qualificazione Open TLE #1	20/04/2022 - 26/04/2022
Qualificazione Open TLE #2	27/04/2022 - 03/05/2022
Qualificazione Open TLE #3	04/05/2022 - 10/05/2022
Qualificazione Open TLE #4	11/05/2022 - 17/05/2022
Finali Europa e MENA	27/05/2022
Finali Nord America	29/05/2022

## 4 Formato

I partecipanti possono competere nelle serie utilizzando l'evento per dispositivi mobili nel gioco. I giocatori possono partecipare e provare a guadagnare l'accesso alle finali sia su dispositivi Android che su dispositivi iOS. La stagione è strutturata come indicato di seguito:

**Qualificazioni Open:** i partecipanti gareggeranno su tracciati predefiniti per un periodo di 1 settimana; i giocatori che ottengono i tempi di gara migliori si qualificano per i playoff. Esistono 4 qualifiche totali della durata di 1 settimana, che consentono ai partecipanti di avere più probabilità di qualificarsi ai playoff.

**Finali:** i 4 migliori giocatori per ciascuna tipologia di dispositivo si affrontano in gare 1v1 per determinare i vincitori della stagione. I formati sono al meglio di 3 per le semifinali e la finale per il 3° posto; per le finali, invece, le gare sono al meglio di 5.

## 5 Montepremi

L'intero ammontare del montepremi viene corrisposto entro 90 giorni dalle finali. Le e-mail relative al pagamento dei premi saranno inviate in tale periodo di tempo.

### 5.1 Distribuzione dei montepremi

La distribuzione avviene in base alle finali stagionali, nonché in base al sistema operativo. \*Tutti i premi sono elencati in USD e soggetti ai tassi di cambio.

Piazzamento	Premio
1°	1200 \$
2°	700 \$
3°	400 \$
4°	200 \$

### 5.2 Deduzioni ai premi causa punti di penalità

Ogni penalità in cui un partecipante incorre durante un evento o le relative qualificazioni viene sanzionata con una deduzione dalla somma in denaro del montepremi. Tali deduzioni sono ripartite come segue:

- Deduzione della somma di denaro totale del montepremi pari all'1% per ogni penalità minore
- Deduzione della somma di denaro totale del montepremi pari al 10% per ogni penalità grave

La deduzione viene calcolata sulla base del totale della somma costituente il montepremi assegnato al partecipante al termine dell'ultima parte del torneo in questione, inclusi i premi ottenuti online e offline, ma a esclusione della parte intesa a compensare le spese di viaggio (laddove presenti). La somma dedotta dal montepremi verrà aggiunta in maniera proporzionale ai montepremi delle altre squadre; pertanto, nessun ammontare dei montepremi andrà perduto a causa dei punti di penalità.

Si ricorda che una squadra che abbia ricevuto una deduzione dal montepremi estremamente elevata nel corso di diverse fasi del torneo può incorrere in una squalifica.

### 5.3 Deduzioni ai montepremi causa sanzioni pecuniarie

Le sanzioni pecuniarie non vengono redistribuite agli altri partecipanti, bensì soltanto rimosse dalle somme ottenibili dalla squadra in questione.

## 5.4 Revoca del montepremi

Fin quando il montepremi relativo all'evento ESL non sia stato corrisposto, ESL si riserva il diritto di annullare ogni pagamento in sospeso nel caso in cui emerga qualsivoglia prova di frode o gioco scorretto.

In caso di squalifica, il giocatore o la squadra perde automaticamente il montepremi vinto nella fase relativamente alla quale è stata comminata la squalifica. In base alla gravità del caso, la squalifica può essere estesa all'intero ammontare vinto durante la stagione.

## 5.5 Trasferimento del montepremi

Il montepremi viene corrisposto tramite bonifico bancario o PayPal. La mancata fornitura di informazioni sufficienti per i pagamenti comporterà la mancata effettuazione degli stessi. Se un partecipante non riscuote le somme vinte o non riscatta l'assegno entro un anno dalla data del pagamento iniziale, viene considerato rinunciario.

