NBA 2K20 Global Championship - Panoramica

“Programma”
Open Qualifiers - 5 Ottobre - 26 Novembre 2019
Finali Europa - 25 Gennaio 2020
Finali APAC - 14 Dicembre 2019
Finali America - 1° Febbraio 2020
Global Championship - 22 Febbraio 2020

1 Come qualificarsi?

Se soddisfi i requisiti che trovi nei punti nei paragrafi 2.1 e 2.2, puoi iscriverti su play.eslgaming.com (il “Sito”) e iniziare a guadagnare punti per qualificarti ai playoff della tua regione. Puoi iscriverti in qualunque momento. Devi iscriverti almeno 1 ora prima dell’inizio di ogni qualifier.

Vinci partite ogni settimana nei qualifier settimanali per poter progredire verso gli Online Playoff Qualifier del tuo Paese o regione. Le partite devono essere giocate su Xbox One (“XBO”) o PlayStation 4 (“PS4”). Puoi unirti al torneo in qualsiasi momento prima di 1 ora prima dell’ultimo qualifier. Alla fine dei qualifier, i migliori giocatori degli Online Playoff Qualifier di ogni Paese o regione rappresenteranno la loro regione nelle loro rispettive Finali Regionali. I migliori giocatori delle Finali Regionali andranno quindi al Global Championship, il 22 Febbraio del 2020.

Questo torneo è sponsorizzato da ESL Gaming GmbH (“ESL” o “Sponsor”), le cui decisioni saranno finali e vincolanti in tutto ciò che riguarda il torneo. Il torneo è soggetto a tutte le leggi e i regolamenti applicabili federali, provinciali, statali e locali.

1.1 Qualifier settimanali

I giocatori giocheranno nei qualifier settimanali per determinare la top 8 della loro regione. Ogni settimana avremo un tabellone svizzero doppia eliminazione. Gli incontri saranno best of 1 e ogni giocatore giocherà 8 partite o finché avrà perso due volte. Gioca in quanti qualifier desideri, ogni qualifier rappresenta una possibilità in più per qualificarti.

1.2 Online Playoff Qualifier

I giocatori saranno inseriti dai qualifier ad un tabellone a singola eliminazione. Le partite ora saranno best of 3, e ai giocatori non verrà permesso di usare la stessa squadra due volte durante il torneo. I giocatori dovranno scegliere quando usare le squadre più forti e quando salvarle per un altro momento del torneo. La testa di serie più alta sarà la squadra di casa e selezionerà la propria squadra per prima. La testa di serie più bassa selezionerà la propria squadra per seconda. I giocatori non potranno usare la stessa squadra. I migliori 8 giocatori della regione si qualificheranno quindi per le Finali Regionali.

1.3 Finali Regionali

La top 8 di giocatori qualificati verrà inserita in un tabellone a eliminazione diretta che verrà giocato ad un evento LAN per determinare i migliori giocatori della propria regione e chi sarà mandato al Global Championship. Tutti gli eventi LAN saranno giocati su un PC per garantire una competizione neutrale, mentre ai giocatori sarà permesso di usare il controller che preferiscono. Tutti i match saranno best of 3 e ai giocatori non sarà permesso di usare la stessa squadra per più di una volta nel corso del torneo. I due migliori giocatori sia da EU che da APAC, e i migliori 4 giocatori dalle Americhe avanzeranno quindi al Global Championship.

1.4 Global Championship

Gli 8 giocatori rimanenti saranno inseriti in un tabellone a eliminazione singola best of 3, secondo i loro risultati nella Finale Regionale. Tutti gli eventi LAN saranno giocati su un PC per garantire una competizione neutrale, mentre ai giocatori sarà permesso di usare il controller che preferiscono. Tutti i match saranno best of 3 e ai giocatori non sarà permesso di usare la stessa squadra per più di una volta nel corso del torneo.

