



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

**Snapdragon Pro Series**  
**Brawl Stars**  
**Regolamento**

## 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

1	Definizioni	7
1.1	Ambito di validità	7
1.2	Regioni	7
1.3	Sanzioni	7
1.3.1	Definizioni e ambito delle sanzioni	7
1.3.1.1	Punti di penalità minori	7
1.3.1.2	Punti di penalità gravi	7
1.3.1.3	Sanzioni pecuniarie	7
1.3.1.4	Esclusioni/sospensioni	7
1.3.1.5	Squalifica	7
1.3.1.6	Metodi di sanzionamento aggiuntivi	8
1.3.2	Combinato di sanzioni	8
1.3.3	Sanzioni per violazioni reiterate	8
1.3.4	Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL	8
1.4	Partite live	8
1.5	Organizzazione dei tornei	8
1.6	Privacy	8
2	Informazioni generali	9
2.1	Modifiche alle regole	9
2.2	Validità delle regole	9
2.3	Riservatezza	9
2.4	Accordi ulteriori	9
2.5	Trasmissione delle partite	9
2.5.1	Diritti	9
2.5.2	Rinuncia ai diritti	9
2.5.3	Responsabilità del giocatore	9
2.5.4	Streaming/Approvazione della ritrasmissione	9
2.6	Comunicazione	10
2.6.1	Discord	10
2.7	Condizioni di partecipazione all'evento	10
2.7.1	Limiti di età	10
2.7.2	Limitazioni regionali per i partecipanti	10
2.7.3	Paese/regione di residenza	10
2.7.4	Dettagli del giocatore	10
2.7.5	Account di gioco	10
2.7.5.1	Gioco con account di gioco errati	10
2.8	Account di squadra	10
2.8.1	Nomi delle squadre	10
2.8.2	Modifiche ad account di squadra	10
2.9	Limitazioni agli sponsor	10
2.9.1	Contenuti per adulti	10

2.10	Montepremi	11
2.10.1	Deduzioni ai premi causa punti di penalità	11
2.10.2	Deduzioni ai montepremi causa sanzioni pecuniarie	11
2.10.3	Revoca del montepremi	11
2.10.4	Trasferimento del montepremi	11
2.10.5	Distribuzione dei montepremi	11
2.11	Inizio della partita	12
2.11.1	Puntualità nella trasmissione delle partite	12
2.11.2	Ritardo in concomitanza di una partita trasmessa	12
2.11.3	Mancata presentazione dei partecipanti	13
2.12	Procedure della partita	13
2.12.1	Materiali relativi alla partita	13
2.13	Proteste relative alle partite	13
2.13.1	Definizione	13
2.13.2	Regole per le proteste relative alle partite	13
2.14	Interviste	13
2.15	Presentazione video	13
3	Regole per gli eventi	14
3.1	Attrezzatura	14
3.2	Abbigliamento	14
3.3	Organizzatori	14
3.4	Recap giocatori e torneo	14
3.5	Checklist tecnica	14
3.6	Obblighi verso i media	14
3.6.1	Mancato assolvimento di obblighi verso i media	14
3.7	Aree di gioco	15
3.7.1	Cibo, bevande e fumo	15
3.7.2	Oggetti rimovibili	15
3.7.3	Apparecchi fotografici o di natura analogica	15
3.7.4	Oggetti non utilizzati	15
3.7.5	Utilizzo dei dispositivi	15
3.8	Diritti fotografici e altri diritti relativi ai media	15
3.9	Cerimonia dei vincitori	15
3.10	Aree fornite da ESL	15
4	Calendario e formato del torneo	17
4.1	Formato del torneo	17
4.2	Calendario del torneo	17
4.2.1	Split 1	17
4.2.2	Split 2	17
4.2.3	Stagione Challenge	17
4.3	Sistema di distribuzione dei punti durante le qualificazioni Open	18
5	Regole di gioco specifiche	18
5.1	Definizioni delle partite	18
5.1.1	Al meglio di 1	18

