



# Torneo di Brawl Stars

## Regolamento

1. Informazioni generali sul Regolamento

5

1.1. Diritti

5

1.2. Premio in denaro	5
1.3. Organizzatori	6
1.3.1 Amministratori del torneo	6
1.4. Versione del gioco	6
1.4.1 Patch	6
1.5 Modifiche al Regolamento	6
1.6 Riservatezza	6
1.7 Alcol o altre droghe psicoattive	6
1.8 Requisiti di partecipazione e restrizioni	6
1.8.1 Dimensioni della squadra e regole della formazione	7
1.8.1.1 Capitano della squadra	8
1.8.1.2 Proprietà dello slot	8
1.8.1.3 Nome della squadra	8
1.8.2 Nomi, simboli e sponsor	8
1.8.3 Uso di account falsi	9
1.8.4 Cambio degli account	9
1.8.5 Partecipazione negata	9
2. Torneo	9
2.1 Come contattare gli amministratori del torneo	9
2.2 Regioni	9
2.2.1 Requisiti di residenza	10
2.2.1.1 Prova di residenza per giocatori di età superiore ai 18 anni	10
2.2.1.2 Prova di residenza per giocatori di età inferiore ai 18 anni	10
2.2.2 Cambio di residenza tra un torneo e un altro	10
2.2.3 Assegnazione dei punti nelle eliminatorie regionali online	10
2.2.3.1 Spostamento della Corea e aggiunta della Cina continentale	11
2.2.4 Assegnazione dei punti nelle finali mensili	11
2.3 Tipologie di partita	12
2.3.1 Set singolo	12
2.3.2 Al meglio dei tre set	12
2.3.3 Al meglio dei cinque set	12
2.4 Selezione delle mappe	13
2.5 Sfida del torneo	13

2.6	Eliminatorie regionali online di ESL Play	13
2.6.1	Regole di partecipazione alle eliminatorie regionali su ESL Play	15
2.7	Finali mensili (eventi globali)	15
2.7.1	Partecipazione alla giornata dedicata ai media	15
2.7.2	Programma	15
2.7.3	Calendario	16
2.7.4	Assegnazione dei premi in denaro delle finali mensili	16
2.7.5	Brawler proibiti nelle finali mensili	16
2.7.6	Requisiti di accesso alle finali mensili derivanti dal completamento della sfida del torneo	16
2.8	Finali mondiali	17
2.8.1	Assegnazione dei premi in denaro	17
2.9	Selezione delle teste di serie	17
2.10	Modifiche agli incontri	17
2.11	Preparazione alle partite	17
2.11.1	Mancata comparizione o assenza	18
2.11.2	Risultati	18
2.11.2.1	Parità nelle eliminatorie regionali online	18
2.11.3	Abbandono/Forfeit	18
2.11.4	Screenshot	18
2.11.5	Contenuti mediatici relativi all'incontro	18
2.11.6	Definizione dei contenuti mediatici relativi all'incontro	19
2.11.7	Trasmissione e streaming	19
2.11.7.1	Osservatori	19
2.11.8	Sostituzioni	19
2.12	Problemi tecnici	19
2.13	Formato delle finali mensili online e modifiche al processo di qualificazione	20
2.13.1	Squadre qualificate	20
2.13.2	Modifiche alle eliminatorie	20
2.13.3	Programma delle trasmissioni	21
2.13.4	Montepremi e distribuzione dei punti per le finali mensili online	21
3.	Codice di condotta	21
3.1	Comportamento durante la competizione	21

3.1.1 Comportamento sleale	21
3.2 Collusione	22
3.3 Integrità competitiva	22
3.4 Hacking	22
3.5 Sfruttamento di bug (exploit)	22
3.6 Disconnessione intenzionale	22
3.7 Discrezionalità nel torneo di Brawl Stars	22
3.8 Oscenità e discorsi di incitamento all'odio	22
3.9 Comportamenti inappropriati e insulti	23
3.10 Comportamento ingiurioso	23
3.11 Interferenza nello studio	23
3.12 Comunicazioni non autorizzate	23
3.13 Abbigliamento	23
3.14 Identità	24
3.15 Comportamento non professionale	24
3.15.1 Responsabilità	24
3.15.2 Molestie	24
3.15.3 Molestie sessuali	24
3.15.4 Discriminazione e denigrazione	24
3.15.5 Dichiarazioni relative al torneo di Brawl Stars, Supercell e Brawl Stars	25
3.15.6 Diffusione di informazioni senza approvazione	25
3.15.7 Indagine sul comportamento dei giocatori	25
3.15.8 Attività criminale	25
3.15.9 Turpitudine morale	25
3.15.10 Riservatezza	25
3.15.11 Corruzione	25
3.15.12 Divieto di frode o manomissione	25
3.15.13 Regali	26
3.15.14 Non conformità	26
3.15.15 Truccare gli incontri	26
3.15.16 Richieste di documenti e varie	26
3.15.17 Associazione con gioco d'azzardo	26
3.16 Sanzioni	26

3.17 Diritto alla pubblicazione	27
3.18 Sponsorizzazioni	27
3.19 Dispositivi	27
4. Comunicazione e assistenza	28
4.1 Assistenza	28
4.2 Amministratori	28
4.3 Imbrogli	28
4.3.1 Attacchi DDoS	28
4.3.2 Partite truccate	28
4.3.3 Software o hardware	28
4.4 Squalifica	28
5. Elenco punti di penalità	29
5.1 Sanzioni	30
6. Condizioni d'Uso	30

## **1. Informazioni generali sul Regolamento**

Il seguente Regolamento è una guida che vale per tutte le fasi del torneo. Gli amministratori del torneo si riservano il diritto di apportare modifiche al Regolamento, con o senza preavviso ai giocatori, e hanno potere decisionale in qualsiasi caso o controversia che potrebbero verificarsi e che non sono indicati in questo Regolamento.

### **1.1. Diritti**

Tutti i diritti di trasmissione della lega sono di proprietà di Supercell e includono, a titolo esemplificativo, streaming video, trasmissioni televisive, streaming audio Shoutcast, replay, demo e bot che aggiornano punteggi in tempo reale.

### **1.2. Premio in denaro**

Tutti i premi in denaro verranno pagati al massimo entro i 90 giorni successivi alla conclusione delle finali mensili. Se una squadra o un giocatore non ha fornito le informazioni corrette per ricevere il pagamento e non provvede ad aggiornarle, il premio in denaro non sarà pagato fino a quando il problema non sarà risolto.

### **1.3. Organizzatori**

Le eliminatorie regionali online e le finali mensili del torneo di Brawl Stars vengono organizzate per conto di Supercell Oy da:

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

#### **1.3.1 Amministratori del torneo**

Gli amministratori del torneo saranno sia impiegati di ESL Gaming Polska Sp. z o.o. che di Supercell Oy.

### **1.4. Versione del gioco**

Tutti i giocatori devono installare la versione più recente del gioco al fine di partecipare ai tornei ospitati dagli amministratori. Gli aggiornamenti dovranno essere installati prima dell'inizio dei tornei.

#### **1.4.1 Patch**

Tutti gli incontri online saranno giocati con la patch disponibile sui server della versione pubblica del gioco al momento dell'incontro. Tutte gli incontri offline saranno giocati sul server della versione pubblica del gioco e sui dispositivi forniti dagli amministratori.

### **1.5 Modifiche al Regolamento**

Gli amministratori si riservano il diritto di modificare, rimuovere o altrimenti cambiare le regole descritte in questo Regolamento, senza ulteriore avviso. Gli amministratori si riservano inoltre il diritto di esprimere un giudizio sui casi che non sono esplicitamente supportati, o dettagliati, in questo Regolamento, o di esprimere giudizi anche contrari al presente Regolamento in casi estremi, per preservare la correttezza del gioco e la sportività.

### **1.6 Riservatezza**

**Il contenuto di reclami, messaggi all'assistenza, discussioni o qualsiasi altra corrispondenza con gli amministratori è strettamente confidenziale. La pubblicazione di questi materiali è vietata senza previa autorizzazione degli amministratori.**

### **1.7 Alcol o altre droghe psicoattive**

Giocare un incontro, sia online che offline, sotto l'effetto di alcol o altre sostanze psicoattive è severamente vietato e punibile con una sanzione.

### **1.8 Requisiti di partecipazione e restrizioni**

Per partecipare ai tornei organizzati da ESL, è necessario soddisfare i seguenti requisiti.