1.5 Composizione Online Playoff Qualifier

Gli online playoff qualifier saranno tenuti sia per PlayStation che per Xbox. I giocatori possono giocare in solo una regione e solo una piattaforma. Ogni regione manderà 8 giocatori alle loro rispettive Finali Regionali.

- “America” Online Playoff Qualifier - 8 Giocatori avanzano
    - US PS4 1 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - US PS4 2 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - US Xbox - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.
    - CA PS4 - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.
    - CA Xbox - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - SA PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.

** I migliori 4 dalla Finale Regionale Americana approderanno alla Finale Globale*

- “Europa” Online Playoff Qualifier - 8 Giocatori avanzano
    - DE PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - FR PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - ES PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - IT PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - UK PS4 - Il vincitore avanza alla finale regionale.
    - Wildcard PS4 - I migliori 3 avanzano alla finale regionale.

** I migliori 2 dalla Finale Regionale Europea approderanno alla Finale Globale*

- “APAC” Online Playoff Qualifier - 8 Giocatori avanzano
    - ASIA PS4 1 - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.
    - ASIA PS4 2 - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.
    -
    - ANZ PS4 1 - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.
    - ANZ PS4 2 - I migliori 2 avanzano alla finale regionale.

** I migliori 2 dalla Finale Regionale APAC approderanno alla Finale Globale*

= Montepremi =

Finale Regionale APAC
$15,000

Finale Regionale Europa

$15,000

Finale Regionale America
$15,000

Global Finals
$100,000

'''NBA 2K20'''

Il regolamento NBA 2K20 è un documento in divenire e pertanto è soggetto a modifiche in ogni momento

I premi non sono trasferibili. Non sarà permessa alcuna sostituzione o scambio di alcun premio, eccetto per lo Sponsor che si riserva il diritto di sostituire un premio di valore maggiore o eguale per ogni premio. Tasse e/o altre spese non esplicitamente elencate qui sono di responsabilità dei vincitori. TUTTE LE TASSE FEDERALI, STATALI, PROVINCIALI E LOCALI E QUALUNQUE CONTRIBUTO SOCIALE ASSOCIATO COL PREMIO SONO DI SOLA RESPONSABILITÀ DEI VINCITORI E AI VINCITORI VERRÀ RICHIESTO DI RIPORTARE E PAGARE QUALSIASI IMPOSTA SUL REDDITO RELATIVA AL PREMIO.

2 Eleggibilità

2.1 Paesi eleggibili

- Americhe (Stati Uniti d'America, Canada, Messico, Brasile, Argentina, Colombia, Perù, Uruguay, Ecuador, Cile, Paraguay)
- Europa (Italia, Spagna, Germania, Francia, Regno Unito)
- EU Wildcard (Belgio, Paesi Bassi, Danimarca, Finlandia, Svezia, Norvegia, Turchia, Grecia, Portogallo, Austria, Svizzera, Polonia, Russia, Romania, Irlanda, Israele, Lituania, Lettonia, Slovenia, Serbia, Italia, Spagna, Germania, Francia, Regno Unito)
- APAC (Australia, Nuova Zelanda, Filippine, Giappone, Corea del sud, Indonesia, Thailandia, Singapore, Malaysia, Vietnam, Hong Kong, Taiwan).

2.2 Eleggibilità dei giocatori

- Tutti i giocatori partecipanti a NBA 2K20 Global Championship devono inserire il loro Game ID accurato (Xbox Gamertag o PSN ID). Il Game ID è necessario per invitare i giocatori all'interno delle partite personalizzate e per controllare che il

giocatore corretto stia giocando. Per poter partecipare in NBA 2K20 Global Championship nei tornei organizzati da ESL, devi soddisfare i seguenti requisiti:

- Devi essere un giocatore registrato sulla piattaforma ESL Play.
- Devi avere un Game ID NBA 2K20 attivo e in regola, e aggiungerlo al tuo profilo.
- Il tuo account deve essere eleggibile per il gioco online. Se non soddisfi questi requisiti, sarai considerato ineleggibile.
- I giocatori devono avere compiuto almeno 16 anni e necessiteranno di un permesso firmato da un genitore o di un tutore legale se sotto i 18 anni e la maggiore età nella loro giurisdizione di residenza.