# 6 Regole dei tornei

## 6.1 Versione del gioco

Per partecipare ai tornei ospitati da ESL, tutti i giocatori devono installare la versione disponibile più recente del gioco. Prima dell'avvio del gioco, inoltre, gli aggiornamenti devono essere stati installati.

## 6.2 Patch

Tutte le partite offline si svolgono sulla patch disponibile sui server dal vivo al momento della partita. Tutte le partite offline vengono giocate sul server del torneo.

## 6.3 Dispositivi

Per tutte le fasi del torneo online, tutti i giocatori devono giocare su un dispositivo mobile (smartphone o tablet). È fatto divieto di utilizzare emulatori, qualsiasi software che modifichi il gioco per PC o altri dispositivi non autorizzati. I giocatori che utilizzano tali software incorreranno in una penalità. Per tutte le fasi della competizione offline, saranno presenti dispositivi forniti in sede. Il modello dei dispositivi forniti verrà annunciato precedentemente al primo show in studio.

## 6.4 Problemi tecnici

I giocatori sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi problemi hardware, software e/o problemi di connessione a Internet. Non sarà possibile rimandare alcuna partita a causa dei suddetti problemi.

## 6.5 Inizio della partita

### 6.5.1 Puntualità nella trasmissione delle partite

Durante una trasmissione, tutte le partite devono iniziare all'ora pattuita; tuttavia, ESL mantiene un margine di discrezione. Durante una trasmissione, tutte le partite devono iniziare senza alcun ritardo rispetto all'orario stabilito da ESL. Se un giocatore o una squadra non sono pronti a giocare, è necessario informare ESL a tale riguardo.

### 6.5.2 Modifiche alle partite

Gli organizzatori del torneo possono, a propria esclusiva discrezione, modificare l'orario di inizio di una partita. In tali circostanze, gli organizzatori del torneo sono tenuti ad avvertire tutti i giocatori coinvolti nel più breve intervallo di tempo possibile.

### 6.5.3 Preparativi di gioco

I giocatori sono tenuti a risolvere eventuali problemi prima dell'inizio della partita. I problemi imputabili a connessione o hardware che si verificano durante una partita possono essere causa di squalifica da parte degli amministratori. Gli accordi tra i giocatori devono essere pubblicati come commenti di partita. La partita deve essere giocata con le impostazioni corrette.

#### 6.5.4 Ritardo in concomitanza di una partita trasmessa

Qualora un partecipante non sia pronto a giocare all'ora di inizio prefissata, possono essergli comminati due (2) punti di penalità minore. In tal caso, una mancata presentazione viene considerata una rinuncia a partecipare. Se la partita è trasmessa da ESL o dai propri partner, verranno comminati tre (3) punti di penalità minore per qualsiasi ritardo nell'inizio della partita causato da una squadra.

#### 6.5.5 Abbandono/Forfait

In relazione alle finali LAN, qualora un giocatore sia online, abbia giocato almeno 1 partita ma non risponda entro 10 minuti a una qualsiasi delle modalità di contatto disponibili, tale giocatore incorrerà in una sconfitta a tavolino, che a propria volta comporterà la squalifica di tale giocatore dal torneo.

#### 6.5.6 Mancata presentazione dei partecipanti

Qualora un partecipante non sia pronto a giocare entro 15 minuti dall'inizio della partita, il suddetto partecipante viene considerato rinunciatario e l'avversario viene premiato con una serie di vittorie completa. (Il lasso di tempo di cui sopra è a discrezione dell'amministratore della trasmissione quando una squadra non si presenta a una partita da trasmettere)

### 6.6 Procedure della partita

#### 6.6.1 Materiali relativi alla partita

Tutti i materiali relativi alla partita (screenshot, demo, replay, ecc.) devono essere conservati dai partecipanti per almeno le 2 settimane successive al termine della stessa. In caso di proteste relative alla partita, i dati devono essere conservati dai partecipanti per almeno le 2 settimane successive alla chiusura e alla contestuale risoluzione della protesta stessa.

Tutte le demo o i replay devono essere resi disponibili su richiesta degli organizzatori. ESL si riserva il diritto di giocare, e/o caricare sui propri siti, tutte le demo registrate in seguito a un accordo stipulato con ESL.

