

Rocket League Championship Series - Stagione 2022-23 - Regolamento ufficiale

1. Introduzione e accettazione

1.1 Introduzione

Il presente Regolamento ufficiale della Rocket League Championship Series - Stagione 2022-23 (**“Regolamento”**) disciplina tutte le fasi della Rocket League Championship Series - Stagione 2022-23 (**“Torneo”** o **“RLCS 2022-23”**), fornita da Psyonix LLC (**“Psyonix”**).

Questo Regolamento è stato formulato per garantire l'integrità della gara di Rocket League (**“Rocket League”**) in relazione al Torneo ed è volto a promuovere una gara intensa ma anche divertente, corretta e priva di qualsiasi Comportamento dannoso (come definito di seguito) durante la Rocket League.

Il presente Regolamento può essere tradotto in altre lingue. In caso di conflitto o incoerenza tra una versione tradotta del presente Regolamento e la versione in inglese, prevarrà, governerà e controllerà la versione in inglese. L'iscrizione al presente Torneo non costituisce iscrizione a qualsiasi altro torneo, competizione, concorso o gioco a premi.

1.2 Accettazione

Per partecipare al Torneo, ogni Giocatore deve acconsentire (o, in caso di Minore, come definito di seguito, un genitore o tutore del Giocatore devono acconsentire per suo conto) a seguire il presente Regolamento in qualsiasi momento, compreso il Codice di condotta di cui alla Sezione 7 (**“Giocatore”**). Un Giocatore (o, se Minore, un genitore o il tutore di tale Giocatore) deve accettare il presente Regolamento quale parte del modulo di registrazione al Torneo, disponibile su <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>. Partecipando a qualsiasi gioco o partita del Torneo (come definiti di seguito), il Giocatore conferma (o, se Minore, un genitore o il tutore confermano) di aver accettato il presente Regolamento secondo quanto stabilito nella Sezione 1.2.

Il presente Regolamento si applica inoltre a ogni Squadra autorizzata a partecipare al Torneo e al suo proprietario o proprietari (**“Proprietario”**), manager (**“Manager”**) e coach (**“Coach”**). Il proprietario (o proprietari) di una Squadra può essere una persona fisica o giuridica e il presente Regolamento si applica ad entrambe. La partecipazione di una Squadra a qualsiasi Torneo è subordinata all'accettazione del presente Regolamento da parte del Proprietario o proprietari, del Manager e del Coach della Squadra.

1.3 Applicazione

La responsabilità di applicare il presente Regolamento e, in collaborazione con gli amministratori del Torneo (come definiti di seguito), di sanzionare i Giocatori, i Proprietari, i Manager, i Coach e le Squadre per la violazione del Regolamento, secondo quanto ulteriormente stabilito nella Sezione 8, spetterà principalmente a Psyonix.

1.4 Modifiche

Psyonix potrà talvolta aggiornare, rivedere o modificare il presente Regolamento. La partecipazione al Torneo dopo l'aggiornamento, la revisione o la modifica del presente Regolamento sarà considerata accettazione del Regolamento aggiornato, rivisto o modificato.

2. Struttura del Torneo

2.1 Definizione dei termini

“**APAC**”: indica Bangladesh, Bhutan, Brunei, India, Indonesia, Giappone, Laos, Malesia, Mongolia, Birmania, Pakistan, Filippine, Singapore, Corea del Sud, Tailandia, Timor-Leste e Vietnam.

“**Best-of-X**”: significa una Partita avente un numero X di Giochi, e la Squadra che vince la maggioranza dei Giochi viene dichiarata vincitrice. Dopo che una Squadra avrà vinto il numero di Giochi necessari per raggiungere il requisito di maggioranza, quella Squadra sarà dichiarata la vincitrice della Partita e qualsiasi Gioco non ancora giocato non verrà disputato. Ad esempio, in una partita Best-of-Three, quando una Squadra vince due Giochi, quella Squadra viene immediatamente dichiarata la vincitrice di quella partita.

“**Area di idoneità**”: indica APAC, Europa, MENA (definito di seguito), Nord America, Oceania, Sud America e SSA (definito di seguito).

“**Europa**”: indica Andorra, Albania, Armenia, Austria, Belgio, Bosnia ed Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Repubblica Ceca, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Ungheria, Islanda, Repubblica d'Irlanda, Italia, Lettonia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Macedonia, Malta, Moldavia, Monaco, Montenegro, Olanda, Norvegia, Polonia, Portogallo, Romania, Russia (si veda la Sezione 4.4), San Marino, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia (si veda la Sezione 4.4), Ucraina (escluse le regioni Crimea, Donetsk e Luhansk), Regno Unito e Irlanda del Nord.

“**Gioco**”: indica una singola competizione tra due Squadre.

“**Partita**”: indica la disputa di un Torneo tra due Squadre che può includere Giochi multipli, come descritto nella Sezione 2.3.

“**MENA**”: indica Algeria, Azerbaigian, Bahrain, Ciad, Gibuti, Egitto, Israele, Giordania, Kazakistan, Kirghizistan, Kuwait, Libia, Mauritania, Niger, Oman, Palestina, Qatar, Arabia Saudita, Tagikistan, Tunisia, Turkmenistan, Emirati Arabi Uniti e Uzbekistan.

“**Nord America**”: indica Bahamas, Canada (esclusi Nunavut, i territori del nord ovest e Yukon), Costa Rica, Dominica, Repubblica Dominicana, El Salvador, Guatemala, Honduras, Giamaica, Messico, Nicaragua, Panama, e Stati Uniti (incluso Porto Rico e le Isole Vergini degli Stati Uniti).

“**Oceania**”: indica Australia, Fiji, Polinesia Francese, Kiribati, Isole Marshall, Micronesia, Nauru, Nuova Caledonia, Nuova Zelanda, Isola di Norfolk, Palau, Papua Nuova Guinea, Samoa, Isole Salomone, Tonga, Tuvalu, Vanuatu e Wallis e Futuna.