- Tutti i giocatori dovranno avere documenti di viaggio validi (passaporto incluso) pronti già prima di partecipare.
- Gli amministratori del torneo forniranno prenotazioni per hotel e voli, navette per i trasferimenti nel paese in cui si svolge il torneo e inviti ufficiali al torneo per tutti i giocatori che partecipano agli eventi offline.
- È responsabilità dei giocatori ottenere i visti necessari per viaggiare nel paese che ospita i tornei offline. Gli amministratori del torneo possono fornire aiuto e consulenza ai giocatori che necessitano di ottenere visti.
- Tutti i giocatori devono aver compiuto almeno sedici anni entro il giorno delle eliminatorie regionali online.
- I giocatori che non hanno ancora compiuto la maggiore età (18 anni) devono fornire un'autorizzazione scritta firmata da un genitore o un tutore legale per partecipare ai tornei offline. Gli amministratori del torneo forniranno un modello dell'autorizzazione ai partecipanti.
- Tutti i giocatori devono essere registrati sulla piattaforma di ESL Play.
- Tutti i giocatori devono possedere un account di Brawl Stars e un Supercell ID associato.
- Tutti i giocatori devono aver ottenuto il numero massimo di quindici vittorie nell'ultima sfida del torneo nel gioco per poter partecipare alle eliminatorie regionali online di quel mese. L'unica eccezione a questa regola riguarda la partecipazione alle finali mensili, di cui al paragrafo 2.7.6.

Se non vengono soddisfatti i suddetti requisiti, non sarà possibile partecipare al torneo.

Nel caso in cui una squadra che non soddisfa i requisiti si qualifichi a questo torneo, non avrà diritto alla qualificazione e verrà sostituita dalla squadra successiva in classifica.

Solo i giocatori che hanno vinto quindici partite senza perderne più di tre nella sfida del torneo potranno partecipare alle eliminatorie regionali online. Qualsiasi squadra che abbia nella sua rosa giocatori non idonei non potrà registrarsi per le eliminatorie regionali online. I giocatori idonei possono creare liberamente le loro squadre per le eliminatorie regionali online e non saranno obbligati a partecipare con la stessa formazione con cui hanno affrontato la sfida del torneo. Dopo che la squadra avrà ricevuto punti classifica per le finali mondiali, entreranno in vigore le regole riguardanti la formazione e modifiche alla formazione potrebbero causare la perdita di punti classifica.

### **1.8.1 Dimensioni della squadra e regole della formazione**

Nella formazione attiva di una squadra possono esserci solo tre o quattro giocatori, tuttavia è fortemente consigliato che siano quattro, sia per motivi competitivi sia per la stabilità della squadra.

Dopo che la squadra avrà ricevuto punti classifica, entreranno in vigore le regole della formazione.

- Alle squadre è concesso di aggiungere un solo membro sia durante la prima sia durante la seconda metà della stagione, ovvero:
  - dal 19 gennaio al 31 maggio
  - dal 1° giugno al 3 ottobre
- Le squadre possono rimuovere i propri membri senza alcuna restrizione, ma la formazione deve sempre avere un minimo di due giocatori, incluso nel periodo tra un torneo e un altro.
- Se una squadra non apporta cambiamenti nella prima metà della stagione, **non potrà sommare questa opportunità a quella disponibile nella seconda parte della stagione**. Sarà possibile effettuare un solo cambio nella seconda metà.

- Se una squadra è formata da quattro giocatori e vuole aggiungere un nuovo membro, dovrà prima rimuoverne un altro.
- Se una squadra è formata da tre giocatori e vuole rimuovere un membro, dovrà aggiungerne uno immediatamente.
- In base al tempo e ad altri fattori, tali richieste potrebbero essere negate.
- Se una squadra infrange una o più di queste regole, perderà tutti i punti classifica guadagnati in precedenza, ma potrà continuare a ottenerne successivamente.

Per gli eventi offline, gli amministratori copriranno i costi di viaggio e alloggio per quattro persone.

"Se una squadra è composta da soli tre giocatori, il capitano può scegliere chi sarà la quarta persona, ma questa deve avere un ruolo nella squadra o possedere un legame di parentela con almeno uno dei suoi membri (può trattarsi dell'allenatore, del manager, di una riserva, di un genitore o di un tutore). La quarta persona è tenuta a essere presente durante gli incontri con i media e a recarsi con la squadra nel luogo in cui si disputeranno gli incontri. Se la squadra desidera che altre persone partecipino all'evento, queste dovranno farlo a proprie spese, ma gli amministratori forniranno informazioni relative a voli e hotel per facilitare l'organizzazione del viaggio."

#### 1.8.1.1 Capitano della squadra

Il capitano della squadra è la persona indicata sulla pagina di ESL Play. Dopo che la squadra avrà iniziato ad accumulare punti, entrerà in vigore la regola seguente.

- Più della metà della squadra dovrà inviare una e-mail agli amministratori nel caso si desideri cambiare capitano.

#### 1.8.1.2 Proprietà dello slot

Lo slot nelle finali mensili o nelle finali mondiali appartiene ai membri della squadra, non all'organizzazione che possiede la squadra. La squadra dovrà rispettare le regole della formazione se vuole conservare lo slot nelle finali mensili o nelle finali mondiali.

- Gli amministratori del torneo consentono a qualsiasi organizzazione di possedere e gestire un massimo di **due squadre** durante il torneo di Brawl Stars. Se un'organizzazione possiede due squadre nel torneo, i loro nomi devono essere chiaramente distinguibili, ad esempio "El Primo Red" / "El Primo Blue".

#### 1.8.1.3 Nome della squadra

Le squadre devono essere coerenti con i nickname dei giocatori e i nomi della squadra durante tutta la competizione. Dopo che la squadra avrà iniziato ad accumulare punti classifica, entrerà in vigore la regola seguente.

- **Una squadra può cambiare nome e logo una sola volta durante la competizione. Il cambiamento avverrà previa autorizzazione degli amministratori.** Qualsiasi richiesta successiva al primo cambio verrà analizzata caso per caso dagli amministratori, a cui spetterà la decisione finale.

#### 1.8.2 Nomi, simboli e sponsor

Gli amministratori del torneo si riservano il diritto di vietare l'uso di nomi e/o simboli inappropriati nelle competizioni. Qualsiasi parola o simbolo legalmente protetto è generalmente vietato, a meno che il proprietario non ne autorizzi l'uso.

Nessuna pubblicità o promozione di sponsor che rappresentano esclusivamente o ampiamente altre società di giochi, case distributrici di giochi o piattaforme di gioco, alcol, tabacco, droghe, pornografia, armi, scommesse o giochi d'azzardo o di società, prodotti o servizi correlati a quanto sopra citato è consentita in relazione con il torneo di Brawl Stars.

I contenuti creati dagli utenti saranno regolati dalle [Condizioni d'Uso di Supercell](#).

### 1.8.3 Uso di account falsi

Tutti i giocatori devono utilizzare i propri account. **La condivisione dell'account non è consentita in nessun caso: i giocatori trovati a condividere il proprio account o che violano qualsiasi altro aspetto delle [Condizioni d'Uso di Supercell](#) prima, durante o dopo il torneo verranno rimossi dalla competizione e saranno intraprese azioni appropriate contro i loro account di Brawl Stars.**

### 1.8.4 Cambio degli account

I giocatori non possono cambiare account o il nome dell'account dopo l'inizio del torneo di Brawl Stars. Gli amministratori si riservano la facoltà di consentire il cambio di nomi e/o account in casi eccezionali.

### 1.8.5 Partecipazione negata

Gli amministratori del torneo si riservano il diritto di negare la partecipazione di qualsiasi giocatore per qualsiasi motivo e precauzione.

## 2. Torneo

Il torneo sarà composto da quattro parti:

- sfida del torneo nel gioco (globale)
- eliminatorie regionali online (regionali)
- finali mensili (globali)
- finali mondiali (globali)

### 2.1 Come contattare gli amministratori del torneo

Saranno disponibili tre modalità per comunicare con gli amministratori del torneo.

- Messaggi all'assistenza di ESL Play: solo per chiedere aiuto durante i tornei in corso.
- Server ufficiale di Discord del torneo di Brawl Stars: per questioni relative al torneo in corso/piccoli annunci.
- E-mail degli amministratori dell'evento: da qui verranno gestite tutte le comunicazioni ufficiali, come quelle riguardanti i trasferimenti, i cambi di nome e le richieste di cambio del capitano. Si prega di scrivere a: [brawlstarsadmin@eslgaming.com](mailto:brawlstarsadmin@eslgaming.com)

### 2.2 Regioni

I giocatori parteciperanno al torneo nella regione in cui possono dimostrare di risiedere. Ciascuna delle regioni avrà la propria classifica e un numero di slot nelle finali mensili.