I giocatori sono limitati a partecipare in una sola regione, su una sola piattaforma (XBO o PS4). Non puoi giocare in regioni diverse, o su piattaforme differenti. Cercare di giocare in più di una regione o su più di una piattaforma sarà motivo immediato di squalifica. Giocando ai qualifier, accetti di competere nelle finali regionali e globali. Tutti i giocatori devono iniziare qualunque preparazione necessaria per poter viaggiare legalmente alle finali.

2.3 Nomi di team e giocatori

ESL si riserva il diritto di modificare i Nickname o le Gamertag e/o gli alias URL. I nomi di team o giocatori che sono troppo simili a quelli di un altro team o giocatore possono venire modificati da ESL. Per maggiori informazioni, puoi fare riferimento alla sezione 3.1.2 dell'ESL Global Ruleset "Nicknames, Team Names and URL Aliases". Se il nome di un team è stato erroneamente rimosso, compila un support ticket allegando prova della proprietà del nome. I giocatori con nomi in game che violano questa regola verranno ritenuti ineleggibili a competere. Dopo aver partecipato ad un qualifier o match di torneo, il tuo nome verrà bloccato e non potrà venire cambiato senza approvazione da parte di un admin.

2.4 Ringer

Solo i giocatori ufficialmente registrati sono autorizzati a giocare. Giocatori e team devono competere sotto i loro Nickname registrati ufficialmente in qualunque momento durante i match ufficiali. Giocare come ringer è proibito e porterà ad una squalifica immediata. I giocatori non sono autorizzati a condividere il loro account in nessun momento durante il torneo.

2.5 Versione di gioco

Tutti i giocatori devono installare e aggiornare alla versione più recente il gioco per poter partecipare ai tornei ospitati da ESL. Gli aggiornamenti devono venire installati prima dell'inizio del torneo. Qualunque ritardo causato da un aggiornamento ancora da scaricare porterà ad una sconfitta a tavolino.

2.6 Patch

Tutti i match devono essere giocati sulla patch disponibile sui live server al momento del match

2.7 Regioni

I giocatori devono avere la residenza nella regione in cui stanno giocando.

2.8 Check In

Tutti i giocatori devono essere online e pronti a giocare negli orari dei match definiti da ESL. Gli orari dei match sono sempre soggetti a modifica. Qualunque cambio di orario dei match sarà comunicato ai giocatori quanto prima possibile. Ai giocatori è richiesto di seguire i processi di iscrizione e di check-in del torneo. Non effettuare il check-in porterà all'impossibilità di poter partecipare al torneo.

3 Formato e regole del torneo

3.1 Cambiamenti delle partite

ESL può, a sua sola discrezione, cambiare l'orario di inizio di una partita. ESL notificherà tutti i team coinvolti il prima possibile. Tutti i match devono iniziare appena essi sono assegnati. Qualunque ritardo all'inizio di un match può portare ad una squalifica. Qualunque orario di match che viene pubblicato è solo una stima, l'orario ufficiale del match sarà il momento in cui il match viene creato, appena entrambi i giocatori sono definiti.

3.2 Applicazione delle regole

Il regolamento rappresenta una serie di linee guida, e le decisioni prese dagli admin potrebbero differire a seconda delle circostanze. L'amministrazione del torneo può cambiare queste regole in ogni momento senza preavviso.

3.3 Preparazioni di gioco

Risolvete qualsiasi problema che potrebbe occorrere prima che la partita abbia inizio. Problemi di connessione o di hardware durante un match possono portare alla squalifica dagli admin di ESL. Accordi tra team/giocatori devono venire pubblicati come commenti del match sulla pagina dell'incontro su ESL Play. I giocatori dovrebbero sempre caricare gli screenshot per ogni incontro. Questi sono gli screen in cui vengono mostrati i game ID di entrambi i giocatori prima del match, il punteggio finale e qualsiasi altra situazione oggetto di dispute.