### 6.7 Proteste relative alle partite

#### 6.7.1 Definizione

Una protesta riguarda problemi che influenzano il risultato della partita; inoltre, una protesta può essere sporta anche durante una partita in corso, per segnalare problematiche come impostazioni di gioco errate e altri problemi analoghi. Una protesta è da considerarsi come una comunicazione ufficiale tra le parti e un amministratore.

#### 6.7.2 Regole per le proteste relative alle partite

Una protesta deve contenere informazioni dettagliate sul motivo per cui sia stata sporta, su come si sia verificato un problema e su quando tale problema abbia avuto luogo. In assenza di documentazione appropriata, una protesta può essere rifiutata; parimenti, a qualsiasi accusa infondata di comportamento scorretto non verrà dato alcun seguito. Insulti e comportamenti aggressivi sono severamente vietati in una protesta e potrebbero comportare l'applicazione di punti di penalità o un'accusa di infrazione dei codici per la parte protestante.

## 7 Regole per gli eventi

### 7.1 Attrezzatura

ESL fornisce sempre dispositivi mobili. A seconda della disciplina e della fase del torneo, possono essere fornite altresì delle cuffie antirumore.

## 7.2 Abbigliamento

I giocatori e le squadre devono assicurarsi di indossare tutti abiti dello stesso colore, pantaloni lunghi e scarpe chiuse (ad esempio, pantaloncini o infradito non sono consentiti). È proibito l'uso di qualsiasi tipo di copricapo. Per violazioni minori delle suddette regole verranno comminate sanzioni pari ad almeno 250 \$; tuttavia, in caso di infrazioni di entità maggiore (quali, ad esempio, contenuti offensivi, abbigliamento uguale a quello di una squadra avversaria, ecc.), i giocatori non potranno iniziare le rispettive partite prima che le problematiche legate al vestiario non siano state risolte. Ove possibile, e se ritenuto appropriato dagli organizzatori, ESL fornirà capi idonei ai partecipanti che non indossino abiti conformi al regolamento. Il costo di fornitura dei capi verrà sottratto alla somma del montepremi conquistato dai partecipanti.

Qualsivoglia ritardo provocato da un cambio di abbigliamento sarà considerato a carico dei giocatori e penalizzato secondo le regole relative alla puntualità.

## 7.3 Organizzatori

Tutti i partecipanti devono aderire alle decisioni e alle regole stabilite dagli organizzatori del torneo, degli amministratori e degli arbitri. Tutte le decisioni sono definitive, salvo nei casi in cui la possibilità di avanzare ricorso sia chiaramente indicata.

## 7.4 Recap giocatori e torneo

I recap giocatori e torneo sono documenti che vengono inviati ai partecipanti per e-mail prima del torneo stesso: costituiscono delle estensioni del regolamento per un evento offline specifico e possiedono un carattere parimenti vincolante.

## 7.5 Checklist tecnica

Dopo aver completato il processo di configurazione, il giocatore sarà chiamato ad apporre la propria firma sulla checklist tecnica degli amministratori ESL. Tale procedura è volta a garantire l'integrità del sistema utilizzato per gareggiare prima dell'inizio della partita. Le interruzioni tecniche causate da problemi rilevabili attraverso l'applicazione della checklist di cui sopra saranno punite con un (1) punto di penalità minore. Attraverso l'apposizione della propria firma sul presente documento, i partecipanti confermano di essere pronti ad avviare la partita come previsto. Ai partecipanti può essere fatto obbligo di iniziare la partita anche qualora non abbiano completato correttamente tale procedura.

## 7.6 Obblighi verso i media

Qualora ESL stabilisca che uno o più giocatori debbano prendere parte a interviste (brevi interviste pre o post partita e/o interviste di durata maggiore), così come a conferenze stampa o sessioni di autografi, fotografiche o video, i giocatori non possono esprimere alcun diniego alla partecipazione alle suddette procedure. La maggior parte degli eventi comprende una giornata dedicata ai media obbligatoria, durante la quale i giocatori potranno essere fotografati, filmati e intervistati da ESL per la presentazione del relativo evento.