- Europa, Medio Oriente e Africa: **tre slot**
- Asia-Pacifico, Corea e Giappone: **due slot**
- Cina continentale: **uno slot**
- Nord America e America Latina (nord): **uno slot**

- America Latina (sud): **uno slot**

La distribuzione degli slot nelle finali mensili è soggetta a modifiche.

### **2.2.1 Requisiti di residenza**

Un giocatore è considerato residente in una regione se vi ha risieduto legalmente per più di tre mesi prima di partecipare alla prima partita del torneo.

Tutti i giocatori devono dichiarare la propria residenza nel profilo ESL Play e aggiornarla nel caso in cui la cambino legalmente. Se richiesto dagli amministratori del torneo, il giocatore è tenuto a fornire una prova della propria residenza. Tutti i partecipanti alle finali mensili dovranno fornire una prova della loro residenza prima di partecipare all'evento.

#### **2.2.1.1 Prova di residenza per giocatori di età superiore ai 18 anni**

I giocatori di età superiore ai 18 anni possono dimostrare la propria residenza fornendo agli amministratori del torneo:

- documentazione ufficiale del governo;
- documentazione privata, come documenti scolastici, bollette, documenti bancari o i registri delle assunzioni, che indicano chiaramente la residenza del giocatore presso un determinato indirizzo per un lungo periodo di tempo.

#### **2.2.1.2 Prova di residenza per giocatori di età inferiore ai 18 anni**

I giocatori di età inferiore ai 18 anni possono dimostrare la propria residenza, fornendo agli amministratori del torneo:

- documenti scolastici;
- documenti dei genitori, ovvero una prova della relazione genitore-figlio e una prova che uno dei genitori vive nella regione, simili a quelle indicate nel punto 2.2.1.1.

### **2.2.2 Cambio di residenza tra un torneo e un altro**

Tra un torneo e un altro, a un giocatore è concesso, senza alcuna restrizione, di trasferire la sua residenza all'interno della stessa regione di partecipazione.

Se un giocatore desidera trasferire la propria residenza in un'altra regione e vuole continuare a giocare al torneo di Brawl Stars, è tenuto a informare gli amministratori della decisione e a fornire una prova di residenza nella nuova regione come indicato nel paragrafo 2.2.1.1.

### **2.2.3 Assegnazione dei punti nelle eliminatorie regionali online**

Le squadre di ogni regione guadagneranno punti per qualificarsi per le finali mondiali in base alla regione in cui partecipano. Le migliori squadre in classifica nelle eliminatorie regionali online accederanno alle finali mensili.

- **Europa, Medio Oriente e Africa**
  - 1<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 2<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 3<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 4<sup>a</sup> posizione: **20 punti**
  - Dalla 5<sup>a</sup> all'8<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
- **Asia-Pacifico, Corea e Giappone**
  - 1<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**

- 2<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
- 3<sup>a</sup> posizione: **20 punti**
- 4<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
- **Cina continentale**
  - 1<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 2<sup>a</sup> posizione: **20 punti**
  - 3<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
  - 4<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
- **Nord America e America Latina (nord)**
  - 1<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 2<sup>a</sup> posizione: **20 punti**
  - 3<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
  - 4<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
- **America Latina (sud)**
  - 1<sup>a</sup> posizione: **accesso alle finali mensili**
  - 2<sup>a</sup> posizione: **20 punti**
  - 3<sup>a</sup> posizione: **10 punti**
  - 4<sup>a</sup> posizione: **10 punti**

Nel caso in cui le finali mensili non possano essere disputate di persona nel luogo designato, si prega di consultare il paragrafo 2.13 per avere informazioni sulla distribuzione degli slot per le finali mensili.

### **2.2.3.1 Spostamento della Corea e aggiunta della Cina continentale**

Dopo il termine della prima metà di stagione, la classifica della Corea è stata unita con quella della regione "Asia-Pacifico e Giappone", che è ora chiamata "Asia-Pacifico, Corea e Giappone" e a cui sono assegnati due slot nelle finali mensili e nelle finali mondiali offline. Tutti i punti ottenuti dalle squadre coreane fino a quel momento saranno trasferiti nella nuova classifica della regione "Asia-Pacifico, Corea e Giappone".

Alla nuova regione "Cina continentale" sono stati assegnati una classifica e uno slot nelle finali mondiali.

### **2.2.4 Assegnazione dei punti nelle finali mensili**

Le squadre che si qualificano per le finali mensili guadagnano punti in base al loro piazzamento.

- 1<sup>a</sup> posizione: **100 punti**
- 2<sup>a</sup> posizione: **80 punti**
- 3<sup>a</sup> posizione: **60 punti**
- 4<sup>a</sup> posizione: **60 punti**
- 5<sup>a</sup> posizione: **40 punti**
- 6<sup>a</sup> posizione: **40 punti**
- 7<sup>a</sup> posizione: **40 punti**
- 8<sup>a</sup> posizione: **40 punti**

## 2.3 Tipologie di partita

A seconda della fase della competizione, la tipologia di partita cambierà. I formati e il glossario saranno stabiliti come segue.

- **Partita:** una partita giocata con mappa ed evento predefiniti.
- **Set:** gruppi di partite che si disputano **al meglio delle tre o al meglio delle cinque partite** e si giocano in uno dei seguenti eventi disponibili in Brawl Stars:
  - Assedio
  - Ricercati
  - Arraffagemme
  - Rapina
  - Footbrawl
- **Incontro:** a seconda del turno del torneo, la vittoria è su set singolo, al meglio dei tre o al meglio dei cinque set. Durante le eliminatorie regionali online, tutti i set saranno al meglio delle tre partite.

L'evento e la mappa predefiniti saranno sempre visibili sulla pagina dell'incontro su ESL Play.

### 2.3.1 Set singolo

"Set singolo" significa che il giocatore giocherà un solo set con mappa ed evento predefiniti:

- partita n. 1;
- partita n. 2;
- in caso di pareggio, partita n. 3.

### 2.3.2 Al meglio dei tre set

I giocatori giocheranno un massimo di tre set e vincerà la squadra che per prima se ne aggiudicherà **due**.

- **1° set - Evento e mappa 1**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.
- **2° set - Evento e mappa 2**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.
- **3° set - Evento e mappa 3 (si gioca solo se le squadre sono in parità)**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.

### 2.3.3 Al meglio dei cinque set

I giocatori giocheranno un massimo di cinque set e vincerà la squadra che per prima se ne aggiudicherà **tre**.

- **1° set - Evento e mappa 1**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.
- **2° set - Evento e mappa 2**
  - partita n. 1;

- partita n. 2;
- in caso di pareggio, partita n. 3.
- **3° set - Evento e mappa 3**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.
- **4° set - Evento e mappa 4 (si gioca solo se nessuna squadra ha vinto tre set)**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.
- **5° set - Evento e mappa 5 (si gioca solo se nessuna squadra ha vinto tre set)**
  - partita n. 1;
  - partita n. 2;
  - in caso di pareggio, partita n. 3.

## 2.4 Selezione delle mappe

Per le eliminatorie regionali online, le mappe e gli eventi saranno disponibili sulla pagina dei gruppi di ESL Play. Per quanto riguarda le finali mensili, saranno comunicate ai partecipanti con la guida dell'evento.

## 2.5 Sfida del torneo

- Ogni giocatore deve prima completare l'evento sfida del torneo nel gioco per il mese attuale.
- I giocatori devono vincere quindici incontri nella sfida del torneo (senza perderne più di tre) per partecipare alla fase successiva, ovvero le eliminatorie regionali online su ESL Play.
- La sfida del torneo si giocherà ogni mese per otto mesi nelle seguenti date:
  - **11 gennaio**
  - **8 febbraio**
  - **14 marzo**
  - **11 aprile**
  - **9 maggio**
  - **13 giugno**
  - **11 luglio (la data esatta verrà confermata un mese prima)**
  - **8 agosto (la data esatta verrà confermata un mese prima)**

## 2.6 Eliminatorie regionali online di ESL Play

- Sono previsti gruppi a eliminazione singola.
- Il formato degli incontri sarà determinato dal turno di gioco e sarà visibile sulle pagine del torneo.
- Numero di squadre registrabili: nessun limite.
- Le migliori squadre di ogni eliminatoria regionale online accederanno alle finali mensili.
- Proibizione della scelta dei brawler.
  - Per ogni incontro, ciascuna squadra può proibire la selezione di un brawler, che non potrà essere usato da nessuno per l'intera durata dell'incontro.