3.4 No show

Se un partecipante non è pronto a giocare 10 minuti dopo l'orario di inizio programmato per un match, puoi inviare un protest ticket e riportare l'incontro come no show. Qualsiasi ritardo deve essere immediatamente portato all'attenzione dell'amministrazione del torneo. Se un giocatore non arriva in tempo per giocare un match, verrà squalificato. Se il tuo avversario non è disponibile a giocare quando il tuo match è pronto, devi riportarlo come un no show. Non riportare il no show del tuo avversario quando questi non è presente può causare ritardo nel tabellone. Ogni ritardo non riportato nel tabellone porterà alla squalifica di entrambi i giocatori per assicurare che il torneo possa venire completato ad un giusto orario.

3.5 Disconnessioni

Nel caso che un giocatore si disconnetta prima che sia passato un minuto sull'orologio di gioco, o prima che sia stato segnato il primo punto, la partita verrà immediatamente rifatta con gli stessi settaggi e le stesse impostazioni di team casa/trasferta. Se la disconnessione avviene dopo questo momento, il punteggio verrà aggiunto alla seconda partita, e verrà giocato solo il tempo rimanente. Ai giocatori viene richiesto di cooperare per raggiungere un punto di "recupero". Entrambi i giocatori non segneranno finché l'orologio non avrà raggiunto il momento della disconnessione, quindi il gioco sarà "live" e potrà riprendere normalmente. Assicuratevi di prendere degli screenshot di entrambe le partite per dimostrare il punteggio. Verrà quindi sommato il punteggio di entrambe le partite per raggiungere il nostro punteggio finale. Se una disconnessione avviene dopo la prima metà, per risparmiare tempo, il primo e il secondo quarto della

seconda partita diventeranno il nuovo terzo e quarto quarto. I giocatori dovrebbero fare del loro meglio per recuperare la seconda partita con un settaggio accurato della prima partita. Ciò include punteggio, timeout rimasti e possesso della palla.

Per esempio:
La disconnessione avviene quando il punteggio è pari 45-45 con 4:00 rimanenti sull'orologio di gioco nel terzo quarto. I giocatori faranno degli screenshot del punteggio e creeranno una seconda partita. I giocatori lasceranno scorrere l'orologio finché segnerà 4:00, senza fare punti. Appena l'orologio raggiunge 4:00 nel primo quarto, il gioco diventa di nuovo "live" e verrà ripreso fino alla fine della metà gara. I giocatori faranno ora un nuovo screenshot per dimostrare il punteggio della seconda partita. I giocatori non completeranno la seconda partita, dato che a questo punto saranno stati giocati effettivamente 4 quarti. Se il punteggio alla metà gara della seconda partita è di 25-20, il punteggio finale a questo punto sarà di 70-65.

3.6 Forfeit

I partecipanti possono decidere di abbandonare una partita, se lo desiderano. Abbandonare la partita risulterà in una sconfitta.

3.7 Lobby delle partite

Il giocatore di testa di serie più alta (il numero più basso sul tabellone) sarà il giocatore ospitante. Il giocatore ospitante sarà responsabile per il corretto settaggio della lobby della partita e dovrà quindi invitare il proprio avversario. Il giocatore ospitante sarà inoltre il team "di casa" nella partita. **Ricordati** che il team "di casa" è il team sulla destra.

I giocatori dovrebbero sempre fare uno screenshot a inizio partita per fornire prova di entrambi i nomi dei giocatori e dei team selezionati, e inoltre fornire un timestamp di quando inizia l'incontro.

4 Settaggi partita, Formato e Regolamento

4.1 Dettagli partita - Online Qualifier

*Best of 1
*Affaticamento: On
*Difficoltà: Pro

*Stile di gioco: Standard
*Limite di tempo: 5 Minuti per Quarto
*Controllo: Tutto
*Velocità di gioco: Normale
*Squadre: Non sono permessi gli All-Star Team, All-Time Team e History Team. Solo le squadre correnti sono ammesse. I giocatori non possono selezionare la stessa squadra dei loro avversari. (No mirror match)
*La testa di serie più alta sceglie la prima squadra. La testa di serie più bassa sceglie la seconda.