“**Parentesi di play-off di convocazione**”: indica una fase del Torneo in cui le Squadre vengono sorteggiate utilizzando le Partite Round Robin (come definite di seguito) e le Squadre principali giocano un mix di una Parentesi a singola eliminazione e una Parentesi a doppia eliminazione (come definite di seguito).

“**Regione soggetta a restrizioni sui premi**”: indica Russia e Turchia.

“**Regione**”: indica la regione del server in cui competono un Giocatore o una Squadra.

“**Sito web di registrazione**”: indica il sito web start.gg o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

“**RLCS**”: indica la Rocket League Championship Series.

“**Punti RLCS**”: indica i punti assegnati a una Squadra in base alla sua posizione finale in una Regionale o una

Major (ciascuna definita di seguito).

“**Round Robin**”: indica una fase del torneo dove ogni squadra gioca contro tutte le altre.

“**Regolamento del sito web**”: indica il sito web <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

“**Sud America**”: indica Argentina, Bolivia, Brasile, Cile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Perù, Suriname, Uruguay e Venezuela.

“**SSA**”: indica Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Camerun, Capo Verde, Repubblica Centrafricana, Comore, Congo (Brazzaville), Congo (Repubblica Democratica), Costa d’Avorio, Guinea Equatoriale, Etiopia, Gabon, Gambia, Ghana, Guinea Bissau, Lesotho, Madagascar, Malawi, Mali, Mauritius, Mozambico, Namibia, Nigeria, Riunione, Ruanda, São Tomé e Príncipe, Senegal, Seychelles, Sudafrica, Swaziland, Togo, Uganda e Zambia.

“**Svizzera**”: indica una fase del Torneo con più round dove le Squadre non giocano necessariamente contro qualsiasi altra Squadra.

“**Squadra**”: indica un gruppo di Giocatori che compete in un Torneo insieme come un’unità. Una descrizione dei requisiti di Squadra viene fornita nella Sezione 6.

“**Amministratore del Torneo**”: indica tutti i dipendenti Psyonix o i membri del team di amministratori, di trasmissione, di produzione, il personale dell’evento o qualunque altro soggetto assunto o a contratto ai fini dello svolgimento del Torneo (compresa, a titolo esemplificativo e non esaustivo, ESL Gaming GmbH (“**ESL**”).

“**Entità del Torneo**”: indica Psyonix, gli Amministratori del Torneo, tutti gli sponsor ufficiali del Torneo e tutte le proprie società capogruppo, consociate e affiliate, i propri fornitori, agenti e rappresentanti e i funzionari, dirigenti e dipendenti di tutti i suddetti.

“**Giocatore vincitore**”: indica qualsiasi Giocatore che (a) non risieda altrimenti in una Regione soggetta a restrizioni sui premi (b) venga ufficialmente dichiarato Giocatore vincitore da Psyonix come stabilito nella Sezione 4.

2.2 Programma e Format

Come specificato in maggiore dettaglio nella Sezione 2.3, il Torneo consiste di tre (3) suddivisioni (ciascuna, una “**Suddivisione**”), ognuna delle quali include (a) tre (3) tornei regionali RLCS 2022-23 (ciascuna, una “**Regionale**”) e una major (ciascuna, una “**Major**”) e (b) un Open Qualifier e un Evento principale (definiti di seguito). La RLCS 2022-23 termina con il Campionato mondiale RLCS 2022-23 (come descritto di seguito).

2.3 Date del Torneo

2.3.1 Periodo del Torneo

Nella presente Sezione viene descritto il programma che corrisponde a ogni fase del Torneo. Le date di cui sotto sono riportate nel fuso orario della regione applicabile.

2.3.2 Modifica del programma

Psyonix potrà, a suo insindacabile giudizio, modificare il programma e/o la data di qualsiasi Partita o sessione del Torneo (oppure la relativa modalità di Gioco). Tuttavia, qualora vengano apportate modifiche al Torneo, Psyonix informerà tutti i Giocatori non appena possibile.

2.3.3 Suddivisione 1

Regionali APAC

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 APAC (1° ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 APAC (2 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (8 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (9 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 APAC (15 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 APAC (16 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (22 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (23 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (5 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (6 novembre 2022)

Regionali MENA

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 MENA (30 settembre 2022)
- Open Qualifier 2 MENA (1° ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (6 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (7 ottobre 2022)

- Evento Principale Giorno 3 MENA (8 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 MENA (14 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 MENA (15 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (20 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (21 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (22 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 MENA (3 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (4 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (5 novembre 2022)

Regionali del Nord America

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Nord America (30 settembre 2022)
- Open Qualifier 2 del Nord America (1° ottobre 2022)
- Open Qualifier 3 del Nord America (2 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (7 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (8 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (9 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Nord America (14 ottobre 2022)

- Open Qualifier 2 del Nord America (15 ottobre 2022)
- Open Qualifier 3 del Nord America (16 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (21 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (22 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (23 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento principale Giorno 1 del Nord America (4 novembre 2022)
- Evento principale Giorno 2 del Nord America (5 novembre 2022)
- Evento principale Giorno 3 del Nord America (6 novembre 2022)

Regionali europei

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Europa (7 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (8 ottobre 2022)
- Open Qualifier 3 dell'Europa (9 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (14 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (15 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (16 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Europa (21 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (22 ottobre 2022)
- Open Qualifier 3 dell'Europa (23 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (28 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (29 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (30 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (11 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (12 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (13 novembre 2022)

Regionali Oceania

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (1° ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (2 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (14 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (15 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (16 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (22 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (23 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (28 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (29 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (30 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (11 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (12 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (13 novembre 2022)

Regionali del Sud America

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Sud America (8 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 del Sud America (9 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (14 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (15 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (16 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Sud America (22 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 del Sud America (23 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (28 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (29 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (30 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (4 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (5 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (6 novembre 2022)

Regionali SSA

Suddivisione 1 Regionale 1

- Open Qualifier 1 SSA (8 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 SSA (9 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (14 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (15 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (16 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 2

- Open Qualifier 1 SSA (22 ottobre 2022)
- Open Qualifier 2 SSA (23 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (28 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (29 ottobre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (30 ottobre 2022)

Suddivisione 1 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 SSA (11 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (12 novembre 2022)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (13 novembre 2022)

2.3.3.1 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1

Innanzitutto, le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier per la Suddivisione 1 Regionale 1 della regione per cui si sono registrate (“**Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1**”).