- Se una delle due squadre seleziona uno dei brawler proibiti, tutti i partecipanti dovranno giocare nuovamente la mappa. Se una squadra seleziona un brawler proibito per due volte nell'arco dello stesso incontro, perderà invece quest'ultimo a tavolino.
- Affinché i divieti dei brawler siano validi, le squadre devono aggiungere un commento a riguardo nella pagina dell'incontro di ESL o nella chat di quest'ultimo.
- Se scelgono di specificare il divieto nella pagina dell'incontro, devono procedere come segue.
  - La squadra che appare sul lato sinistro della pagina dell'incontro su ESL Play vieta per prima l'utilizzo di un brawler di sua scelta, pubblicando il suo nome in inglese tramite un commento all'incontro.
  - Una volta che questa operazione viene completata, la squadra sul lato destro della pagina dell'incontro potrà pubblicare con le stesse modalità il nome del brawler che sceglierà di proibire.
  - Una volta che entrambe le squadre hanno pubblicato le loro scelte e i nomi sono visibili sulla pagina dell'incontro, quest'ultimo potrà avere inizio.
- Se le squadre scelgono di proibire l'utilizzo di un brawler attraverso un messaggio nella chat dell'incontro, devono procedere come segue.
  - La squadra che appare in cima alla chat dell'incontro vieta per prima l'utilizzo di un brawler di sua scelta, scrivendo in un messaggio il suo nome in inglese, seguito da "ban", ad esempio "Leon ban".
  - Una volta che questa operazione viene completata, la squadra che appare in fondo alla chat dell'incontro potrà pubblicare con le stesse modalità il nome del brawler che sceglierà di proibire.
  - Quando entrambe le squadre hanno pubblicato le loro scelte e i nomi sono visibili nella chat dell'incontro, quest'ultimo potrà avere inizio.
- Le eliminatorie regionali online su ESL Play si disputeranno nelle seguenti date:
  - **18-19 gennaio**
    - **25-26 gennaio per la regione "Asia-Pacifico e Giappone"**
  - **15-16 febbraio**
  - **21-22 marzo**
  - **18-19 aprile**
  - **16-17 maggio**
  - **20-21 giugno**
  - **18-19 luglio (la data esatta verrà confermata un mese prima)**
  - **15-16 agosto (la data esatta verrà confermata un mese prima)**
- ESL Gaming Polska sp. z o.o. si riserva il diritto di verificare l'età dei partecipanti sulla piattaforma ESL Play, attraverso uno specifico modulo di identificazione (denominato "ID Request form" in inglese) alla pagina "ID Request". Inoltre, si riserva il diritto di squalificare dal torneo una squadra, se uno o più dei suoi giocatori a cui viene richiesto di verificare l'età non forniscono tutte le informazioni necessarie entro l'inizio dell'incontro successivo previsto per la loro squadra.

### **2.6.1 Regole di partecipazione alle eliminatorie regionali su ESL Play**

- I giocatori devono aver effettuato l'accesso con lo stesso account di gioco che hanno collegato alla piattaforma ESL Play e che hanno utilizzato per completare la sfida del torneo. I giocatori che accedono con l'account errato non saranno invitati alla lobby del torneo.
- I giocatori devono assicurarsi di non essere in alcuna lobby o in alcun "party" nel momento in cui il torneo ha inizio, o anche in questo caso non riceveranno l'invito alla lobby del torneo.
- I giocatori non devono abilitare l'opzione "Non disturbare" in gioco, altrimenti non saranno mostrati sullo schermo gli inviti alla lobby.
- I giocatori devono prestare attenzione a non selezionare il pulsante "IGNORA" nella schermata dell'invito alla lobby.
- Se una squadra non accede alla lobby entro 15 minuti dall'invio dei relativi inviti, essa perderà a tavolino l'incontro.
- Se una squadra riscontra qualsiasi tipo di problema durante un incontro, dovrà sporgere un reclamo il prima possibile su ESL Play o contattare il nostro amministratore sul canale di assistenza di Discord.

### **2.7 Finali mensili (eventi globali)**

Otto squadre qualificate da tutte le regioni confluiranno in un solo gruppo a eliminazione diretta. Ogni evento delle finali mensili consisterà in una giornata dedicata ai media e due giorni di trasmissioni, e si svolgerà presso la ESL Arena a Katowice, in Polonia.

Nel caso in cui le finali mensili non possano essere disputate di persona nel luogo designato, si prega di consultare il paragrafo 2.13 per ricevere informazioni sul regolamento, sul programma, sul montepremi e sulla distribuzione dei punti per le finali mensili online.

#### **2.7.1 Partecipazione alla giornata dedicata ai media**

Tutte le squadre qualificate dovranno presenziare alla giornata dedicata ai media, che si terrà il giorno prima dell'inizio ufficiale del torneo.

#### **2.7.2 Programma**

Di seguito è illustrato il programma del torneo per ogni evento delle finali mensili.

##### **Giorno 1: quarti di finale**

- Quarti di finale 1: al meglio dei cinque set a partire dalle 12:15 CET.
- Quarti di finale 2: al meglio dei cinque set, dopo i quarti di finale 1, al massimo alle 13:15 CET.
- Quarti di finale 3: al meglio dei cinque set, dopo i quarti di finale 2, al massimo alle 14:15 CET.
- Quarti di finale 4: al meglio dei cinque set, dopo i quarti di finale 3, al massimo alle 15:15 CET.

##### **Giorno 2: semifinali e finalissima**

- Semifinale 1: al meglio dei cinque set a partire dalle 12:15 CET.
- Semifinale 2: al meglio dei cinque set, dopo la semifinale 1, al massimo alle 13:15 CET.
- Finalissima: al meglio dei cinque set, dopo la semifinale 2, al massimo alle 14:15 CET.

- I set della finalissima si giocheranno al **meglio delle cinque partite**, invece del formato solito al meglio delle tre, il che significa che le squadre dovranno vincere **tre partite su cinque** in ogni evento.

### 2.7.3 Calendario

Le eliminatorie offline si giocheranno a Katowice, in Polonia, nelle seguenti date.

- **7-8 marzo:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di gennaio.
- **4-5 aprile:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di febbraio.
- **2-3 maggio:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di marzo.
- **6-7 giugno:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di aprile.
- **4-5 luglio:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di maggio (**la data esatta verrà confermata un mese prima**).
- **1°-2 agosto:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di giugno (**la data esatta verrà confermata un mese prima**).
- **5-6 settembre:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di luglio (**la data esatta verrà confermata un mese prima**).
- **3-4 ottobre:** le squadre che si sono qualificate nelle eliminatorie regionali online di agosto (**la data esatta verrà confermata un mese prima**).

### 2.7.4 Assegnazione dei premi in denaro delle finali mensili

- 1° posto: 25.000 \$
- 2° posto: 12.500 \$
- 3° posto: 6250 \$
- 4° posto: 6250 \$
- 5° posto: 3125 \$
- 6° posto: 3125 \$
- 7° posto: 3125 \$
- 8° posto: 3125 \$

### 2.7.5 Brawler proibiti nelle finali mensili

La seguente regola sarà in vigore durante le finali mensili.

- Ogni squadra proibirà l'uso di un brawler per la durata dell'incontro senza conoscere inizialmente la decisione avversaria. Questa scelta sarà effettuata assieme agli amministratori prima dell'inizio di ogni incontro. I brawler proibiti non potranno essere scelti da nessuna delle due squadre.
- Qualora la scelta di entrambe le squadre ricadesse sullo stesso brawler, verrà proibito solo quel brawler.

### 2.7.6 Requisiti di accesso alle finali mensili derivanti dal completamento della sfida del torneo

La formazione delle squadre che gareggiano nelle finali mensili deve prevedere un numero minimo di giocatori che hanno completato la sfida del torneo e si sono qualificati alle finali mensili durante le eliminatorie regionali su ESL Play. Tale numero minimo consiste in due membri per le squadre che contano tre giocatori e tre membri per quelle che ne hanno quattro.

## 2.8 Finali mondiali

Le squadre si qualificheranno per le finali mondiali in base ai punti guadagnati nel corso del torneo, durante le eliminatorie regionali online e le finali mensili.

Ogni regione avrà la sua classifica e dopo l'ultima finale mensile, le squadre migliori delle singole classifiche si qualificheranno per le finali mondiali a otto squadre come segue.