4.1B Dettagli partita - Online Playoff Qualifier
*Best of 3
*Affaticamento: On
*Difficoltà: Pro
*Stile di gioco: Standard
*Limite di tempo: 5 Minuti per Quarto
*Controllo: Tutto
*Velocità di gioco: Normale
*Squadre: Non sono permessi gli All-Star Team, All-Time Team e History Team. Solo le squadre correnti sono ammesse. I giocatori non possono selezionare la stessa squadra dei loro avversari. (No mirror match)
*Il giocatore testa di serie più alta sceglie la prima squadra.

4.1C Dettagli partita - Finali Regionali
*Best of 3
*Affaticamento: On
*Difficoltà: Pro
*Stile di gioco: Standard
*Limite di tempo: 5 Minuti per Quarto
*Controllo: Tutto
*Velocità di gioco: Normale
*Teams: Non sono permessi gli All-Star Team, All-Time Team e History Team. Solo le squadre correnti sono ammesse. I giocatori non possono selezionare la stessa squadra dei loro avversari. (No mirror match)
*Il giocatore di testa di serie più alta sceglie la prima squadra.

4.2 Pause

Non sono permesse pause al di fuori dei timeout disponibili. Se un giocatore usa il pulsante di pausa, dovrà anche usare un timeout. Se non ci sono timeout disponibili, il giocatore riceverà un avvertimento. Ulteriori pause senza timeout disponibili comporteranno una sconfitta a tavolino. Se il tuo avversario ha violato questa regola, apri un ticket su ESL Play e includi degli screenshot come prova.

4.3 Conferma dei risultati

Che tu vinca o perda, devi comunque confermare il risultato della partita appena la tua serie è conclusa. Devi farlo entro 10 minuti dalla fine dei tuoi match. In mancanza di conferma dei tuoi risultati, potrai ricevere un avvertimento. Ulteriori mancanze nella conferma dei tuoi risultati comporteranno una sanzione di 1 punto penalità per ogni partita con risultato non confermato da quel momento in avanti. I punti penalità potrebbero risultare in una squalifica temporanea o permanente dai nostri tornei. Dovresti sempre caricare i tuoi screenshot come prova dopo che la partita è conclusa. Dovresti anche prendere degli screenshot prima dell'inizio della partita, col punteggio finale, e in qualunque altra situazione possibile oggetto di disputa.

4.4 Numero di giocatori

Ogni account è utilizzabile da un solo giocatore. Giocare come un ringer o fake account, o facendo qualsiasi tentativo di andare a sostituirsi ad un altro giocatore, porterà ad una squalifica.

4.5 Sponsorizzazioni

NBA/2k ha pieni diritti di approvazione per tutte le sponsorizzazioni. I giocatori nel Global Championship non saranno autorizzati ad avere sponsorizzazioni personali. Se hai obblighi di sponsor, potresti non venire autorizzato a competere.

5 Regolamento di gioco

5.1 Protest

I giocatori hanno 10 minuti per protestare un risultato. I match protest devono includere i

match media come prova evidente dei risultati della partita o della serie. I giocatori sono responsabili di procurare prove dei risultati dei match in caso di dispute.

5.2 Comunicazione e Supporto

Usa la chat del match, posta in basso a destra sul sito di ESL Play, o invia un ticket sul sito per ricevere qualunque tipo di assistenza durante la cup.

5.3 Admin

Tutti i partecipanti devono obbedire alle decisioni e alle regole decise dagli organizzatori del torneo, admin e arbitri. Tutte le decisioni sono definitive. La mancanza di cooperazione con gli amministratori del torneo porterà ad una squalifica. Rispondere in maniera ingannevole o inaccurata agli amministratori del torneo o a indagini e richieste, può portare ad una squalifica. Presentare informazioni inaccurate sul proprio account PlayStation, Xbox o ESL, può portare ad una squalifica.