2.3.3.1.1 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 (Europa, Nord America)

L’Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 consiste in un massimo di tre (3) giorni di Partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 verrà deciso da Psysionix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà in una parentesi a doppia eliminazione (“**Parentesi a doppia eliminazione**”), nella quale una Squadra non potrà proseguire se perderà due Partite. Le migliori quarantotto (48) Squadre passeranno al Giorno 2 dell’Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1.

Inoltre, il Giorno 1 consisterà di un gruppo separato di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 1 (come definito di seguito). Se una Squadra perde tre (3) Partite in questa fase, avanzerà al Giorno 3 dell’Open Qualifier Suddivisione 1 per la Regionale 1. Ogni Partita sarà del tipo Best-of-Five.

Il Giorno 2 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e le migliori otto (8) Squadre passeranno al Giorno 3 dell’Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five.

La prima fase del Giorno 3 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 3 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all’Evento principale Suddivisione 1.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un quarto giorno di Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 3 passeranno al Giorno 4 per partecipare a un’altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 4 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finali rimanenti alla conclusione del Giorno 4 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all’Evento Principale Suddivisione 1.

2.3.3.1.2 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 (APAC, MENA, Oceania, Sud America e SSA)

L’Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 consiste in un massimo di due (2) giorni di Partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà di una Parentesi a doppia eliminazione in cui le migliori otto (8) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2.

Inoltre, il Giorno 1 consisterà di un gruppo separato di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra in questo gruppo vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 1. Se una Squadra perde tre (3) Partite in questa fase, avanzerà al Giorno 2 dell’Open Qualifier Suddivisione 1 per la Regionale 1. Ogni Partita sarà del tipo Best-of-Five.

La prima fase del Giorno 2 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 2 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all’Evento principale Suddivisione 1.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione,

potranno aggiungere un terzo giorno di Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3 per partecipare a un'altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 3 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 1.

2.3.3.2 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2

Innanzitutto, le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier per la Suddivisione 1 Regionale 2 della regione per cui si sono registrate (“**Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2**”).

2.3.3.2.1 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 (Europa, Nord America)

L'Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 consiste in un massimo di tre (3) giorni di partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Three, fatta eccezione per le Finali delle Squadre vincenti e per le Semifinali delle Squadre sconfitte. Tutte le Partite delle Finali delle Squadre vincenti e delle Semifinali delle Squadre sconfitte saranno del tipo Best-of-Five. Le migliori quarantotto (48) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2.

Il Giorno 2 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Five. Le migliori otto (8) Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 3 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all'Evento principale Suddivisione 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 3 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento principale Suddivisione 1.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un quarto giorno di Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 3 passeranno al Giorno 4 per partecipare a un'altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 4 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finali rimanenti alla conclusione del Giorno 4 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 1.

2.3.3.2.2 Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 (APAC, MENA, Oceania, Sud America e SSA)

L'Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 consiste in un massimo di due (2) giorni di Partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà di una Parentesi a doppia eliminazione in cui le migliori otto (8) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 2 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince

tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all'Evento principale Suddivisione 1. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 2 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento principale Suddivisione 1.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un terzo giorno di Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3 per partecipare a un'altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 3 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 1.

2.3.3.3 Inviti per Suddivisione 1 Regionale 3 (tutte le Regioni)

Alle migliori sedici (16) Squadre per Punti RLCS sarà concesso un invito per partecipare al Giorno 1 della Suddivisione 1 Regionale 3 ("**Suddivisione 1 Regionale 3**").

Qualora si verifichi un pari merito tra le Squadre per gli inviti alla partecipazione alla Suddivisione 1 Regionale 3, tali Squadre si sfideranno in una partita di spareggio che sarà disputata come stabilito nella Sezione 2.3.7.

Fermo restando quanto suddetto, nel caso in cui meno di sedici (16) Squadre abbiano guadagnato Punti RLCS, le Squadre senza detti punti parteciperanno alla Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 1 Regionale 3. Le Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 1.

2.3.3.4 Evento principale Suddivisione 1

Nella fase dell'Evento principale per la Suddivisione 1 ("**Evento principale Suddivisione 1**"), sedici (16) Squadre competeranno in un totale di due (2) fasi e i Giocatori qualificati per ogni fase dell'Evento principale Suddivisione 1 verranno decisi da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione. Non sarà possibile iscriversi all'Evento principale Suddivisione 1 senza l'avanzamento dagli Open Qualifier Suddivisione 1, Regionale oppure ricevere un invito per la Suddivisione 1 Regionale 3 come stabilito nelle Sezioni 2.3.3.1, 2.3.3.2 o 2.3.3.3 (a seconda del caso).

La prima fase dell'Evento principale Suddivisione 1 consisterà in un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà alla seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 1. Se una Squadra perde tre (3) Partite in questa fase, sarà eliminata dal Torneo. Otto (8) Squadre del gruppo avanzeranno alla seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 1.

Tutte le Partite della prima fase dell'Evento principale Suddivisione 1 saranno del tipo Best-of-Five.

La seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 1 consisterà di una Parentesi a singola eliminazione ("**Parentesi a singola eliminazione**") di otto (8) Squadre. Tutte le Partite della seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 1 saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.3.5 Fall Major

La Suddivisione 1 terminerà con la Fall Major RLCS 2022-23 (“**Fall Major**”) composta dalle prime sedici (16) Squadre di tutte le Regioni con punti RLCS cumulativi per la Suddivisione 1, come descritto di seguito:

- Nord America: cinque (5) Squadre
- Europa: cinque (5) Squadre
- Oceania: due (2) Squadre
- Sud America: due (2) Squadre
- APAC: una (1) Squadra
- MENA: una (1) Squadra

Nella Fall Major, sedici (16) Squadre competeranno in un totale di due (2) fasi e i Giocatori qualificati per ogni fase della Fall Major verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.9.