- Europa, Medio Oriente e Africa: **tre squadre**
- Asia-Pacifico, Corea e Giappone: **due squadre**
- Cina continentale: **una squadra**
- Nord America e America Latina (nord): **una squadra**
- America Latina (sud): **una squadra**

Il numero di slot per le finali e la distribuzione regionale potrebbero subire cambiamenti.

Dopo il termine della prima metà di stagione, la regione della Corea è stata unita alla regione "Asia-Pacifico e Giappone", che ora è chiamata "Asia-Pacifico, Corea e Giappone" e a cui sono assegnati due slot per le finali mondiali.

La nuova regione "Cina continentale" riceverà uno slot nelle finali mondiali.

### 2.8.1 Assegnazione dei premi in denaro

L'ammontare dei premi in denaro per le finali mondiali e la relativa assegnazione verrà annunciata in un secondo momento.

## 2.9 Selezione delle teste di serie

La selezione delle teste di serie determina il ranking preliminare che ogni squadra riceve prima dell'inizio di ogni fase del torneo per poter essere abbinata a una squadra avversaria. Le teste di serie per tutte le eliminatorie regionali di gennaio saranno scelte in maniera casuale, mentre quelle per le eliminatorie regionali successive a gennaio saranno determinate in base al piazzamento della squadra nelle classifiche regionali attuali. Per esempio, la squadra in testa al ranking europeo-africano-mediorientale diventerà testa di serie numero uno, mentre la squadra con meno punti, ovvero l'ultima nel ranking, sarà l'ultima testa di serie. Le squadre che non hanno guadagnato alcun punto verranno inserite nel girone casualmente.

## 2.10 Modifiche agli incontri

A discrezione degli amministratori del torneo, l'orario di inizio di ogni incontro potrebbe subire delle modifiche e sarà cura degli amministratori avvisare tutti i giocatori coinvolti al più presto possibile.

## 2.11 Preparazione alle partite

È necessario risolvere qualsiasi problema che possa verificarsi prima dell'inizio degli incontri. Problemi di connessione o hardware durante un incontro potrebbero essere causa di squalifica da parte degli amministratori. Gli accordi tra squadre e/o i giocatori dovranno essere pubblicati come commenti dell'incontro. L'incontro dovrà essere giocato con le impostazioni corrette.

### **2.11.1 Mancata comparizione o assenza**

Ogni squadra deve presentarsi a un incontro online non oltre quindici minuti dopo la data e l'orario di inizio dell'incontro, e il mancato rispetto di questa regola comporterà una sconfitta a tavolino. La squadra in attesa dovrà sporgere un reclamo per richiedere la vittoria a tavolino. Si prega di considerare che, se un giocatore si presenta in tempo per l'inizio dell'incontro, ma ha bisogno di lasciare la partita per risolvere un problema, non sarà punibile con un'assenza, neanche se si ripresenta oltre quindici minuti dopo l'orario di inizio prestabilito. L'abuso di questa eccezione sarà comunque causa di una sconfitta a tavolino. Se si pensa che l'avversario stia approfittando di questa regola, è necessario sporgere un reclamo.

### **2.11.2 Risultati**

Nel caso in cui il servizio di matchmaking non funzionasse, è compito di entrambe le squadre inserire i risultati corretti sul sito web di ESL. Quindi, entrambi i giocatori dovranno effettuare uno screenshot al termine dell'incontro, affinché l'amministratore del torneo possa visualizzare il risultato corretto, e poi caricarlo sul sito web di ESL. In caso di discrepanze con i risultati dell'incontro, è necessario sporgere un reclamo. Entrambi i giocatori possono essere squalificati se non ci sono abbastanza prove per dichiarare il vincitore.

#### **2.11.2.1 Parità nelle eliminatorie regionali online**

Anche se si tratta di un caso raro, un pareggio è comunque possibile. Nel caso in cui al termine di una partita appaia la scritta "PAREGGIO", se ne giocherà un'altra per determinare il vincitore. In questa partita supplementare è possibile utilizzare abilità stellari e brawler diversi da quelle utilizzati in precedenza.

### **2.11.3 Abbandono/Forfeit**

Nel caso in cui una squadra sia online, abbia giocato almeno una battaglia, ma non abbia risposto entro quindici minuti a nessuna delle comunicazioni inviate tramite i mezzi di contatto di ESL Play (chat, reclami o messaggio personale), subirà una sconfitta a tavolino, venendo così squalificata dalle eliminatorie regionali online in corso.

### **2.11.4 Screenshot**

Uno screenshot della schermata dei risultati **dovrà essere effettuato per ogni partita giocata**. Se richiesto, le squadre saranno responsabili del caricamento degli screenshot sulla pagina dell'incontro. È necessario uno screenshot per ogni risultato (per esempio, per ogni partita) e può essere caricato sia da chi ha vinto che da chi ha perso.

### **2.11.5 Contenuti mediatici relativi all'incontro**

Tutti i contenuti mediatici relativi agli incontri, se richiesti, devono essere caricati e conservati per almeno quattordici giorni su ESL Play. La falsificazione o manipolazione dei suddetti contenuti è vietata e verrà punita severamente. I contenuti (screenshot) devono essere nominati in maniera chiara e il nome deve contenere:

- la data dell'incontro
- i nomi delle squadre
- il numero del set
- il numero della partita compresa nel set
- il nome dell'evento e della mappa

Per esempio:

- 19-01-2020 squadra X vs squadra Y, partita n. 3, 2° set, Footbrawl - Brawl Trafford

### **2.11.6 Definizione dei contenuti mediatici relativi all'incontro**

I contenuti mediatici relativi all'incontro sono tutti i file caricati, tra cui, ma non esclusivamente: screenshot, file Wire di ESL, demo, modelli e video.

### **2.11.7 Trasmissione e streaming**

Le finali mensili verranno trasmesse dal vivo dagli amministratori del torneo. Partecipando alle finali mensili, tutti i giocatori accettano di essere ripresi durante le trasmissioni. Inoltre, gli amministratori del torneo possono decidere di trasmettere gli incontri delle eliminatorie regionali online, alla qual cosa tutti i giocatori danno il loro consenso partecipando ai relativi eventi.

#### **2.11.7.1 Osservatori**

Solo gli osservatori selezionati dagli amministratori e le persone a cui è stata concessa l'autorizzazione (p. es. shoutcaster o streamer) possono trasmettere gli incontri.

### **2.11.8 Sostituzioni**

Durante le eliminatorie regionali online, le squadre possono sostituire tra di loro i quattro giocatori iscritti nella squadra senza alcuna restrizione.

Durante le finali mensili, alle squadre sono concesse le sostituzioni solo tra un incontro e un altro.

## **2.12 Problemi tecnici**

I giocatori sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi problemi hardware, software e relativi a Internet. Le partite non verranno riprogrammate a causa di problemi tecnici e verranno comunque giocate. Durante i tornei offline, i giocatori sono tenuti a segnalare immediatamente tutte le questioni tecniche a un arbitro.

Ogni giocatore che incontra un problema tecnico può e deve segnalarlo a un arbitro per richiedere di riavviare la partita (partita di recupero). Per segnalare un problema, un giocatore deve procedere come segue.

- Deve alzare la mano per richiamare l'attenzione di un arbitro.
- Deve posare immediatamente il proprio dispositivo.
- Deve SMETTERE di giocare (gli altri giocatori della squadra possono decidere di continuare a giocare finché l'arbitro non prende una decisione).
- Se il giocatore che incontra il problema continuerà a giocare, la richiesta di recuperare la partita non verrà considerata.
- Se il recupero della partita viene concesso, alle squadre non sarà permesso cambiare brawler, abilità stellari e brawler proibiti.
- Se il recupero della partita non viene concesso, la squadra che lo ha richiesto potrebbe ricevere una sconfitta a tavolino per quella partita. Sarà l'arbitro a decidere caso per caso.

I giocatori potranno familiarizzare con le procedure relative agli eventi delle finali mensili durante un briefing nel luogo degli eventi stessi.

## **2.13 Formato delle finali mensili online e modifiche al processo di qualificazione**

Per tutelare al meglio la salute e il benessere dei nostri giocatori, le finali mensili si disputeranno online, finché non riterremo maturi i tempi per far disputare nuovamente gli scontri di persona in uno studio. Per questi ultimi, verrà applicato il formato delineato nel paragrafo 2.7, mentre di seguito è possibile consultare il funzionamento delle finali mensili online. Ricordiamo che la distribuzione degli slot per le finali mondiali è la stessa illustrata nel paragrafo 2.8.

### **2.13.1 Squadre qualificate**

Le finali mensili consisteranno di quattro gruppi di tre squadre qualificatesi tramite le eliminatorie online.