5.4 Confidenzialità

Le conversazioni, sia verbali che scritte, tra gli organizzatori, admin o arbitri, e i portecipanti, sono confidenziali. Pubblicare o condividere queste conversazioni con terze parti è strettamente proibito, a meno che non si sia ottenuto un permesso da ESL.

6 Condotta dei giocatori

6.1 Integrità competitiva

I giocatori devono comportarsi in maniera leale e sportiva, mantenendo un atteggiamento amichevole ed educato verso i loro avversari e gli altri giocatori del torneo. I giocatori che si comportano in maniera scorretta, antisportiva, molesta o minacciosa o vìolano qualsiasi regola, traggono vantaggi sleali nel Torneo, o ottengono lo status di vincitore usando mezzi fraudolenti, a sola discrezione dello Sponsor, saranno squalificati. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, cheating, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali. Ci si aspetta che i giocatori mostrino una buona sportività e fair play. Qualunque condotta antisportiva o comportamento tossico sarà punito in maniera dura durante sia le qualifiche che il torneo principale. Ciò include penalità sui premi, sospensione o rimozione dal torneo. I giocatori devono giocare al meglio delle loro abilità in ogni momento. Lo Sponsor e l’amministrazione del torneo soli mantengono il giudizio per le violazioni di queste

regole, e interpreteranno queste regole per risolvere qualsiasi disputa, affermazioni contrastanti o ambiguità concernenti queste regole seconda la propria discrezione e le loro decisioni saranno finali.

6.2 Linguaggio

In tutte le lingue, i giocatori non dovranno usare gesti osceni, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste. Ciò include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri. L'organizzazione si riserva il diritto di applicare questa regola secondo la propria discrezione. Questa regola è estesa anche per i forum, le email, messaggi personali e i canali di Discord.

6.3 Dispute

Qualsiasi tipo di disputa una persona possa avere con le operazioni del torneo dovrebbe prima venire indirizzata contattando un admin attraverso Discord o un ticket di support o protest. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare il diniego della disputa e la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

6.4 Scommesse

Scommettere durante qualsiasi evento ESL (sia un giocatore, un'organizzazione, o per conto di chiunque associato con l'organizzazione) è proibito. Ciò include cercare intenzionalmente di alterare l'incontro perdendo o altrimenti cercando di influenzare i risultati. Chiunque implicato sarà squalificato dal torneo e riceverà un ban di 1 anno.

6.5 Software o Hardware

L'uso di qualsiasi software o hardware per trarre benefici che altrimenti non sono disponibili in-game. Esempi includono, ma non sono limitati a: qualsiasi forma di scripting, modelli colorati, cambi di texture o di suono. Le partite giocate durante i Live event (le Finali) saranno giocate su dispositivi approvati per il torneo con periferiche approvate.

6.6 Squalifica

ESL si riserva il diritto di squalificare organizzazioni e giocatori. Qualunque giocatore trovato a barare perderà il proprio incontro a tavolino. Se il giocatore è scovato a barare

per una seconda volta, e viene determinato che sia stata un’azione intenzionale, verrà rimosso dall’evento e squalificato da quelli futuri.

6.7 Match Media

Tutti i match media devono venire tenuti per almeno 14 giorni. Falsificare o manipolare i match media è proibito e comporterà penalità severe. I match media dovrebbero avere nomi che mostrino chiaramente cosa comprendono.

6.8 Definizione di Match Media

I match media sono tutti i caricamenti effettuati sulla pagina del match, inclusi ma non limitati a: screenshot, file di ESL Wire, demo, video. Gli screenshot dovrebbero venire sempre presi in qualsiasi situazione di disputa, e dovrebbero sempre includere i punteggi finali e qualunque disconnessione.