La prima fase del Fall Major consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre, e ciascuna Squadra competerà nelle Partite della Svizzera contro le altre Squadre all’interno del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà alla seconda fase del Fall Major. Se una Squadra perde tre (3) Partite in questa fase, sarà eliminata dal Tomeo.

Tutte le Partite della prima fase della Fall Major saranno del tipo Best-of-Five.

La seconda fase del Fall Major consisterà in una Parentesi a singola eliminazione di otto (8) Squadre. Tutte le Partite della seconda fase saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.3.6 Struttura di punteggio

Suddivisione 1			
Posto	Totale Squadre	Punteggio Regionali	Punteggio Major
1°	1	16	32
2°	1	12	24
T-3°	2	9	18
T-5°	4	6	12
T-9°	3	4	8
T-12°	3	3	6
T-15°	2	2	4
Totale punti		95	190

2.3.4 Suddivisione 2

Regionali APAC

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 APAC (21 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 APAC (22 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (28 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (29 gennaio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 APAC (4 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 APAC (5 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (11 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (12 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 APAC (25 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (26 febbraio 2023)

Regionali MENA

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 MENA (27 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 MENA (28 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (2 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (3 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (4 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 MENA (10 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 MENA (11 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (16 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (17 febbraio 2023)

- Evento Principale Giorno 3 MENA (18 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 MENA (2 marzo 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (3 marzo 2023)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (4 marzo 2023)

Regionali del Nord America

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Nord America (27 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 del Nord America (28 gennaio 2023)
- Open Qualifier 3 del Nord America (29 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (3 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (4 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (5 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Nord America (10 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 del Nord America (11 febbraio 2023)
- Open Qualifier 3 del Nord America (12 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (17 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (18 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (19 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (3 marzo 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (4 marzo 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (5 marzo 2023)

Regionali europei

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Europa (20 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (21 gennaio 2023)

- Open Qualifier 3 dell'Europa (22 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (27 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (28 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (29 gennaio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Europa (3 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (4 febbraio 2023)
- Open Qualifier 3 dell'Europa (5 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (10 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (11 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (12 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (24 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (25 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (26 febbraio 2023)

Regionali Oceania

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (28 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (29 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (3 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (4 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (5 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (11 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (12 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (17 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (18 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (19 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 Oceania (3 marzo 2023)

- Evento Principale Giorno 2 Oceania (4 marzo 2023)
- Evento Principale Giorno 3 Oceania (5 marzo 2023)

Regionali del Sud America

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Sud America (21 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 del Sud America (22 gennaio 2023)
- Evento principale Giorno 1 del Sud America (27 gennaio 2023)
- Evento principale Giorno 2 del Sud America (28 gennaio 2023)
- Evento principale Giorno 3 del Sud America (29 gennaio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Sud America (4 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 del Sud America (5 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (10 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (11 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (12 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Sud America

Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (24 febbraio 2023)

- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (25 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (26 febbraio 2023)

Regionali SSA

Suddivisione 2 Regionale 1

- Open Qualifier 1 SSA (21 gennaio 2023)
- Open Qualifier 2 SSA (22 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (27 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (28 gennaio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (29 gennaio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 2

- Open Qualifier 1 SSA (4 febbraio 2023)
- Open Qualifier 2 SSA (5 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (10 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (11 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (12 febbraio 2023)

Suddivisione 2 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 SSA (24 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (25 febbraio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (26 febbraio 2023)

2.3.4.1 Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 1 e 2 (Europa, Nord America)

Le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 1 e/o Suddivisione 2 Regionale 2 della regione per cui si sono registrate (come applicabile, “**Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 1**” e “**Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 2**”, e collettivamente gli “**Open Qualifier Suddivisione 2**”). Ogni Open Qualifier Suddivisione 2 consiste in un massimo di tre (3) giorni di partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 2 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Three, fatta eccezione per le Finali delle Squadre vincenti e per le Semifinali delle Squadre sconfitte. Tutte le Partite delle Finali delle Squadre vincenti e delle Semifinali delle Squadre sconfitte saranno del tipo Best-of-Five. Le migliori quarantotto (48) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2.

Il Giorno 2 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Five. Le migliori otto (8) Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 3 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 2 (come definito di seguito). Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 3 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all’Evento principale Suddivisione 2.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un quarto giorno di Open Qualifier Suddivisione 2, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 3 passeranno al Giorno 4 per partecipare a un’altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 4 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 4 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all’Evento Principale Suddivisione 2.

2.3.4.2 Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 1 e 2 (APAC, MENA, Oceania, Sud America e SSA)

Le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 1 e/o Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 2 della regione per cui si sono registrate. Ogni Open Qualifier Suddivisione 2 consiste in un massimo di due (2) giorni di partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 2 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà di una Parentesi a doppia eliminazione in cui le migliori otto (8) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 2 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all'Evento principale Suddivisione 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 2 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento principale Suddivisione 2.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un terzo giorno di Open Qualifier Suddivisione 2, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3 per partecipare a un'altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 3 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 2.

2.3.4.3 Inviti per Suddivisione 2 Regionale 3 (tutte le Regioni)

Alle migliori sedici (16) Squadre per Punti RLCS sarà concesso un invito per partecipare al Giorno 1 della Suddivisione 2 Regionale 3 ("**Suddivisione 2 Regionale 3**").

Qualora si verifichi un pari merito tra le Squadre per gli inviti alla partecipazione alla Suddivisione 2 Regionale 3, tali Squadre si sfideranno in una partita di spareggio che sarà disputata come stabilito nella Sezione 2.3.7.

Fermo restando quanto suddetto, nel caso in cui meno di sedici (16) Squadre abbiano guadagnato Punti RLCS, le Squadre senza detti punti parteciperanno alla Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 2 Regionale 3. Le Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 2.