I partecipanti riceveranno anticipatamente un programma di supporto per essere informati sulla natura, la durata e la pianificazione delle attività di questo genere di durata superiore a 5 minuti.

### 7.6.1 Mancato assolvimento di obblighi verso i media

Il mancato assolvimento degli obblighi verso i media o di obblighi analoghi comporterà sanzioni pecuniarie, la cui entità dipenderà dai dettagli dell'obbligo in questione. A continuazione vengono riportate le sanzioni standard per i casi più comuni:

- Mancata presentazione in tempo utile a una giornata dedicata ai media o a un'intervista: 10% del montepremi

Le sanzioni possono essere ridotte qualora il partecipante si presenti in ritardo ma pur sempre in tempo utile per la creazione del contenuto richiesto, ovvero sia altrimenti possibile svolgere la sessione programmata in maniera soddisfacente. Le sanzioni possono essere ulteriormente ridotte anche qualora il partecipante fornisca prove della presenza di circostanze attenuanti. In una simile eventualità, ogni decisione è a insindacabile giudizio di ESL.

## 7.7 Aree di gioco

### 7.7.1 Cibo, bevande e fumo

Salvo quanto diversamente annunciato, è proibito introdurre e consumare cibo nelle aree dei tornei. Inoltre, è severamente vietato fumare; il divieto si estende anche alle sigarette elettroniche. I giocatori possono portare con sé bevande, ma solo in tazze o bottiglie fornite da ESL, e solo sul relativo tavolo, qualora non diversamente specificato. Rumori eccessivi e linguaggio offensivo sono proibiti. I partecipanti devono seguire le regole dell'hotel o della struttura che li ospita durante la permanenza nelle aree di allenamento. Qualsiasi violazione comporterà l'applicazione di punti di penalità.

### 7.7.2 Oggetti rimovibili

È severamente vietato collegare oggetti rimovibili ai dispositivi del torneo o utilizzarli senza il previo esame e approvazione da parte degli organizzatori del torneo.

### 7.7.3 Apparecchi fotografici o di natura analogica

I partecipanti non sono autorizzati a portare con sé dispositivi elettronici, videocamere o dispositivi analoghi nell'area di gioco, a meno che non abbiano ottenuto il consenso dei giudici di gara. Tali dispositivi devono essere consegnati ai giudici di gara prima dell'inizio dei preparativi relativi alla prima partita. I telefoni personali potrebbero altresì essere soggetti allo stesso regime di raccolta preventiva.

I partecipanti non sono autorizzati a scattare foto e/o a effettuare registrazioni sul palco e durante le cerimonie di apertura, fatto salvo quanto diversamente disposto da ESL.

Versioni cartacee di documenti per scopi tattici sono ammesse in dimensioni e numeri ragionevoli (per esempio, un portatile).

### 7.7.4 Oggetti non utilizzati

Gli oggetti non immediatamente necessari (ad esempio, capi di abbigliamento non utilizzati, borse ecc.) devono essere riposti a parte come indicato da ESL.

### 7.7.5 Utilizzo dei dispositivi

Tutti i dispositivi forniti da ESL devono essere utilizzati esclusivamente agli scopi del torneo. L'utilizzo non autorizzato dei dispositivi (navigazione sui social media, ecc.) comporterà (1) un punto di penalità minore.

## 7.8 Diritti fotografici e altri diritti relativi ai media

Partecipando, tutti i giocatori e gli altri membri della squadra concedono a ESL il diritto di usare qualsiasi materiale fotografico, audio o video sul proprio sito web o per qualsiasi altro scopo promozionale. Inoltre, ogni giocatore è tenuto a firmare due copie del modulo di liberatoria ricevuto in via preventiva, da leggere e firmare anteriormente all'inizio della prima partita.

## 7.9 Cerimonia dei vincitori

I partecipanti devono rimanere nell'area del torneo per la cerimonia di proclamazione dei vincitori dopo la finale.

## 7.10 Aree fornite da ESL

Nelle aree fornite da ESL sono ammesse esclusivamente attività di marketing autorizzate da ESL; tali aree includono, tra l'altro, aree del torneo, stanze di allenamento, camere di hotel, ecc.).