5.1.2	Al meglio di 3	19
5.1.3	Al meglio di 5	19
5.2	Mappe	19
5.3	Teste di serie	19
5.4	Modifiche alle partite	20
5.5	Dimensioni dei roster	20
5.6	Blocchi al roster	20
5.7	Regole all'interno del gioco	20
5.7.1	Selezione dei brawler	20
5.7.2	Nuove versioni dei brawler	20
5.7.3	Scelte ed esclusione dei brawler	20
5.7.4	Invito alla battaglia	20
5.7.5	Disconnessione dei giocatori	21
5.7.6	Risultati	21
5.7.7	Pareggi	21
5.8	Mancata comparizione/Forfait	21
5.9	Abbandono/Forfait	21
6	Violazione delle regole, sanzioni ed ESIC	22
6.1	Codice di condotta	22
6.2	Pratiche scorrette	22
6.2.1	Software per gioco scorretto	22
6.2.2	Abuso di informazioni	22
6.2.3	Sanzioni per pratiche scorrette	22
6.2.4	Metodi per la rilevazione di pratiche scorrette	22
6.3	Doping	22
6.3.1	Rifiuto di sottoporsi ai test	22
6.3.2	Elenco di sostanze e metodi vietati	23
6.3.3	Prescrizioni mediche	23
6.3.4	Sanzioni per doping	23
6.4	Uso di alcool o sostanze psicoattive	23
6.5	Scommesse	23
6.6	Manipolazione della concorrenza	23
6.6.1	Sanzioni per la manipolazione della concorrenza	23
6.7	Alterazione dei risultati	23
6.7.1	Sanzioni per l'alterazione dei risultati	23
6.8	Limitazioni all'irrogazione delle sanzioni	24
6.9	Esclusione dell'editore o di ESIC	24
6.10	Violazione della netiquette	24
6.10.1	Comportamento pubblico	24
6.10.2	Insulti	24
6.10.3	Spam	24
6.10.4	Spam all'interno del gioco	24
6.10.5	Danneggiamento o degrado	24
6.11	Comportamento antisportivo	24

6.11.1	Inserimento di risultati delle partite alterati	25
6.11.2	Frode/falsificazione	25
6.11.3	Inganno ai danni di amministratori o giocatori	25
7	Conformità ai termini di servizio	26
7.1	ESL	26
7.2	Supercell	26
8	Avviso relativo ai diritti d'autore	27

# 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 Brawl Stars, i suoi partecipanti e tutte le partite disputate nell'ambito di tutte le fasi dell'evento. Prendendovi parte, il o la partecipante garantisce di comprendere e accettare tutte le regole ivi contenute.

Gli organizzatori del torneo si riservano il diritto di apportare modifiche al presente regolamento con o senza preavviso ai giocatori. In casi estremi, gli organizzatori del torneo si riservano inoltre il diritto di prendere decisioni contrarie a quanto illustrato nel presente regolamento al fine di preservare i valori dello sport e del fair play. Gli organizzatori del torneo operano in qualità di giudici per tutti i casi e le controversie verificabili non contenute nel presente regolamento.

## 1.2 Regioni

Per gli eventi Snapdragon Pro Series - Brawl Stars il mondo è suddiviso in tre regioni principali, indicate a continuazione:

- **Asia-Pacifico:** Thailandia, Indonesia, Malesia, Singapore, Filippine, Giappone, Corea
- **Europa, Medio Oriente e Africa:** 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
- **Nord America:** Stati Uniti d'America, Canada, Giamaica, Messico, Porto Rico

## 1.3 Sanzioni

### 1.3.1 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 di giocatori o squadre 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.

#### 1.3.1.1 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.

#### 1.3.1.2 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.

#### 1.3.1.3 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.

#### 1.3.1.4 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.

#### 1.3.1.5 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 dell' evento.

### 1.3.1.6 Metodi di sanzionamento aggiuntivi

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

### 1.3.2 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.

### 1.3.3 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.

### 1.3.4 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.

## 1.4 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.

## 1.5 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/>

## 1.6 Privacy

I dati personali del giocatore saranno raccolti, elaborati e archiviati per la partecipazione e l'organizzazione alle partite, oltre che per la consegna dei premi. I dati personali del giocatore saranno conservati fino al 25.03.2023 secondo le politiche o procedure interne per rispondere ai requisiti legali. 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.