2.3.4.4 Evento principale Suddivisione 2

Nella fase dell'Evento principale per la Suddivisione 2 ("**Evento principale Suddivisione 2**"), sedici (16) Squadre competeranno in un totale di due (2) fasi e i Giocatori qualificati per la suddetta fase dell'Evento principale Suddivisione 2 verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.8. Non sarà possibile iscriversi all'Evento principale Suddivisione 2 senza l'avanzamento dagli Open Qualifier Suddivisione 2, Regionale oppure ricevere un invito per la Suddivisione 2 Regionale 3 come stabilito nelle Sezioni 2.3.4.1, 2.3.4.2 o 2.3.4.3 (a seconda del caso).

La prima fase dell'Evento principale Suddivisione 2 consisterà in quattro (4) gruppi di quattro (4) Squadre, e ciascuna Squadra competerà nelle Partite Round Robin contro ogni altra Squadra del proprio gruppo. Tutte le Partite Round Robin saranno del tipo Best-of-Five.

La Squadra al primo posto di ciascun gruppo avanzerà ai Quarti di finale della seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 2. Le Squadre al secondo e al terzo posto avanzeranno al 1° Round della seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 2. La Squadra al quarto posto sarà eliminata dal Torneo. Qualora si verifichi un pari merito fra le Squadre di un gruppo, lo spareggio avverrà sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.4.4.1.

La seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 2 consisterà di dodici (12) Squadre che competeranno in una Parentesi a singola eliminazione. Tutte le Partite del 1° Round saranno del tipo Best-of-Five. Tutte le Partite per disputare Quarti di finale, Semifinali, Gran finali saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.4.4.1 Pari merito Evento principale Suddivisione 2

Qualora si verifichi un pari merito al termine di una Partita Round Robin dell'Evento Principale Suddivisione 2, le Squadre in parità di un gruppo verranno qualificate nel seguente ordine:

1. Record di gioco
2. Differenziale di gioco tra Squadre in parità
3. Differenziale di gioco
4. Qualificazione iniziale

Nel caso in cui tre (3) Squadre siano in parità, una volta che tale parità venga meno e rimangano a pari merito solo due (2) Squadre, Psyonix e/o gli Amministratori del torneo torneranno alla Fase 1 e applicheranno le regole del pareggio alle due (2) restanti Squadre.

2.3.4.5 Winter Major

La Suddivisione 2 terminerà con la Winter Major RLCS 2022-23 (“**Winter Major**”) composta dalle prime sedici (16) Squadre di tutte le Regioni con punti RLCS cumulativi per la Suddivisione 2, come descritto di seguito:

- Nord America: cinque (5) Squadre
- Europa: cinque (5) Squadre
- Oceania: due (2) Squadre
- Sud America: due (2) Squadre
- APAC: una (1) Squadra
- MENA: una (1) Squadra

Nella Winter Major, sedici (16) Squadre competeranno in un totale di due (2) fasi e i Giocatori qualificati per ogni fase della Winter Major verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.9.

La prima fase della Winter Major consisterà in quattro (4) gruppi di quattro (4) Squadre e ciascuna Squadra competerà nelle Partite Round Robin contro ogni altra Squadra del proprio gruppo. Tutte le Partite Round Robin saranno del tipo Best-of-Five.

La Squadra al primo posto di ciascun gruppo avanzerà ai Quarti di finale della seconda fase della Winter Major. Le Squadre al secondo e al terzo posto avanzeranno al 1° Round della seconda fase della Winter Major. La Squadra al quarto posto sarà eliminata dal Torneo. Qualora si verifichi un pari merito fra le Squadre di un gruppo, lo spareggio avverrà sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.4.5.1.

La seconda fase della Winter Major consisterà di dodici (12) Squadre che competeranno in una Parentesi a singola eliminazione. Tutte le Partite del 1° Round saranno del tipo Best-of-Five. Tutte le Partite per disputare Quarti di finale, Semifinali, Gran finali saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.4.5.1 Pari merito Winter Major

Qualora si verifichi un pari merito al termine di una Partita Round Robin della Winter Major, le Squadre in parità di un gruppo verranno qualificate nel seguente ordine:

1. Record di gioco
2. Differenziale di gioco tra Squadre in parità
3. Differenziale di gioco
4. Qualificazione iniziale

2.3.4.6 Struttura di punteggio

Suddivisione 2			
Posto	Totale Squadre	Punteggio Regionali	Punteggio Major
1°	1	20	40
2°	1	16	32
T-3°	2	12	24
T-5°	4	8	16
T-9°	4	5	10
T-13°	4	3	6
Totale punti		124	248

2.3.5 Suddivisione 3

Regionali APAC

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 APAC (6 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 APAC (7 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (13 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (14 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 APAC (20 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 APAC (21 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 APAC (27 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (28 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 APAC (10 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 APAC (11 giugno 2023)

Regionali MENA

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 MENA (28 aprile 2023)
- Open Qualifier 2 MENA (29 aprile 2023)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (4 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (5 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (6 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 MENA (12 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 MENA (13 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 MENA (18 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (19 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (20 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 MENA (1° giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 MENA (2 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 MENA (3 giugno 2023)

Regionali del Nord America

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Nord America (28 aprile 2023)
- Open Qualifier 2 del Nord America (29 aprile 2023)
- Open Qualifier 3 del Nord America (30 aprile 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (5 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (6 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (7 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Nord America (12 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 del Nord America (13 maggio 2023)
- Open Qualifier 3 del Nord America (14 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (19 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (20 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (21 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 del Nord America (2 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Nord America (3 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Nord America (4 giugno 2023)

Regionali europei

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Europa (5 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (6 maggio 2023)
- Open Qualifier 3 dell'Europa (7 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (12 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (13 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (14 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Europa (19 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Europa (20 maggio 2023)
- Open Qualifier 3 dell'Europa (21 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (26 maggio 2023)

- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (27 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (28 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Europa (9 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Europa (10 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Europa (11 giugno 2023)

Regionali Oceania

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (29 aprile 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (30 aprile 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (5 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (6 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (7 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 dell'Oceania (13 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 dell'Oceania (14 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (19 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (20 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (21 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 dell'Oceania (2 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 dell'Oceania (3 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 dell'Oceania (4 giugno 2023)

Regionali del Sud America

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 del Sud America (6 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 del Sud America (7 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (12 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (13 maggio 2023)

- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (14 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 del Sud America (20 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 del Sud America (21 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (26 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (27 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (28 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 del Sud America (9 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 del Sud America (10 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 del Sud America (11 giugno 2023)

Regionali SSA

Suddivisione 3 Regionale 1

- Open Qualifier 1 SSA (6 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 SSA (7 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (12 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (13 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (14 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 2

- Open Qualifier 1 SSA (20 maggio 2023)
- Open Qualifier 2 SSA (21 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 1 SSA (26 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (27 maggio 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (28 maggio 2023)

Suddivisione 3 Regionale 3

- Evento Principale Giorno 1 SSA (9 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 2 SSA (10 giugno 2023)
- Evento Principale Giorno 3 SSA (11 giugno 2023)

2.3.5.1 Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 1 e 2 (Europa, Nord America)

Le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 1 e/o Suddivisione 3 Regionale 2 della regione per cui si sono registrate (come applicabile, “**Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 1**” e “**Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 2**”, e collettivamente gli “**Open Qualifier Suddivisione 3**”). Ogni Open Qualifier Suddivisione 3 consiste in un massimo di tre (3) giorni di partite, e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 3 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Three, fatta eccezione per le Finali delle Squadre vincenti e per le Semifinali delle Squadre sconfitte. Tutte le Partite delle Finali delle Squadre vincenti e delle Semifinali delle Squadre sconfitte saranno del tipo Best-of-Five. Le migliori quarantotto (48) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five.

Il Giorno 2 consisterà in una Parentesi a doppia eliminazione e ogni Partita sarà del tipo Best-of-Five. Le migliori otto (8) Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 3 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 3 (come definito di seguito). Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 3 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all’Evento principale Suddivisione 3.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un quarto giorno di Open Qualifier Suddivisione 3, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 3 passeranno al Giorno 4 per partecipare a un’altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 3. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 4 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 4 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all’Evento Principale Suddivisione 3.

2.3.5.2 Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 1 e 2 (APAC, MENA, Oceania, Sud America e SSA)

Le Squadre verranno iscritte alla fase Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 1 e/o Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 2 della regione per cui si sono registrate. Ogni Open Qualifier Suddivisione 3 consiste in un massimo di due (2) giorni di partite e il Giocatore qualificato per ogni giorno di un Open Qualifier Suddivisione 3 verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo a propria discrezione.

Il Giorno 1 consisterà di una Parentesi a doppia eliminazione in cui le migliori otto (8) Squadre del Giorno 1 passeranno al Giorno 2, unendosi alle Squadre classificate dal 9° al 16° posto con i punti RLCS.

La prima fase del Giorno 2 consisterà di un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà all’Evento principale Suddivisione 3. Tutte le Partite che si terranno

il Giorno 2 saranno del tipo Best-of-Five. Salvo quanto diversamente disposto, alla conclusione del Giorno 2 le otto (8) Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento principale Suddivisione 3.

Fermo restando quanto suddetto, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo, a loro totale discrezione, potranno aggiungere un terzo giorno di Open Qualifier Suddivisione 3, nel qual caso le migliori Squadre del Giorno 2 passeranno al Giorno 3 per partecipare a un'altra Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 3. Tutte le Partite che si terranno il Giorno 3 (se del caso) saranno del tipo Best-of-Five. Le Squadre finaliste rimanenti alla conclusione del Giorno 3 (se del caso) si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 3.

2.3.5.3 Suddivisione 3 Regionale 3 (tutte le Regioni)

Alle migliori sedici (16) Squadre per Punti RLCS sarà concesso un invito per partecipare al Giorno 1 della Suddivisione 3 Regionale 3 ("**Suddivisione 3 Regionale 3**").

Qualora si verifichi un pari merito tra le Squadre per gli inviti alla partecipazione alla Suddivisione 3 Regionale 3, tali Squadre si sfideranno in una partita di spareggio che sarà disputata come stabilito nella Sezione 2.3.7.

Fermo restando quanto suddetto, nel caso in cui meno di sedici (16) Squadre abbiano guadagnato Punti RLCS, le Squadre senza detti punti parteciperanno alla Parentesi a doppia eliminazione Open Qualifier Suddivisione 3 Regionale 3. Le Squadre finaliste rimanenti si qualificheranno per partecipare all'Evento Principale Suddivisione 3.

2.3.5.4 Evento principale Suddivisione 3

Nella fase dell'Evento principale per la Suddivisione 3 ("**Evento principale Suddivisione 3**"), sedici (16) Squadre competeranno in una (1) fase e i Giocatori qualificati per tale fase dell'Evento principale Suddivisione 3 verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.8. Non sarà possibile iscriversi all'Evento principale Suddivisione 3 senza l'avanzamento dagli Open Qualifier Suddivisione 3, Regionale oppure ricevere un invito per la Suddivisione 3 Regionale 3 come stabilito nelle Sezioni 2.3.5.1, 2.3.5.2 o 2.3.5.3 (a seconda del caso).

La seconda fase dell'Evento principale Suddivisione 3 consisterà in un gruppo di sedici (16) Squadre e ciascuna Squadra competerà in una Parentesi a doppia eliminazione. Tutte le Partite saranno del tipo Best-of-Five, fatta eccezione per i Quarti di finale, le Semifinali e le Finali delle Squadre sconfitte e le Semifinali, Finali e Gran finali delle Squadre vincitrici, che saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.5.5 Spring Major

La Suddivisione 3 terminerà con la Spring Major RLCS 2022-23 ("**Spring Major**") composta dalle prime sedici (16) Squadre di tutte le Regioni con punti RLCS cumulativi per la Suddivisione 3, come descritto di seguito:

- Nord America: cinque (5) Squadre
- Europa: cinque (5) Squadre
- Oceania: due (2) Squadre
- Sud America: due (2) Squadre
- APAC: una (1) Squadra

- MENA: una (1) Squadra

Nella Spring Major, sedici (16) Squadre competeranno in una (1) fase e i Giocatori qualificati per ogni fase della Spring Major verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.9.