## 8 Violazione delle regole, sanzioni ed ESIC

ESL e i tornei che organizza sono parte integrante di ESIC, la Commissione per la correttezza negli e-sport; ciò significa che tutte le regole e i regolamenti ESIC trovano applicazione anche in tutti i tornei di ESL. Le suddette regole sono consultabili sul sito web di ESIC all'indirizzo <https://esic.gg/>.

I seguenti sotto-paragrafi sono volti a illustrare le tipologie di oggetti e comportamenti proibiti. Per maggiori informazioni, visitare il sito web di ESIC.

## 8.1 Codice di condotta

Ogni partecipante deve comportarsi in maniera rispettosa nei confronti dei rappresentanti ESL, della stampa, degli spettatori, dei partner e degli altri giocatori. I partecipanti sono invitati a rappresentare gli e-sport, ESL e i relativi sponsor in maniera decorosa. Quanto sopra si applica alla condotta di gioco nonché a quella tenuta in chat, durante lo scambio di messaggi, commenti e l'utilizzo di altri media. I giocatori sono tenuti a osservare i seguenti valori:

- Carità: non fare agli altri nulla che non si desidera subire in prima persona
- Integrità: essere onesti, impegnarsi, mantenere il fair-play e giocare al meglio delle proprie abilità
- Rispetto: mostrare rispetto verso tutti gli altri esseri umani, compresi i compagni di squadra, gli avversari e il personale dell'evento
- Coraggio: essere coraggiosi durante il torneo e lottare per la giustizia

I partecipanti devono astenersi da qualsivoglia comportamento configurabile come molestie e da discorsi di istigazione all'odio. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Discorsi inneggianti all'odio, comportamento offensivo o abusi verbali legati a sesso, identità ed espressione di genere, orientamento sessuale, razza, etnia, disabilità, aspetto fisico, dimensioni corporali, età o religione
- Stalking o intimidazioni (fisiche od online)
- Spam, assalti, atti di pirateria o danneggiamento di streaming o social media
- Pubblicazione o minaccia di pubblicazione di dati personali altrui ("doxing")
- Attenzioni sessuali non richieste. Ciò include commenti sessuali indesiderati, battute e avance sessuali.
- Sostenimento o incoraggiamento di uno o più comportamenti di cui sopra

Per maggiori informazioni sulle migliori pratiche sportive, consultare il [AnyKey Keystone Code](#). Per maggiori dettagli su regole di condotta e sanzioni, consultare [ESIC Code of Conduct](#).

La violazione del presente codice di condotta comporterà l'assegnazione di punti di penalità. In caso di violazioni reiterate o estreme, le penalità possono includere squalifica o sospensione da futuri eventi ESL.

## 8.2 Pratiche scorrette

Non sarà tollerata alcuna pratica scorretta. In caso di riscontro di pratiche scorrette, la squadra in questione verrà immediatamente rimossa dal torneo ed esclusa da tutte le gare per 6 mesi. Ai giocatori può essere richiesto di installare apposito software anti-illeciti sui propri dispositivi per l'intera durata del torneo.

### 8.2.1 Software per gioco scorretto

Qualsivoglia utilizzo di software potenzialmente in grado di favorire gioco scorretto è severamente proibito. L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di specificare le caratteristiche del gioco scorretto di cui sopra.

### 8.2.2 Attacchi DDoS

Ovvero limitazione, o tentare di limitare, la connessione di un altro partecipante al gioco tramite un Distributed Denial of Service attack (attacco DDoS) o altri mezzi.

### 8.2.3 Alterazione dei risultati

Tentativo di alterare intenzionalmente i risultati di una partita perdendo o altrimenti provando a influenzare il risultato di gioco.

### 8.2.4 Abuso di informazioni

Comunicare durante la partita con persone non coinvolte nella stessa è severamente proibito; lo stesso vale per l'utilizzo di informazioni inerenti al gioco provenienti da fonti esterne (ad esempio streaming).

### 8.2.5 Sanzioni per pratiche scorrette

In caso di rilevamento di pratiche scorrette durante l'evento, i risultati della partita o delle partite in questione saranno annullati. Il giocatore sarà squalificato, perdendo così il montepremi e incorrendo nell'impossibilità di partecipare a tutti i tornei ESL per un periodo di tempo pari di norma a 5 anni. Tale durata può essere inferiore, in presenza di circostanze attenuanti significative, ma anche superiore, qualora sussistano circostanze aggravanti.