## 2 Informazioni generali

### 2.1 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.

### 2.2 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.

### 2.3 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. La pubblicazione di tale materiale è proibita in assenza di consenso scritto da parte degli organizzatori ESL.

### 2.4 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 consentito.

### 2.5 Trasmissione delle partite

#### 2.5.1 Diritti

Tutti i diritti di trasmissione di ESL sono di proprietà di ESL Gaming GmbH e Supercell. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo: bot, streaming su Shoutcast, streaming video (ad esempio streamingPOV), replay, demo o trasmissioni televisive.

#### 2.5.2 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 trasmissioni devono essere state organizzate con la squadra di distribuzione radiotelevisiva di ESL (team Broadcast Distribution).

#### 2.5.3 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.

#### 2.5.4 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)

Asia-Pacifico: [sps.apj@eslgaming.com](mailto:sps.apj@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.

## 2.6 Comunicazione

### 2.6.1 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.

## 2.7 Condizioni di partecipazione all'evento

Per partecipare all'evento è necessario soddisfare le seguenti condizioni.

### 2.7.1 Limiti di età

Tutti i partecipanti di una stagione devono avere compiuto almeno 16 anni entro l'inizio del primo torneo della stagione.

### 2.7.2 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.

### 2.7.3 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.

### 2.7.4 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.

### 2.7.5 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.

#### 2.7.5.1 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 alternativa, nessun punto viene fornito per i giochi utilizzati con informazioni inesatte.

## 2.8 Account di squadra

### 2.8.1 Nomi delle squadre

Il nome della squadra ESL non può avere estensioni come "squadra ESL". Infatti, deve essere composto dal nome della squadra e/o una potenziale organizzazione.

Se due squadre sono sponsorizzate dallo stesso partner, devono trovare un accordo con il suddetto partner su quale delle due squadre debba mantenere il nome dello sponsor per tutta la durata del torneo.

### 2.8.2 Modifiche ad account di squadra

Qualsiasi modifica agli account di squadra deve essere approvata dagli organizzatori di ESL prima che sia possibile implementare le modifiche. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Aggiunta o rimozione dei giocatori
- Modifiche al nome della squadra
- Modifiche al logo della squadra.

## 2.9 Limitazioni agli sponsor

### 2.9.1 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.

## 2.10 Montepremi

Qualsiasi montepremi deve essere idealmente versato entro i 90 giorni lavorativi successivi alla conclusione dell'evento ESL in questione, ma potrebbero essere richiesti fino a 180 giorni per il completamento del pagamento.

### 2.10.1 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.

### 2.10.2 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.

### 2.10.3 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.

### 2.10.4 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 rinunciatario.

### 2.10.5 Distribuzione dei montepremi

STAGIONE 1		
Montepremi delle finali Open	Europa e MENA	
Posizione	Premio	Premio aggiuntivo
1°	750 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
2°	750 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
3°	750 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
4°	750 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
5°	600 \$	
6°	600 \$	
7°	400 \$	

8°	400 \$	
<b>TOTALE</b>	5.000 \$	

<b>STAGIONE 2</b>		
<b>Montepremi delle finali Open</b>	<b>Europa e MENA</b>	
<b>Posizione</b>	<b>Premio</b>	<b>Premio aggiuntivo</b>
1°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
2°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
3°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
4°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
5°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
6°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
7°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
8°	900 \$	Qualifiche alla stagione Challenge
9°	700 \$	
10°	700 \$	
11°	700 \$	
12°	700 \$	
13°	500 \$	
14°	500 \$	
15°	500 \$	
16°	500 \$	
<b>TOTALE</b>	12.000 \$	

## 2.11 Inizio della partita

### 2.11.1 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.

### 2.11.2 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.

### 2.11.3 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)

## 2.12 Procedure della partita

### 2.12.1 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.

## 2.13 Proteste relative alle partite

### 2.13.1 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.

### 2.13.2 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.

## 2.14 Interviste

Per ogni partita trasmessa in streaming da ESL, un giocatore o un allenatore di ciascuna squadra devono essere disponibili per un'intervista. Su richiesta, la squadra deve fornire informazioni di contatto per un'intervista. Il giocatore dovrebbe inoltre rendersi disponibile per un commento post partita. I giocatori singoli devono sempre essere disponibili per interviste pre partita e post partita.