Le Squadre competeranno in una Parentesi a doppia eliminazione. Tutte le Partite della Spring Major saranno del tipo Best-of-Five, fatta eccezione per i Quarti di finale, le Semifinali e le Finali delle Squadre sconfitte e le Semifinali, Finali e Gran finali delle Squadre vincitrici, che saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.5.6 Struttura di punteggio

Suddivisione 3			
Posto	Totale Squadre	Punteggio Regionali	Punteggio Major
1°	1	24	48
2°	1	20	40
3°	1	16	32
4°	1	13	26
T-5°	2	11	22
T-7°	2	9	18
T-9°	4	6	12
T-13°	4	4	8
Totale punti		124	306

2.3.6 Campionato del mondo RLCS

Nel Campionato del mondo RLCS 2022-23 (“**Campionato del mondo RLCS**”), sedici (16) Squadre competeranno in un totale di due (2) fasi.

Le migliori otto (8) Squadre di tutte le Regioni con punti RLCS cumulativi si qualificheranno automaticamente per partecipare al Campionato del mondo RLCS (ciascuna, una “**Squadra in avanzamento al Campionato del mondo RLCS**”), come stabilito nella Sezione 2.3.6.1.

Inoltre, le sedici (16) Squadre con il successivo punteggio RLCS cumulativo più alto di tutte le Regioni competeranno nel Campionato del Mondo RLCS Wildcard 2022-23 (“**Campionato del Mondo RLCS Wildcard**”), come stabilito nella Sezione 2.3.6.2, per determinare le otto (8) Squadre finaliste che si qualificheranno per partecipare al Campionato del mondo RLCS.

2.3.6.1 Squadre in avanzamento al Campionato del mondo RLCS

L’avanzamento automatico al Campionato del mondo RLCS sarà determinato dai punti RLCS cumulativi

guadagnati da una Squadra al termine della rispettiva Regional o Major Wildcard.

Alla conclusione di ogni Major, durante la rispettiva Suddivisione, le Squadre guadagneranno punti RLCS per le otto (8) posizioni delle Squadre in avanzamento al Campionato del mondo RLCS (“**Posizioni**”) nella rispettiva Regione, in base al posizionamento di ciascuna Squadra rispetto alle altre Squadre della propria Regione. A mero titolo esemplificativo:

- Se una Squadra del Nord America si posiziona al primo (1°) posto nella Fall Major, la posizione NA1 riceverà 32 punti RLCS.
- Se una Squadra del Nord America si posiziona al secondo (2°) posto nella Winter Major, la posizione NA1 riceverà 32 punti RLCS (per un totale di 64 punti RLCS).
- Se una Squadra del Nord America si posiziona al secondo (2°) posto rispetto a un'altra Squadra del Nord America nella Spring Major, la posizione NA1 riceverà 48 punti RLCS (per un totale di 112 punti RLCS) e la posizione NA2 riceverà 40 punti RLCS.

Per chiarezza, con i punti RLCS più Squadre possono contribuire alla stessa Posizione in più Major, a condizione che tali Squadre provengano dalla stessa Regione.

Al termine della Spring Major, (a) ogni Posizione sarà assegnata a una Squadra della Regione associata a tale Posizione (usando l'esempio precedente, la Posizione più alta sarebbe assegnata a una Squadra del Nord America); e (b) le prime otto (8) Squadre di tutte le rispettive Regioni con punti RLCS cumulativi occuperanno ciascuna di tali Posizioni e si qualificheranno per partecipare al Campionato del mondo RLCS come Squadre in avanzamento al Campionato del mondo RLCS.

2.3.6.2 Campionato del mondo RLCS Wildcard

Le sedici (16) Squadre con punti RLCS cumulativi che non si siano qualificate come Squadra in avanzamento al Campionato del Mondo RLCS competeranno nel Campionato del Mondo RLCS Wildcard per determinare le otto (8) Squadre finaliste che si qualificheranno per partecipare al Campionato del Mondo RLCS. Il gruppo di Squadre sarà così costituito:

- Nord America: tre (3) Squadre
- Europa: tre (3) Squadre
- Oceania: due (2) Squadre
- Sud America: due (2) Squadre
- APAC: due (2) Squadre
- MENA: due (2) Squadre
- SSA: due (2) Squadre

Le Squadre competeranno secondo il sistema svizzero nelle Partite contro le altre Squadre del proprio gruppo. Se una Squadra vince tre (3) Partite in questa fase, avanzerà al Campionato del mondo RLCS. Se una Squadra perde tre (3) Partite in questa fase, sarà eliminata dal Torneo.

2.3.6.3 Campionato del mondo RLCS

Le otto (8) Squadre in avanzamento al Campionato del mondo RLCS e le otto (8) migliori Squadre in avanzamento al Campionato del mondo RLCS Wildcard competeranno come un unico gruppo di sedici (16) Squadre in un totale di due (2) fasi e i Giocatori qualificati per ogni fase del Campionato del mondo RLCS verranno decisi sulla base dei criteri stabiliti nella Sezione 2.3.9. Non sarà possibile iscriversi al

Campionato del mondo RLCS senza essersi qualificati come Squadra in avanzamento al Campionato del mondo RLCS o dal Campionato del mondo RLCS Wildcard, come stabilito nelle Sezioni 2.3.6.1 o 2.3.6.2 (a seconda del caso).

La prima fase del Campionato del mondo RLCS consisterà in due gruppi di otto (8) Squadre e ciascuna Squadra competerà in una Parentesi a doppia eliminazione. Tutte le Partite della prima fase del Campionato del mondo RLCS saranno del tipo Best-of-Seven.

La seconda fase del Campionato del mondo RLCS consisterà di una Parentesi a singola eliminazione di otto (8) Squadre. Tutte le Partite della seconda fase del Campionato del mondo RLCS saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.7 Pari merito per una posizione di qualificazione in una Regionale RLCS, Major o nel Campionato del mondo RLCS

Qualora si verifichi un pari merito per una posizione di qualificazione in una Regionale, Major o nel Campionato del mondo RLCS, le Squadre a pari merito disputeranno una Partita del tipo Best-of-Seven.