ESL e Gameloft si riservano il diritto di squalificare organizzazioni e giocatori. Ogni giocatore od organizzazione scoperto a utilizzare exploit noti sarà considerato sconfitto durante la partita in concomitanza della quale si è verificato l'utilizzo dell'exploit. Qualora il giocatore o l'organizzazione utilizzino un altro exploit noto per una seconda volta, e venga stabilito che il suo uso abbia carattere doloso, essi saranno rimossi dall'evento ed esclusi da qualsiasi evento futuro.

## 8.2.6 Metodi per la rilevazione di pratiche scorrette

ESL si riserva il diritto di utilizzare metodi diversi per ispezionare i partecipanti e le rispettive attrezzature, senza obbligatoria fornitura di alcun preavviso.

## 8.3 Doping

### 8.3.1 Rifiuto di sottoporsi ai test

Il rifiuto di sottoporsi ai test è considerato come positività al doping. Le sanzioni saranno uguali a quelle previste per i casi più gravi di abuso di sostanze.

### 8.3.2 Elenco di sostanze e metodi vietati

L'elenco delle sostanze e dei metodi vietati creati dall'Esports Integrity Commission (ESIC) è valido anche per i tornei ESL ed è consultabile al seguente link:

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Qualsiasi uso non sanzionato di tali sostanze è considerato doping.

### 8.3.3 Prescrizioni mediche

Se i giocatori hanno all'attivo una prescrizione attiva relativa all'assunzione di una sostanza presente sulla lista WADA, devono inviare una prova agli organizzatori del torneo antecedentemente al primo giorno del torneo (il termine viene espresso in ora locale). In tali casi i giocatori potranno essere soggetti a un test antidoping, ma non saranno presi in considerazione i risultati positivi relativi alla sostanza previamente denunciata.

### 8.3.4 Sanzioni per doping

I casi di moderato utilizzo di doping verranno puniti con un avvertimento ed eventualmente con l'applicazione di punti di penalità minore a danno del partecipante.

In casi gravi (ad esempio l'uso di preparati contenenti sostanze in grado di migliorare le prestazioni, come l'Adderall) saranno puniti con l'annullamento dei risultati ottenuti sotto l'influenza della suddetta sostanza, una sospensione pari a uno o due (1-2) anni, la perdita del montepremi vinto e la squalifica del partecipante.

Se un giocatore viene ritenuto colpevole di un caso grave di doping solo dopo che il termine dell'ultima partita del torneo sia decorso da almeno 24 ore, il giocatore verrà escluso, ma il risultato del torneo rimarrà valido e non ci saranno conseguenze per la squadra. Decorso il termine di cui sopra, i casi di lieve entità non saranno puniti.

## 8.4 Uso di alcool o sostanze psicoattive

Disputare una partita online od offline sotto l'effetto di alcool o di altre sostanze psicoattive, anche se non elencate tra le sostanze punibili in base all'articolo 4.3.2, è severamente vietato e può essere causa di cospicui sanzionamenti. Il consumo moderato di alcool da parte dei partecipanti al di fuori delle ore di partecipazione attiva al torneo è consentito, purché non in conflitto con la legislazione locale o nazionale.

## 8.5 Scommesse

Nessun giocatore, manager, membro del personale o della direzione può prendere parte a scommesse o gioco d'azzardo, frequentare scommettitori o giocatori d'azzardo né fornire ad alcuno qualsiasi informazione che possa direttamente o indirettamente facilitare scommesse o gioco d'azzardo aventi a oggetto partite ESL o il torneo in generale. Qualsiasi scommessa o gioco d'azzardo contro le partite della propria organizzazione comporterà l'eliminazione immediata dell'organizzazione e l'esclusione pari ad almeno un anno da tutti i tornei ESL per tutte le persone coinvolte. Ogni altra violazione sarà penalizzata a esclusiva discrezione della direzione del torneo.