- Per l'Asia, parteciperanno le squadre classificatesi prima, seconda e terza nelle eliminatorie della regione "Asia-Pacifico, Corea e Giappone".
- Per l'Europa, parteciperanno le squadre classificatesi prima, seconda e terza nelle eliminatorie della regione "Europa, Medio Oriente e Africa".
- Per l'America Latina meridionale, parteciperanno le squadre classificatesi prima, seconda e terza nelle eliminatorie della regione "America Latina (sud)".
- Per il Nord America e l'America Latina settentrionale, parteciperanno le squadre classificatesi prima, seconda e terza nelle eliminatorie della regione "Nord America e America Latina (nord)".

### **2.13.2 Modifiche alle eliminatorie**

Per via del cambio di formato, il funzionamento delle eliminatorie per le regioni "America Latina (sud)" e "Nord America e America Latina (nord)" sarà modificato come segue.

#### **America Latina (sud)**

Le eliminatorie inizieranno come programmato, ma le ricompense per i primi posti saranno diverse.

- La squadra al 1° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 2° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 3° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 4° posto ottiene 10 punti classifica.

Inoltre, non si terrà la finale; ma ci sarà una finale per il terzo posto per stabilire la terza squadra che avanzerà alle finali mensili.

#### **Nord America e America Latina (nord)**

Le eliminatorie inizieranno come programmato, ma le ricompense per i primi posti saranno diverse.

- La squadra al 1° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 2° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 3° posto si qualifica per le finali mensili.
- La squadra al 4° posto ottiene 10 punti classifica.

Inoltre, non si terrà la finale; ma ci sarà una finale per il terzo posto per stabilire la terza squadra che avanzerà alle finali mensili.

### **2.13.3 Programma delle trasmissioni**

- **Giorno 1 (sabato)**
  - Per il gruppo "Asia", gli incontri si disputeranno tra le 10 e le 11:55 CEST e sarà previsto un girone all'italiana tra le tre squadre migliori, al meglio dei tre set e al meglio dei cinque incontri.
  - Per il gruppo "Europa", gli incontri si disputeranno tra le 12 e le 13:55 CEST e sarà previsto un girone all'italiana tra le tre squadre migliori, al meglio dei tre set e al meglio dei cinque incontri.
- **Giorno 2 (domenica)**
  - Per il gruppo "America Latina (sud)", gli incontri si disputeranno tra le 16 e le 17:55 CEST e sarà previsto un girone all'italiana tra le tre squadre migliori, al meglio dei tre set e al meglio dei cinque incontri.
  - Per il gruppo "Nord America e America Latina (nord)", gli incontri si disputeranno tra le 18 e le 19:55 CEST e sarà previsto un girone all'italiana tra le tre squadre migliori, al meglio dei tre set e al meglio dei cinque incontri.

### **2.13.4 Montepremi e distribuzione dei punti per le finali mensili online**

- **Nord America e America Latina (nord)**
  - 1° posto: 9000 \$ + 50 punti
  - 2° posto: 2000 \$ + 30 punti
  - 3° posto: 1250 \$ + 20 punti
- **America Latina (sud)**
  - 1° posto: 9000 \$ + 50 punti
  - 2° posto: 2000 \$ + 30 punti
  - 3° posto: 1250 \$ + 20 punti
- **Europa, Medio Oriente e Africa**
  - 1° posto: 9000 \$ + 70 punti
  - 2° posto: 6000 \$ + 50 punti
  - 3° posto: 4000 \$ + 40 punti
- **Asia**
  - 1° posto: 9000 \$ + 70 punti
  - 2° posto: 6000 \$ + 50 punti
  - 3° posto: 4000 \$ + 40 punti

## **3. Codice di condotta**

### **3.1 Comportamento durante la competizione**

#### **3.1.1 Comportamento sleale**

Le seguenti azioni saranno considerate comportamenti sleali e saranno punite a discrezione degli amministratori del torneo.

### **3.2 Collusione**

Per collusione si intende qualsiasi accordo tra due (2) o più giocatori e/o alleati inteso a svantaggiare gli avversari.

La collusione include, ma non è limitata a, atti come:

1. il "soft play", ovvero qualsiasi accordo tra due (2) o più giocatori volto a non danneggiarsi od ostacolarsi o che prevede di non giocare a un livello ragionevole di competizione;
2. l'accordo preventivo sulla suddivisione del montepremi e/o di qualsiasi altra forma di compenso;
3. l'invio o la ricezione di segnali, elettronici o di altro tipo, da un alleato a un giocatore o da un altro giocatore;
4. la perdita deliberata di una partita per trarne profitto, o per qualsiasi altra ragione, o il tentativo di indurre un altro giocatore a farlo.

### **3.3 Integrità competitiva**

Ci si aspetta che le squadre giochino al meglio in qualsiasi momento nell'ambito di qualsiasi torneo e che evitino comportamenti non conformi con i principi di buona sportività, onestà o correttezza.

### **3.4 Hacking**

Per hacking si intende qualsiasi modifica del client di gioco di Brawl Stars da parte di qualunque giocatore, squadra o persona che agisca per conto di un giocatore o di una squadra.

### **3.5 Sfruttamento di bug (exploit)**

Per sfruttamento di bug o "exploit" si intende l'uso intenzionale di qualsiasi bug nel gioco per provare a ottenere un vantaggio.

Le penalità per tale azione sono di competenza esclusiva degli amministratori.

### **3.6 Disconnessione intenzionale**

Si tratta di una disconnessione intenzionale senza una ragione valida ed esplicitamente dichiarata.

### **3.7 Discrezionalità nel torneo di Brawl Stars**

Si tratta di qualsiasi altro atto, inadempimento o comportamento che, a giudizio esclusivo degli amministratori, violi questo Regolamento e/o gli standard di integrità stabiliti per il gioco competitivo del torneo di Brawl Stars.

### **3.8 Oscenità e discorsi di incitamento all'odio**

Un membro della squadra non può usare in alcun momento un linguaggio osceno, scurrile, volgare, oltraggioso, minaccioso, ingiurioso, denigratorio, calunnioso, diffamatorio o altrimenti offensivo o discutibile, o promuovere o incitare all'odio o a una condotta discriminatoria, all'interno o nei pressi della

zona in cui si svolge l'incontro. Un membro della squadra non può utilizzare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o resa disponibile dagli amministratori o dai loro contraenti per pubblicare, trasmettere, diffondere o altrimenti rendere disponibili tali comunicazioni vietate. Un membro della squadra non può utilizzare questo tipo di linguaggio sui social media o durante eventi pubblici come lo streaming.

### **3.9 Comportamenti inappropriati e insulti**

Un membro del team non può intraprendere alcuna azione o fare alcun gesto diretto a un membro, fan o funzionario della squadra avversaria, o incitare qualsiasi altro individuo a fare lo stesso, che sia offensivo, beffardo, inappropriato o antagonistico.

### **3.10 Comportamento ingiurioso**

Qualsiasi abuso nei confronti di amministratori, membri della squadra avversaria o del pubblico non sarà tollerato. Ripetute violazioni dell'etichetta, incluse ma non limitate a toccare il computer, il corpo o qualsiasi proprietà di un altro giocatore, comporteranno una penalità. I membri della squadra e i loro ospiti (se presenti) dovranno trattare tutte le persone che partecipano all'incontro con rispetto.

### **3.11 Interferenza nello studio**

Nessun membro della squadra può toccare o interferire in qualsiasi modo con luci, telecamere o altre apparecchiature presenti nello studio. I membri della squadra non possono stare in piedi su sedie, tavoli o altre attrezzature dello studio e devono seguire tutte le istruzioni impartite dal personale dello studio.

### **3.12 Comunicazioni non autorizzate**

Tutti i telefoni cellulari, tablet e altri dispositivi elettronici attivabili con la voce o dotati di suoneria devono essere rimossi dall'area di gioco prima dell'incontro. I giocatori non possono inviare messaggi di testo, e-mail o utilizzare i social media nell'area di gioco. Durante l'incontro, le comunicazioni di un giocatore dovranno essere limitate ai giocatori della propria squadra.