## 2.15 Presentazione video

Nei video (ad esempio interviste, comparizioni video, ecc.) che avvengano in un ambiente non controllato da ESL, tale ambiente visibile o background deve essere mantenuto neutrale, pulito e decoroso. Se una squadra prevede di mostrare marchi, loghi o inserzioni pubblicitarie di eventuali sponsor (ad esempio in un banner retrostante o attraverso l'inserimento di prodotti nelle immagini), la disposizione deve essere ispezionata e approvata in via preventiva dagli organizzatori del torneo. In ogni caso, la palese promozione di prodotti sponsorizzati (incluso il consumo di tali prodotti) non è consentita. Sullo schermo, i loghi dei marchi non possono mai apparire più grandi rispetto ai volti dei giocatori.

## 3 Regole per gli eventi

### 3.1 Attrezzatura

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

### 3.2 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 per la fornitura dei capi sostitutivi verrà sottratto dalla somma del montepremi pagato ai partecipanti.

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

### 3.3 Organizzatori

Le istruzioni degli organizzatori devono sempre essere rispettate e seguite. La mancata osservanza di tali istruzioni può comportare l'assegnazione di punti di penalità.

### 3.4 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.

### 3.5 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.

### 3.6 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.

#### 3.6.1 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 conforme e in orario alla giornata dedicata ai media: 4.000 \$ + 5% del montepremi
- Apparizione incompleta o in ritardo a una sessione di autografi:
  - 1-30% dello schieramento mancante: 600 \$ + 0,75% del montepremi
  - 31-50% dello schieramento mancante: 800 \$ + 1% del montepremi

- 51-70% dello schieramento mancante: 1.000 \$ + 1,25% del montepremi
- 71-99% dello schieramento mancante: 1.200 \$ + 1,5% del montepremi
- 100% dello schieramento mancante: 2.000 \$ + 2,5% del montepremi
- Apparizione incompleta o in ritardo a una conferenza stampa:
  - 1-30% dello schieramento mancante: 360 \$ + 0,45% del montepremi
  - 31-50% dello schieramento mancante: 480 \$ + 0,6% del montepremi
  - 51-70% dello schieramento mancante: 600 \$ + 0,75% del montepremi
  - 71-99% dello schieramento mancante: 720 \$ + 0,9% del montepremi
  - 100% dello schieramento mancante: 1.200 \$ + 1,5% 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. Simili decisioni sono a sola discrezione di ESL.

## 3.7 Aree di gioco

### 3.7.1 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.

### 3.7.2 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.

### 3.7.3 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).

### 3.7.4 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.

### 3.7.5 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.

## 3.8 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.

## 3.9 Cerimonia dei vincitori

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

## 3.10 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.).

## 4 Calendario e formato del torneo

### 4.1 Formato del torneo

Il torneo viene diviso in due parti (split) separati. Ogni split ha una durata pari a tre settimane, durante le quali si svolgono 6 qualificazioni Open per ciascuna di esse. Le squadre che partecipano alle qualificazioni Open accumulano punti utili ai fini del piazzamento nel torneo. In base alle prestazioni, le migliori 8 squadre con i punteggi maggiori ottengono la qualificazione alle finali Open. Ogni split ha una propria finale Open. Ulteriori informazioni su finali Open, stagione Challenge e finali per Europa e MENA verranno annunciate in un secondo momento. Nella regione Asia-Pacifico e Nord America non è presente alcuna stagione Challenge.

### 4.2 Calendario del torneo

#### 4.2.1 Split 1

Nome del torneo	Data di tornei
Qualificazione Open #1	19 aprile 2022
Qualificazione Open #2	20 aprile 2022
Qualificazione Open #3	26 aprile 2022
Qualificazione Open #4	27 aprile 2022
Qualificazione Open #5	3 maggio 2022
Qualificazione Open #6	4 maggio 2022
Finali Open	12 maggio 2022

#### 4.2.2 Split 2

Nome del torneo	Data di tornei
Qualificazione Open #1	17 maggio 2022
Qualificazione Open #2	18 maggio 2022
Qualificazione Open #3	24 maggio 2022
Qualificazione Open #4	25 maggio 2022
Qualificazione Open #5	31 maggio 2022
Qualificazione Open #6	1 giugno 2022
Finali Open	9 giugno 2022

#### 4.2.3 Stagione Challenge

Il presente programma si applica esclusivamente alla regione Europa e MENA.