## 8.6 Manipolazione della concorrenza

Offrire denaro o benefit, ovvero rivolgere minacce o esercitare pressioni nei confronti di chiunque abbia connessioni con ESL con il proposito di influenzare il risultato di una partita è considerato una manipolazione della concorrenza. L'esempio più comune di quanto sopra consiste nell'offrire denaro al proprio avversario in cambio di una vittoria.

## 8.6.1 Sanzioni per la manipolazione della concorrenza

Quando un tentativo di manipolazione della concorrenza viene scoperto da ESL, i risultati delle partite in questione vengono annullati. Il giocatore viene squalificato, perde il montepremi vinto e viene escluso da tutte i tornei di ESL per un periodo di tempo dalla durata compresa tra uno e due (1-2) anni. Inoltre, al giocatore può essere comminata una sanzione pecuniaria.

Nei tornei a squadre, la squadra viene squalificata dall'evento ESL nel quale si è verificato il tentativo.

## 8.7 Alterazione dei risultati

L'utilizzo di qualsiasi mezzo per manipolare il risultato di una partita per scopi che esulino dall'ambito sportivo del torneo in questione viene considerato alterazione dei risultati. Un esempio comune consiste nel perdere intenzionalmente una partita per alterare una scommessa sulla stessa.

### 8.7.1 Sanzioni per l'alterazione dei risultati

Quando ESL determina un caso di alterazione dei risultati, i risultati della partita o delle partite in questione vengono annullati. Il giocatore sarà squalificato, perde il suo denaro premio e verrà bandito da tutte le gare di ESL per una durata di solito di 5 anni. Questa durata può essere inferiore, se sono presenti fattori di mitigazione significativi, ma anche superiore, se sussistono circostanze aggravanti. È possibile un'ammenda monetaria.

## 8.8 Limitazioni all'irrogazione delle sanzioni

Le sanzioni possono essere irrogate per un periodo di tempo limitato successivo al verificarsi dell'evento per il quale vengono inflitte. In caso di accertamento di pratiche scorrette e alterazione dei risultati, tale termine ha durata pari a 10 anni. Per infrazioni come frode, falso, presentazione fraudolenta di dati personali di rilevanza legale (nome, età, nazionalità, residenza, ...), la durata di tale termine è fissata in 5 anni. Per le infrazioni più tenui può essere previsto un termine minore.

## 8.9 Esclusione dell'editore o di ESIC

ESL si riserva il diritto di rifiutare che giocatori esclusi in maniera permanente dall'editore dei giochi prendano parte a tornei ESL.

I divieti di ESIC vengono altresì presi in carico e tradotti in esclusioni da eventi ESL.

## 8.10 Violazione della netiquette

Per garantire un gioco ordinato e piacevole, è essenziale che tutti i giocatori abbiano un atteggiamento sportivo e corretto. Violazioni di questa norma saranno punite con un numero di punti di penalità minore variabili da (1) a sei (6). Le violazioni di carattere più comune e più grave sono elencate di seguito. Tuttavia, gli organizzatori possono assegnare penalità per tipologie di violazione della netiquette non espressamente previste (ad esempio, per molestie).

### 8.10.1 Comportamento pubblico

In ogni momento, tutti i partecipanti devono astenersi da comportamenti violenti, indesiderabili o negativi nei confronti di chiunque partecipi al torneo a qualsiasi titolo.

Tutti i partecipanti dovranno astenersi, in ogni momento, da qualsiasi azione od omissione che comporti discredito, offesa, scandalo, ridicolo o che riduca il valore commerciale o delle relazioni pubbliche di qualsiasi partecipante al torneo. Ciò include commenti denigratori rivolti verso ESL, i suoi partner o prodotti in occasione di interviste, dichiarazioni e/o sui canali dei social media.

### 8.10.2 Insulti

Tutti gli insulti proferiti durante gli eventi ESL saranno puniti. Ciò si applica principalmente a insulti durante una partita, ma anche a insulti sul sito web ESL (forum, commenti delle partite, elenchi degli ospiti dei giocatori, ticket di supporto e di protesta, ecc.). Gli insulti diffusi attraverso programmi di messaggistica istantanea, e-mail o altri mezzi di comunicazione saranno puniti qualora riconducibili a ESL in maniera chiara e univoca.