### **3.13 Abbigliamento**

Gli amministratori si riservano sempre il diritto di vietare capi d'abbigliamento discutibili oppure offensivi:

1. contenenti affermazioni false, prive di fondamento o ingiustificate per qualsiasi prodotto o servizio, o pubblicità, che gli amministratori, a loro esclusiva e assoluta discrezione, considerano non etiche;
2. che pubblicizzano qualsiasi tipo di sostanza che non rientri nei medicinali da banco, prodotti del tabacco, armi da fuoco, pistole o munizioni;
3. contenenti materiale diffamatorio, osceno, profano, volgare, ripugnante oppure offensivo, che descriva o raffiguri funzioni corporali interne o risultati sintomatici di condizioni interne o faccia riferimento a questioni che non sono considerate argomenti socialmente accettabili;

4. raffiguranti pubblicità di qualsiasi sito web pornografico o prodotti pornografici;
5. contenenti marchi, materiale protetto da copyright o altri elementi di proprietà intellettuale utilizzati senza il consenso del proprietario o che possano dare origine o sottoporre il torneo di Brawl Stars o i suoi affiliati a qualsiasi rivendicazione di violazione, appropriazione indebita o altra forma di concorrenza sleale;
6. che denigrano o diffamano qualsiasi squadra o giocatore avversario o qualsiasi altra persona, entità o prodotto.
7. Gli amministratori si riservano il diritto di rifiutare l'ingresso o la partecipazione continua all'incontro a qualsiasi membro della squadra che non rispetti le regole di abbigliamento sopra menzionate.

### **3.14 Identità**

Un giocatore non può coprire la propria faccia o tentare di nascondere la propria identità agli amministratori. Gli amministratori devono essere in grado di distinguere l'identità di ogni giocatore in qualsiasi momento e possono ordinare ai giocatori di rimuovere qualsiasi materiale che impedisca l'identificazione della persona o che sia una distrazione per altri giocatori o per gli amministratori stessi. Per questo motivo, qualsiasi cappello con visiera dovrà essere indossato al contrario in modo tale che la visiera non interferisca con il campo visivo delle telecamere. Allo stesso modo, nessun accessorio come bandane, occhiali da sole scuri, maschere, sciarpe e simili potrà essere indossato nell'area di gioco e nell'area dell'incontro.

### **3.15 Comportamento non professionale**

#### **3.15.1 Responsabilità**

Salvo espressa indicazione contraria, i reati e le violazioni del presente Regolamento sono punibili, indipendentemente dal fatto che siano stati commessi intenzionalmente o no. Anche i tentativi di commettere tali reati o infrazioni sono punibili.

#### **3.15.2 Molestie**

Le molestie sono vietate. Per molestie si intendono atti sistematici, ostili e ripetuti che avvengono in un periodo di tempo considerevole, con lo scopo di isolare od ostracizzare una persona e/o nuocere alla sua dignità.

#### **3.15.3 Molestie sessuali**

Le molestie sessuali sono vietate. Per molestie sessuali si intendono approcci sessuali indesiderati. La valutazione di tali atti si basa sul fatto che una persona ragionevole consideri una determinata condotta indesiderabile oppure offensiva. Non c'è tolleranza per eventuali minacce o coercizioni sessuali o per chi promette vantaggi in cambio di favori sessuali.

#### **3.15.4 Discriminazione e denigrazione**

I membri della squadra non possono offendere la dignità o l'integrità di un paese, una persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni sprezzanti, discriminatorie o denigratorie relative a razza, colore della pelle, origine etnica, nazionale o sociale, sesso, lingua, religione, opinione politica o qualsiasi altra

opinione, condizione economica, di nascita o qualsiasi altra condizione, orientamento sessuale o qualsiasi altro motivo.

### **3.15.5 Dichiarazioni relative al torneo di Brawl Stars, Supercell e Brawl Stars**

I membri della squadra non possono fare, rilasciare, autorizzare o approvare dichiarazioni o azioni che abbiano, o siano progettate per avere, un effetto pregiudizievole o dannoso per l'interesse del torneo, di Supercell o dei suoi affiliati o di Brawl Stars, come determinato a sola e assoluta discrezione degli amministratori del torneo.

### **3.15.6 Diffusione di informazioni senza approvazione**

Alle squadre verrà chiesto di presentare documenti per ottenere autorizzazioni o per la visibilità durante il torneo. Annunci anticipati possono perturbare le ricerche competitive che una squadra userebbe per creare strategie per gli incontri successivi. Per questo motivo, se a un membro della squadra è stato detto di non rilasciare informazioni, perché potrebbe compromettere il processo competitivo, e quel membro procede alla diffusione di suddette informazioni, allora quella persona e/o l'intera squadra saranno soggetti a sanzioni.

### **3.15.7 Indagine sul comportamento dei giocatori**

Se gli amministratori del torneo determinano che una squadra o un membro della squadra abbia violato le Condizioni d'Uso o altre regole di Brawl Stars, possono infliggere sanzioni a propria discrezione. Se gli amministratori contattano un membro della squadra per discutere di un'indagine, quel membro è tenuto a dire la verità e nel caso in cui ometta informazioni o tragga in inganno gli amministratori ostacolando le indagini, la squadra e/o il membro saranno soggetti a sanzioni.

### **3.15.8 Attività criminale**

Un membro della squadra non può svolgere alcuna attività proibita dalla legge, da statuti o trattati e che conduca o possa ragionevolmente condurre a condanne in qualsiasi tribunale della giurisdizione competente.

### **3.15.9 Turpitudine morale**

Un membro della squadra non può impegnarsi in attività che il torneo ritenga immorali, vergognose o contrarie alle norme convenzionali di comportamento etico adeguato.

### **3.15.10 Riservatezza**

Un membro della squadra non può divulgare alcuna informazione riservata fornita dagli amministratori o da qualsiasi affiliato di Supercell, con qualsiasi mezzo di comunicazione, inclusi tutti i canali di social media.

### **3.15.11 Corruzione**

Nessun membro della squadra può offrire regali o ricompense a un giocatore, allenatore, manager, amministratore o persona collegata o assunta da un'altra squadra del torneo per servizi promessi, resi o da rendere per favorire la sconfitta o nel tentativo di sconfiggere una squadra in gara.

### **3.15.12 Divieto di frode o manomissione**

Nessun membro o affiliato di una squadra può sollecitare, convincere con allettamenti o fare un'offerta di lavoro a qualsiasi membro delle squadre che faccia parte di una squadra del torneo, né incoraggiare tale membro a violare o altrimenti risolvere un contratto con la suddetta squadra del torneo. Le violazioni di

questa regola sono soggette a sanzioni, a discrezione degli amministratori. Per informazioni sullo stato di un membro di un'altra squadra, i manager devono contattare la direzione della squadra a cui il giocatore è attualmente legato. I richiedenti devono presentare la richiesta agli amministratori prima di poter discutere del contratto dei giocatori.

### **3.15.13 Regali**

Nessun membro della squadra può accettare regali, ricompense o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione alla parte competitiva del gioco, inclusi servizi che portano o potrebbero portare alla sconfitta di una squadra concorrente o servizi progettati per perdere deliberatamente o truccare un incontro o una partita. L'unica eccezione a questa regola è nel caso di una compensazione basata sulle prestazioni pagata a un membro della squadra dallo sponsor ufficiale o dal proprietario di una squadra.

### **3.15.14 Non conformità**

Nessun membro della squadra può rifiutare o non applicare le istruzioni o le decisioni ragionevoli degli amministratori.

### **3.15.15 Truccare gli incontri**

Nessun membro della squadra può offrirsi, accettare, tentare di o cospirare per influenzare l'esito di una partita o di un incontro con qualsiasi mezzo proibito dalla legge o dal presente Regolamento.

### **3.15.16 Richieste di documenti e varie**

Documentazione o altri elementi ragionevoli possono essere richiesti dagli amministratori in varie occasioni durante il torneo. Se la documentazione non viene completata secondo gli standard stabiliti dagli amministratori, la squadra coinvolta potrebbe essere soggetta a sanzioni. Le sanzioni possono essere imposte se gli articoli richiesti non vengono ricevuti e completati nei tempi richiesti.

### **3.15.17 Associazione con gioco d'azzardo**

Nessun membro della squadra o amministratore può scommettere o giocare d'azzardo, direttamente o indirettamente, su qualsiasi risultato di qualsiasi torneo o incontro di Brawl Stars a livello globale.

## **3.16 Sanzioni**

Se è stato appurato che un giocatore ha intrapreso o tentato di compiere atti che, a discrezione esclusiva e assoluta degli amministratori, costituiscono gioco sleale, quella persona sarà soggetta a sanzioni.