Nome del torneo	Data di tornei
Giorno Challenge #1	28 giugno 2022
Giorno Challenge #2	30 giugno 2022

Giorno Challenge #3	5 luglio 2022
Giorno Challenge #4	7 luglio 2022
Giorno Challenge #5	12 luglio 2022
Giorno Challenge #6	14 luglio 2022
Giorno Challenge #7	19 luglio 2022
Giorno Challenge #8	21 luglio 2022
Finali Challenge	24 agosto - 28 agosto 2022

### 4.3 Sistema di distribuzione dei punti durante le qualificazioni Open

Posizione	Quantità di punti
1°	100
2°	75
3°-4°	55
5°-8°	35
9°-16°	20
17°-32°	10
33°-64°	5
65°-128°	3
129°-256°	0

## 5 Regole di gioco specifiche

### 5.1 Definizioni delle partite

In base alla fase della competizione, la partita può essere giocata in diversi formati. La terminologia di gioco e i vari formati sono illustrati di seguito:

- **Match:** qualsiasi match disputato usando modalità e mappe preselezionate.
- **Set:** al meglio di 3 o di 5, disputato usando una delle seguenti modalità di gioco disponibili in Brawl Stars:
  - Ricercati
  - Arraffagemme
  - Rapina
  - Footbrawl
  - Dominio
  - K.O
- **Partita:** in base al round del torneo, una partita potrà essere al meglio di 1, di 3 o di 5 set. Durante le qualificazioni Open, tutti i set sono al meglio di 3.

La modalità e la mappa prescelta saranno sempre rese note e inviate tramite Discord o mailing list.

#### 5.1.1 Al meglio di 1

Al meglio di 1 indica che verrà disputato un solo set, nella modalità e sulla mappa predefinita:

- Match 1

- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

### 5.1.2 Al meglio di 3

I giocatori disputano fino a 3 set; una squadra è dichiarata vincitrice non appena si aggiudica 2 set:

**Set 1** - Modalità e mappa 1:

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 2** - Modalità e mappa 2:

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 3** - Modalità e mappa 3 (si disputa soltanto se il punteggio dei set precedenti è 1 a 1):

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

### 5.1.3 Al meglio di 5

I giocatori disputano fino a 5 set; una squadra è dichiarata vincitrice non appena si aggiudica 3 set:

**Set 1** - Modalità e mappa 1:

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 2** - Modalità e mappa 2:

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 3** - Modalità e mappa 3:

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 4** - Modalità e mappa 4 (se nessuna squadra ha vinto 3 set):

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

**Set 5** - Modalità e mappa 5 (si gioca solo se nessuna squadra ha vinto 3 set):

- Match 1
- Match 2
- Qualora il punteggio di gioco sia 1 a 1, match 3

## 5.2 Mappe

Ogni modalità di gioco ha le proprie mappe. Le mappe saranno comunicate dalla squadra degli amministratori prima dell'inizio di ciascun torneo; inoltre, verranno pubblicate e fissate in alto sul Discord ufficiale di SnapDragon Pro Series, oltre a essere inviate per e-mail a tutti gli indirizzi di posta elettronica forniti dai giocatori su ESL Play.

Mappe e modalità utilizzate durante il torneo:

Dominio - Giocate parallele, Ring di fuoco, Distesa degli scarafaggi

K.O - Burrone di Bracciodoro, Fenice sfolgorante, Rupe di Belle

Rapina - Battigia ustionante, Ponte, Santuario

Ricercati - Arena stratificata, Shooting Star, Steppa arida

Footbrawl - Brawl Stadium, Camp Brawl, Campetto incolto

Arraffagemme - Miniera Rocciadura, Sala giochi di cristallo, Arco doppio

## 5.3 Teste di serie

La regola sulle teste di serie si applica solo alla stagione Challenge e alle finali. Le qualificazioni Open non possiedono alcun tipo di assegnazione speciale del ranking: tutte le squadre saranno abbinata agli avversari in maniera casuale. La regola sulle teste di serie determina la classifica preliminare di ogni squadra prima dell'inizio

della fase finale delle Challenge. La presenza di eventuali teste di serie viene determinata sulla base della classifica finale di ogni squadra nella stagione Challenge.