6.9 Streaming personale

Lo streaming personale è sempre permesso se ESL TV non sta trasmettendo la stessa partita. Se ESL TV sta trasmettendo una partita, lo streaming personale non è permesso senza un’autorizzazione da parte degli admin. Effettuare uno streaming personale di un match mostrato su ESL TV, senza il permesso di un admin ESL, può portare alla squalifica o al ban del partecipante che sta effettuando lo streaming.

7 NBA 2K T&C

7.1
Definizione di “NBA Entities”: NBA Properties, Inc., la National Basketball Association (“NBA”), NBA Media Ventures, LLC e i team membri NBA (insieme, le “NBA Entities”).

7.2
Esclusione degli Impiegati di 2K e delle NBA Entities dalla Eleggibilità: Gli impiegati di 2K Games Inc. (“2K”) e delle NBA Entities, inclusi affiliati, agenti e parenti stretti e/o chi convive con detti impiegati, non sono eleggibili a partecipare o vincere la promozione.

7.3
Limitazione di responsabilità: PARTECIPANDO AL TORNEO, TUTTI I PARTECIPANTI E I VINCITORI (E, IN CASO DI MINORE, IL SUO GENITORE O IL SUO TUTORE) NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE APPLICABILE, SOLLEVA DA QUALSIASI RESPONSABILITÀ LO SPONSOR, 2K, gli ENTI NBA, TUTTE le ALTRE PARTI DEL TORNEO

E QUALSIASI LORO RISPETTIVA SOCIETÀ, AFFILIATI, DIRETTORI, FUNZIONARI, DIPENDENTI E AGENTI, COMPRESE AGENZIE PUBBLICITARIE E DI PROMOZIONE ("PARTI Sollevate da qualsivoglia responsabilità"), PER PERDITA, DANNI, DANNEGGIAMENTI, MORTE O SPESE DI QUALSIASI TIPO CHE COMPRENDONO , SENZA LIMITI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, LESIONI PERSONALI E / O MORTE CHE POSSONO VERIFICARSi DURANTE LA PREPARAZIONE, IL VIAGGIO O LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO O AL POSSESSO, ACCETTAZIONE E / O UTILIZZO O Abuso DI UN PREMIO O PARTECIPAZIONE A QUALSIASI ATTIVITÀ CONNESSA AL TORNEO E PER QUALSIASI RECLAMO BASATO SU DIRITTI DI PUBBLICITÀ, DIFFAMAZIONE , INVASIONE DELLA PRIVACY, INFRAZIONE DEL COPYRIGHT (COMPRESO MA NON LIMITATO ALL'INFRAZIONE DEI DIRITTI MORALI), INFRAZIONE DEL MARCHIO O QUALUNQUE ALTRA CAUSA DI AZIONE CONNESSA ALLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE E CONVENGONO DI NON EFFETTUARE ALCUNA DICHIARAZIONE CONTRO LE PARTI RILASCIATE NEL RISPETTO DI TUTTO CIÒ , COMPRESO, SENZA LIMITAZIONE

(I) QUALSIASI CONDIZIONE CAUSATA DAGLI EVENTI OLTRE IL CONTROLLO DELLO SPONSOR CHE POSSONO COMPROMETTERE O DISTURBARE IL TORNEO ;

(II) QUALSIASI LESIONE, PERDITA, MALATTIA, LITE O DANNO (COMPENSATIVO, DIRETTO, INCIDENTALE, CONSEQUENZIALE O ALTRO) DI QUALSIASI TIPO CAUSATO DA UNA NEGLIGENZA PROPRIA DEL PARTECIPANTE, SORGENTE O RISULTANTE, IN TUTTO O IN PARTE, DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE, CONSEGNA, ACCETTAZIONE, UTILIZZO, USO, ABUSO, POSSESSO, PERDITA O ERRATO UTILIZZO DI UN PREMIO O PARTECIPAZIONE AL PRESENTE TORNEO O IN QUALSIASI ATTIVITÀ O VIAGGIO CORRELATO Ad ESSO O DA QUALSIASI INTERAZIONE O DOWNLOAD DI INFORMAZIONI RIGUARDANTI IL TORNEO SUL COMPUTER; E

(III) QUALSIASI ERRORE DI STAMPA O TIPOGRAFICO IN QUALSIASI MATERIALE ASSOCIATO AL TORNEO.