In caso di scoperta di un membro della squadra che violi le regole sopra elencate, gli amministratori, senza limitazione della loro autorità, possono stabilire le seguenti sanzioni:

1. avvertimento
2. proibizione di un brawler non più consentita
3. sospensione/i
4. squalifica

Le infrazioni ripetute sono soggette a sanzioni sempre maggiori, fino alla squalifica dalla partecipazione a futuri tornei di Brawl Stars. È importante ricordare che le sanzioni potrebbero non essere sempre imposte in un secondo momento. Gli amministratori del torneo, a loro esclusiva discrezione, per esempio, possono squalificare un giocatore dopo una prima infrazione, se l'azione compiuta è considerata abbastanza significativa da essere degna di squalifica.

### **3.17 Diritto alla pubblicazione**

Gli amministratori hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione attestante la penalizzazione di un membro della squadra. Qualsiasi membro della squadra e/o squadra a cui si faccia riferimento in tale dichiarazione rinuncia a qualsiasi diritto di azione legale nei confronti del torneo, di Supercell e/o dei loro genitori, filiali, affiliati, dipendenti, agenti o contraenti.

### **3.18 Sponsorizzazioni**

Le squadre che partecipano al torneo di Brawl Stars hanno la possibilità di acquisire sponsor durante il torneo. L'acquisizione delle sponsorizzazioni è illimitata. Se lo sponsor rientra nelle seguenti categorie limitate, i giocatori non possono esibire la sponsorizzazione mentre usano o giocano a Brawl Stars, o mostrarla insieme al materiale correlato a Brawl Stars, al torneo di Brawl Stars o ad eventuali eventi associati a Supercell. Gli amministratori possono aggiornare l'elenco delle categorie in qualsiasi momento.

Di seguito è riportato un elenco non esclusivo di sponsor con restrizioni.

1. Squadre e organizzazioni di eSport: non più di una singola squadra può usare lo stesso nome di una squadra od organizzazione di eSport come nome della propria squadra.
2. Siti web di gioco d'azzardo: definiti come qualsiasi sito web che aiuta o favorisce la scommessa di fondi su un evento sportivo, di eSport e/o permette di scommettere fondi nei giochi da casinò, incluso il poker.
3. Sostanze che non rientrano nei medicinali "da banco".
4. Fornitori di armi da fuoco, pistole o munizioni.
5. Siti web che mostrano o sono correlati a immagini o prodotti pornografici.
6. Prodotti o servizi di concorrenti diretti.
7. Prodotti dell'industria del tabacco, inclusi ma non limitati a sigarette elettroniche, vaporizzatori e sigarette.
8. Marchi e prodotti alcolici.

### **3.19 Dispositivi**

In tutte le fasi della competizione, tutti i partecipanti dovranno giocare su un dispositivo mobile (smartphone o tablet). Sono vietati gli emulatori o qualsiasi software che modifica il gioco per permettere ai partecipanti di giocare tramite PC o altri dispositivi non autorizzati. I giocatori scoperti nell'atto di utilizzare tali software saranno esclusi dalla competizione.

In tutte le fasi offline della competizione, i dispositivi saranno forniti nel luogo della competizione e tutti i giocatori dovranno lasciare in custodia i propri dispositivi personali agli amministratori fino alla fine del loro incontro sul palco.

Poiché le squadre riceveranno temporaneamente dei dispositivi per partecipare al torneo, esse avranno a disposizione un determinato periodo di tempo per cambiare le impostazioni almeno un giorno prima della competizione.

**Il modello dei dispositivi forniti verrà annunciato prima del primo spettacolo in studio.**

## **4. Comunicazione e assistenza**

### **4.1 Assistenza**

Se si ha bisogno di aiuto durante la competizione, si prega di usare la chat della partita, disponibile nell'angolo in basso a destra di ESL Play, oppure di inviare un messaggio all'assistenza.

### **4.2 Amministratori**

Tutti i partecipanti devono conformarsi alle decisioni e alle regole stabilite dagli amministratori del torneo e degli arbitri. Tutte le decisioni sono definitive, tranne nei casi in cui l'opzione di ricorso è chiaramente indicata.

### **4.3 Imbrogli**

Qualsiasi tipologia di imbroglio non sarà tollerata. Nel caso in cui venisse scoperto un imbroglio, la squadra colpevole verrà immediatamente rimossa dal torneo e bandita da tutte le competizioni per sei mesi. Ai giocatori potrebbe essere richiesto di installare un software "anti-cheat" sui propri dispositivi per la durata del torneo. Di seguito sono elencati a titolo esemplificativo alcuni tipi di imbrogli.

#### **4.3.1 Attacchi DDoS**

Limitazione o tentativi di limitazione della connessione di un altro partecipante al gioco attraverso un attacco DDoS o qualsiasi altro mezzo.

#### **4.3.2 Partite truccate**

Tentativi di alterazione intenzionale dei risultati di una partita perdendo o cercando in altro modo di influenzare i risultati.

#### **4.3.3 Software o hardware**

Utilizzo di qualsiasi software o hardware per ottenere vantaggi che altrimenti non sarebbero disponibili nel gioco. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: qualsiasi software di terze parti (app non approvate che manipolano il gioco), giocare su server privati, attacchi con script. Per ulteriori informazioni, si prega di visitare la [pagina sulla politica di sicurezza e correttezza del gioco di Supercell](#) e consultare le [Condizioni d'Uso di Supercell](#).

### **4.4 Squalifica**

Gli amministratori del torneo si riservano il diritto di squalificare squadre e giocatori. Qualsiasi squadra scoperta a sfruttare bug noti perderà la partita alla prima occasione. Se si scopre che la squadra utilizza un altro bug noto per una seconda volta e viene provato che l'utilizzo è avvenuto di proposito, verrà rimossa dall'evento ed esclusa da eventuali eventi futuri.

## 5. Elenco punti di penalità

In generale, un giocatore e la squadra possono ricevere fino a sei punti di penalità per incontro, a meno che una singola violazione necessiti di una sanzione più severa. Una squadra viene punita una sola volta per violazione, indipendentemente dal numero di giocatori che hanno infranto il regolamento. Laddove un giocatore o una squadra ricevano punti di penalità per più violazioni, i punti verranno sommati.

Se una squadra raggiunge quattro punti di penalità, perderà a tavolino l'incontro in questione.

Violazione delle regole	Numero di punti di penalità
<b>Generale</b>	
Assenza	Squadra: 3 - Giocatore: 2
Rifiuto sfida obbligatoria	Normale: 1 Intensa (migliori 10): 2
Interruzione partita	Giocatore / squadra: 2
<b>Uso di un giocatore non idoneo</b>	
Giocatore non registrato	Giocatore / squadra: 3
Abbonamento Premium mancante (dove richiesto)	Giocatore / squadra: 3
Status Trusted mancante (dove richiesto)	Giocatore / squadra: 3
Impostore	Giocatore / squadra: 6
Giocare con un account di gioco sbagliato	Giocatore / squadra: 3
Giocare senza un account di gioco registrato	Giocatore / squadra: 3
<b>Comportamento antisportivo</b>	
Account multipli o falsi	Avvertimento / 1-4 punti penalità
Inganno	Giocatore / squadra: 1 - 4
Risultato falso	Giocatore / squadra: 4
Contenuti mediatici relativi all'incontro contraffatti	Giocatore / squadra: 6
Partita falsa	Giocatore / squadra: 6
Imbroglione	Giocatore: 12 / Squadra: 6

Oltre a perdere l'incontro per cui sono stati assegnati i punti di penalità, il raggiungimento di quattro punti di penalità comporta un allontanamento da ESL Play. Il raggiungimento delle seguenti soglie comporta la seguente durata dell'allontanamento.

- 4 punti di penalità: allontanamento di una settimana.
- 8 punti di penalità: allontanamento di due settimane.
- 12 punti di penalità: allontanamento di due anni (possibilità di riabilitazione dopo sei mesi).

## 5.1 Sanzioni

Qualora le squadre avessero infranto il regolamento in qualsivoglia maniera, gli amministratori del torneo si riservano il diritto di sanzionarle o di assegnare loro vincite ridotte.

## 6. Condizioni d'Uso

Iscrivendosi e partecipando, tutti i giocatori accettano la [politica di sicurezza e correttezza del gioco di Supercell](#), le [Condizioni d'Uso di Supercell](#) e confermano che i loro account sono in regola.

**Iscrivendosi al torneo di Brawl Stars su ESL Play, i giocatori accettano che i loro account saranno esaminati per individuare qualsiasi violazione delle [Condizioni d'Uso di Supercell](#) e il risultato di tale indagine sarà condiviso con ESL.**

**La violazione o le violazioni delle [Condizioni d'Uso di Supercell](#) può comportare anche l'esclusione dalla competizione.**