Per dirimere eventuali situazioni di parità tra le squadre si ricorrerà al confronto dei risultati ottenuti dalle stesse negli scontri diretti. Qualora due squadre terminino una partita in perfetta parità, e i mezzi per risolvere tale situazione si siano rivelati inefficaci, il ranking delle squadre verrà stabilito attraverso il lancio di una moneta.

## 5.4 Modifiche alle partite

ESL, a propria esclusiva discrezione, può modificare l'orario di inizio di una partita. In tali circostanze, ESL si impegna ad avvertire tutti i giocatori coinvolti nel più breve intervallo di tempo possibile.

## 5.5 Dimensioni dei roster

Una squadra può avere tre (3) giocatori nel proprio schieramento attivo e un (1) giocatore di riserva. Non sono ammesse modifiche al di fuori della finestra di trasferimento designata. Le squadre saranno autorizzate a effettuare cambi completi di roster tra gli split, a condizione che non si siano qualificate per stagione Challenge.

## 5.6 Blocchi al roster

Il blocco dei roster delle squadre sarà applicato durante le finali Open, la stagione Challenge e le finali Challenge.

I roster verranno bloccati, impedendo qualsiasi modifica, quando una squadra passa alle finali Open. Ogni squadra che si qualifichi per le finali Open, la stagione Challenge o le relative finali subirà un blocco completo dei roster e potrà effettuare una sola modifica per l'intera durata del torneo.

Quando la squadra si qualifica per le finali Open, la stagione Challenge o le relative finali, vengono applicate le seguenti regole:

- Le squadre non possono aggiungere più di 1 giocatore
- Le squadre possono rimuovere liberamente i giocatori, ma il roster deve essere sempre composto da almeno 2 giocatori (anche tra i giorni di gioco)
- Se una squadra ha 4 giocatori e desidera aggiungere un nuovo giocatore, ciò sarà possibile solo previa eliminazione di uno dei giocatori esistenti.
- Se una squadra ha 3 giocatori e desidera rimuovere un giocatore, sarà tenuta ad aggiungerne uno immediatamente.
- In base al tempo disponibile e ad altri fattori, tali richieste potrebbero essere negate.
- I roster sono bloccati sulla pagina ESL Play; pertanto, la squadra può apportare modifiche al proprio roster solo dopo aver contattato gli organizzatori del torneo.

Ogni squadra che non si qualifichi per la stagione Challenge o le relative finali dopo le finali Open avrà il diritto di cambiare qualsiasi giocatore della squadra. Per tali modifiche, si prega di aprire un ticket con la richiesta di sblocco della squadra, in modo che sia possibile apportare modifiche qualora si desideri mantenere la pagina della squadra esistente.

## 5.7 Regole all'interno del gioco

### 5.7.1 Selezione dei brawler

Durante tutte le fasi della stagione, le squadre potranno cambiare i propri brawler tra una sessione di gioco e l'altra. Entrambe le squadre possono giocare con gli stessi brawler.

### 5.7.2 Nuove versioni dei brawler

Tutti i nuovi brawler pubblicati durante le ultime due (2) settimane dalla data della partita in questione saranno disattivati e resi non disponibili nel corso del gioco. I nuovi brawler possono comunque essere disponibili in qualsiasi altro giorno di gara posteriore di almeno due (2) settimane al loro lancio.

### 5.7.3 Scelte ed esclusione dei brawler

Ogni squadra si impegna a proibire l'utilizzo di un brawler per tutta la durata della partita. Tutti i brawler esclusi non potranno essere utilizzati da nessuna delle squadre per l'intera durata della partita. La scelta e l'esclusione dei brawler viene effettuata tramite l'utilizzo delle funzionalità di partita di Brawl Stars.