7.4

Diritti di immagine: I partecipanti in questa promozione (se minori, i loro genitori o guardiani legali) accettano di essere legati da questo Regolamento Ufficiale e accettano che lo Sponsor, 2K e le NBA Entities e i loro rappresentanti possono usare il nome, la voce, la città/stato di residenza, foto, video o filmati e/o altre immagini del partecipante per motivi pubblicitari e/o commerciali e/o per qualsiasi altra ragione in qualsiasi media o formato senza ulteriore compensazione (finanziaria o altrimenti), permesso o notifica.

8 Trasmissione dei match

8.1 Diritti

Tutti i diritti di trasmissione del Programma sono di 2K e NBAP. Ciò include ma non è limitato a: streaming video, trasmissioni TV, replay, demo o live score bots.

8.2 Responsabilità dei team

I giocatori non possono rifiutare di avere i loro incontri trasmessi da trasmissioni autorizzate da ESL, né possono decidere in che modo l'incontro venga trasmesso. Ciò include le trasmissioni dei community caster che sono stati autorizzati dall'Amministrazione del Programma. La trasmissione può venire rifiutata solo dall'Amministrazione del Programma. I giocatori accettano di effettuare i sufficienti sforzi affinché gli incontri possano venire trasmessi.

8.3 Lista delle Sostanze Proibite

La Lista delle Sostanze Proibite creata dalla World Anti-Doping Agency (WADA) è valida per il Programma. Puoi trovare la lista qui: http://list.wada-ama.org/

8.4 Medicinali prescritti

Se i giocatori hanno una prescrizione attiva per una sostanza presente nella lista WADA, devono inviare prova all'Amministrazione del Programma prima del primo giorno del Programma (scadenza nell'orario locale). Potrebbero comunque venire sottoposti ad un test antidoping, ma un risultato positivo per la sostanza prescritta verrà ignorato.

8.5 Categorie di Doping

Casi leggeri di doping saranno puniti con un avvertimento e la possibilità di ricevere un punti penalità minori per il partecipante. Casi severi (come uso di droghe contenenti sostanze che aumentano le prestazioni, come Adderall) saranno puniti con punti penalità, un ban per il giocatore e una o più sconfitte a tavolino.

Casi ripetuti di doping dallo stesso giocatore verranno puniti più duramente, fino ad un ban a vita per il giocatore. Casi ripetuti di doping dalla stessa organizzazione (ma da differenti giocatori) saranno anche puniti più duramente per l'organizzazione.

Ripetuti casi di doping dallo stesso giocatore nella stessa organizzazione verranno puniti più durante per entrambi il giocatore e l'organizzazione.

Alcool o altre sostanze psicotrope

Giocare un match, sia online che offline, sotto l'influenza di alcool o altre sostanze psicotrope, anche se non tra le sostanze proibite, è strettamente proibito, e potrebbe portare ad penalità severa. Il consumo moderato di alcool fuori dalle ore di torneo è permesso se non in conflitto con la legge locale/nazionale.

Raccolta dati

Acconsento a che ESL inoltri i miei dati di registrazione e di utilizzo a 2K Games e NBAP per l'organizzazione congiunta di eventi e per finalità di marketing. Ciò include in particolare:
Nome del giocatore e indirizzo email; trasmissione del Gamer Tag del giocatore ed analisi di eventi dal vivo; programma delle performance ed analisi del coinvolgimento del giocatore. Potrò anche revocare qualsiasi uso ulteriore dei miei dati in qualsiasi momento.
Potrò revocare qualsiasi altro utilizzo dei miei dati in qualsiasi momento. Verificare la nostra Privacy Policy per ulteriori informazioni.

Sponsor: ESL Gaming GmbH ("ESL"), Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne, Germania.