Casi di abuso particolarmente gravi con dichiarazioni radicali o minacce di violenza fisica possono portare a sanzioni molto pesanti, tra cui l'esclusione o la squalifica del giocatore.

A seconda della natura e della gravità dell'insulto, la penalità sarà attribuita al giocatore o al team nei tornei a squadre. Nei tornei a squadre, ai giocatori potrà altresì essere impedito di giocare per una o più settimane.

### 8.10.3 Spam

La pubblicazione eccessiva di messaggi insensati e offensivi è considerata spam da ESL.

La diffusione di spam sul sito web (forum, commenti delle partite, liste degli ospiti dei giocatori, ticket, ticket di protesta, ecc.) sarà punita a seconda della natura e della gravità della violazione.

### 8.10.4 Spam all'interno del gioco

Tre (3) punti per penalità minore saranno comminati qualora la funzione di chat del gioco venga utilizzata per infastidire l'avversario, o in generale disturbare l'andamento del gioco. Tutte le funzioni di chat sono ideate per comunicare in modo efficiente con l'avversario e gli amministratori del gioco.

### 8.10.5 Danneggiamento o degrado

Ai partecipanti che si rendono autori di azioni in grado di causare il potenziale danneggiamento o degrado di stanze, mobili, attrezzature od oggetti analoghi verrà comminata una sanzione. Tale sanzione sarà basata sui costi da sostenere per ripristinare lo stato originale di luoghi od oggetti, per la gestione degli sforzi necessari a risolvere il problema, per il danneggiamento della reputazione presso terze parti o con il pubblico.

## 8.11 Comportamento antisportivo

Per un gioco ordinato e piacevole, è essenziale che tutti i giocatori mantengano un comportamento sportivo. Le violazioni di carattere più comune e più grave sono elencate di seguito. Tuttavia, gli organizzatori si riservano il diritto di assegnare sanzioni non esplicitamente elencate in casi di comportamento antisportivo.

### 8.11.1 Inserimento di risultati delle partite alterati

Qualora una squadra venga sorpresa a inserire risultati alterati di partite nella pagina dedicata alla partita, ovvero provi in altro modo a falsificare il risultato di una partita, anche falsificando i materiali relativi alla partita, a tale squadra vengono comminati fino a quattro (4) punti di penalità minore. (I materiali relativi alla partita sono tutti i caricamenti, inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo: screenshot, demo, modelli, eccetera.)

### 8.11.2 Frode/falsificazione

Qualsiasi giocatore che partecipi a una frode ai danni di un altro giocatore viene bandito per un periodo minimo di 3 partite e subisce un (1) punto di penalità grave per ciascun caso scoperto.

### 8.11.3 Inganno ai danni di amministratori o giocatori

I tentativi di ingannare giocatori, amministratori o chiunque sia in alcun modo collegato a ESL possono essere sanzionati con un numero di punti di penalità minore variabili da (1) a quattro (4).

## 9 Avviso relativo ai diritti d'autore

Tutti i contenuti inclusi nel presente documento sono di proprietà di ESL Gaming GmbH o vengono utilizzati con il permesso del relativo proprietario. La distribuzione non autorizzata, la duplicazione, l'alterazione o altri usi del materiale contenuto nel documento, incluso, senza limitazioni, qualsiasi immagine, disegno, testo, rappresentazione o fotografia, può costituire una violazione delle leggi relative ai diritti d'autore vigenti sul marchio e potrà essere perseguita secondo il diritto penale e/o civile.

Nessuna parte del contenuto del presente documento può essere riprodotta in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, ovvero memorizzata in database o sistemi di recupero, tranne che per uso personale, senza il permesso scritto di ESL Gaming GmbH.

Tutti i contenuti presenti nel documento sono accurati rispetto alle conoscenze in possesso di ESL. ESL Gaming GmbH non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni. ESL si riserva il diritto di modificare contenuti e file sul proprio sito (tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, eslgaming.com, intelxtrememasters.com, esl-one.com e tutti i relativi sottodomini) in qualsiasi momento e senza alcun obbligo di preavviso o notifica.