### 5.7.4 Invito alla battaglia

Ogni squadra riceverà automaticamente il proprio invito. Le squadre non dovrebbero creare manualmente le lobby; tuttavia, tale azione può essere consentita a discrezione degli organizzatori.

### 5.7.5 Disconnessione dei giocatori

I giocatori sono responsabili per la loro connessione a Internet e, in caso di disconnessione, la loro squadra dovrà proseguire la partita in inferiorità numerica (2v3).

### 5.7.6 Risultati

I risultati sono segnalati automaticamente sul sito web. Gli organizzatori del torneo possono inoltre richiedere ai giocatori conferma manuale dei risultati: in tal caso, entrambe le squadre devono effettuare un'acquisizione della schermata indicante il risultato corretto al termine della partita e procedere al suo caricamento sul sito di ESL qualora necessario. In caso di conflitto con il risultato della partita, aprire un ticket di protesta. Entrambi i giocatori possono essere squalificati qualora non sussistano prove sufficienti per dichiarare un vincitore.

### 5.7.7 Pareggi

In caso di pareggio in una qualsiasi delle modalità di gioco, le squadre sono tenute a rigiocare con la stessa modalità subito dopo aver completato la partita, salvo quanto diversamente disposto dagli amministratori. I giocatori potranno usare brawler, Star Power e Gadget diversi.

## 5.8 Mancata comparizione/Forfait

Ogni giocatore ha 15 minuti di tempo per presentarsi a una partita, calcolati a partire dall'orario ufficiale della stessa. Presentarsi dopo il decorso di tale termine equivale a una sconfitta a tavolino. La squadra in attesa del giocatore ritardatario è tenuta ad aprire un ticket di protesta con contestuale richiesta di assegnazione della vittoria. Si prega di ricordare che qualora un giocatore si presenti in tempo, ma abbia bisogno di allontanarsi per risolvere un problema, ciò non verrà considerato come una mancata presentazione nel caso in cui il giocatore non facesse ritorno entro 15 minuti dall'orario di inizio della partita. Ogni abuso della suddetta eccezione comporta l'assegnazione di una sconfitta a tavolino. Se si ritiene che un giocatore stia abusando di questa regola, si prega di aprire un ticket di protesta.

## 5.9 Abbandono/Forfait

Nel caso in cui una squadra sia online, abbia giocato almeno 1 battaglia ma non risponda entro 10 minuti a nessuna delle modalità di contatto indicate su ESL Play (ticket di protesta o messaggio personale), a tale squadra verrà inflitta una sconfitta a tavolino, con conseguente squalifica dal torneo.

## 6 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. Quanto sopra è consultabile 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.

### 6.1 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
- 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.

### 6.2 Pratiche scorrette

#### 6.2.1 Software per gioco scorretto

Qualsiasi 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.

#### 6.2.2 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).

#### 6.2.3 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, 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.

Nei tornei a squadre, la squadra viene squalificata dall'evento ESL nel quale si sono verificate le pratiche scorrette.

#### 6.2.4 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.

### 6.3 Doping

#### 6.3.1 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.

### 6.3.2 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.

### 6.3.3 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.

### 6.3.4 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.

## 6.4 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.

## 6.5 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.

## 6.6 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.

### 6.6.1 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. È possibile un'ammenda monetaria.

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

## 6.7 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.

### 6.7.1 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.

## 6.8 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.

## 6.9 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.

## 6.10 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).

### 6.10.1 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.

### 6.10.2 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.

### 6.10.3 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.

### 6.10.4 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.

### 6.10.5 Danneggiamento o degrado

Ai partecipanti che si rendano 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.

## 6.11 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.

### **6.11.1 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.)

### **6.11.2 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.

### **6.11.3 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).

## 7 Conformità ai termini di servizio

### 7.1 ESL

Attraverso l'iscrizione e la partecipazione, tutti i giocatori dichiarano di accettare i [Termini d'uso ESL](#) e l'[Informativa sulla Privacy ESL](#).

### 7.2 Supercell

Attraverso l'iscrizione e la partecipazione, tutti i giocatori dichiarano di accettare i [Termini di servizio Supercell](#), le [Regole dei tornei Supercell](#) e danno contestuale conferma del buono stato in cui versano i propri account.

## 8 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.