Se più di due (2) Squadre sono a pari merito, verrà organizzata una Parentesi per inserire il numero di Squadre a pari merito, con le Squadre che riceveranno “bye” secondo il sistema di qualificazione delineato nelle Sezioni 2.3.8 or 2.3.9 (a seconda del caso) (ciascuna parentesi, una “**Parentesi per una posizione di qualificazione**”). Tutte le Partite della Parentesi per una posizione di qualificazione saranno del tipo Best-of-Seven.

2.3.8 Qualificazione in una Regionale RLCS o Regionale, Major o Parentesi per una posizione di qualificazione nel Campionato del mondo RLCS

Per la qualificazione in una Regionale RLCS o Regionale, Major o Parentesi per una posizione di qualificazione nel Campionato del mondo RLCS, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti cumulativi della RLCS per i tre (3) eventi più recenti del Torneo, comprese sia le Regionali che le Major.
2. Punti cumulativi della RLCS.
3. La Squadra con il miglior piazzamento nella fase più recente dell’evento del Torneo, seguita dalla fase successiva più recente, fino alla rottura del pareggio. Al di fuori delle fasi dell’Evento principale, anche la fase svizzera dell’Open Qualifier sarà considerato ai fini della qualificazione.

2.3.9 Qualificazione per la Major RLCS e il Campionato del mondo RLCS

Ai fini della qualificazione nella Major RLCS o nel Campionato del mondo RLCS, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti cumulativi Major per Posizione.
2. La Posizione con il miglior piazzamento nella fase più recente dell’Evento Major.

Fermo restando quanto detto sopra, ai fini della qualificazione nella Fall Major le Squadre saranno organizzate nel seguente ordine:

1. EU1
2. NA1
3. NA2
4. SAM1
5. EU2
6. NA3
7. EU3
8. NA4
9. MENA1
10. NA5
11. EU4
12. SAM2
13. OCE1
14. EU5
15. OCE2
16. APAC1

3. Regolamento di game play

Questa sezione stabilisce il “**Regolamento di game play**” che disciplina il gioco durante il Torneo.

3.1 Impostazioni della Partita

3.1.1 Impostazioni di Gioco

- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 3 vs. 3
- Difficoltà Bot: Nessun Bot
- Mutator: Nessuno
- Tempo di gioco: 5 minuti
- Partecipazione di: Nome/Password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: US-East/US-West (Campionato NA), Europe (Campionato EU), South America (Campionato SAM), Oceania (Campionato OCE), Middle-East (Campionato MENA), Asia-East (Campionato APAC N) o Asia-SE Maritime (Campionato APAC S) e South Africa (Campionato SSA)

3.1.2 Dispositivi di comando

Tutti i dispositivi di comando standard sono legali, inclusi mouse e tastiera. Le funzioni Macro (ad es., tasti turbo) non sono permesse. Notare che i dispositivi di comando wireless non sono permessi in qualsiasi evento dal vivo del Torneo. In qualsiasi evento dal vivo del Torneo, tutti i dispositivi di comando sono soggetti ad approvazione da parte di Psyonix e/o degli Amministratori del Torneo.

3.1.3 Arene

Negli Open Qualifiers, tutti i giochi si terranno presso il DFH Stadium. In tutte le altre fasi del Torneo, la

rotazione delle mappe sarà scelta dalle arene standard, da parte degli Amministratori del Torneo, a loro esclusiva discrezione. Per le Partite trasmesse, le Squadre possono richiedere di evitare un'arena a causa di problematiche relative alle performance e dovranno inviare una richiesta dettagliata agli Amministratori del Torneo non meno di 24 ore prima dell'orario di inizio della Partita. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare, per qualsiasi ragione, a propria sola descrizione, qualsiasi richiesta inviata dalle Squadre per evitare un'arena.

1. Procedure della Partita

3.2.1 Hosting e Colori delle Squadre

Gli Amministratori del Torneo specificheranno quale Squadra sia la blu e quale sia l'arancione. Nell'Open Qualifier, le Squadre verranno istruite riguardo a come ospitare la partita. In tutte le altre fasi del Torneo, un Amministratore del Torneo ospiterà la partita.

1. Reindirizzamento hosting

Tra un Gioco e l'altro all'interno di una Partita, alle Squadre può essere chiesto che l'hosting della Partita venga reindirizzato nella stessa regione del server a causa di problemi di connessione. Durante l'Evento Principale, prima (a) che un goal venga segnato o (b) che siano trascorsi quindici (15) secondi (in base a quale evento si verifichi per primo), le Squadre possono concordare di cancellare l'attuale Gioco della Partita e reindirizzare l'hosting della Partita con l'approvazione degli Amministratori del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di sospendere e invalidare l'attuale Gioco della Partita per un reindirizzamento dell'hosting in qualsiasi momento.

2. Server

3.2.3.1 Open Qualifier

- “US-East” sarà il server predefinito per le Partite Open Qualifier del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su “US-West”.
- I server “Europe” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier europee.
- I server “South America” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier sudamericane.
- I server “Oceania” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier in Oceania.
- I server “Middle-East” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier MENA.
- I server “Asia-East” e “Asia-SE Maritime” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier APAC.
- I server “South Africa” verranno sempre utilizzati per le Partite Open Qualifier SSA.

3.2.3.2 Eventi principali

- “RLCS USE-OHIO” sarà il server predefinito per le Partite dell’Evento principale in Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS sito in un’altra Regione del Nord America.
- “RLCS EU-PARIS” sarà il server predefinito per le Partite dell’Evento principale in Europa, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS sito in un’altra Regione europea.
- “RLCS SAM-SaoPaulo” sarà il server predefinito per le Partite dell’Evento principale in Sud America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server del Sud America.
- “RLCS OCE-Sydney” sarà il server predefinito per le Partite dell’Evento principale in Oceania, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server dell’Oceania.

Per le Partite dell’Evento principale MENA, APAC e SSA verrà utilizzato il server predefinito, come stabilito da Psyonix e/o dagli Amministratori del torneo a propria discrezione.

3. Inizio del Gioco

Nelle Partite degli Open Qualifier, i Giocatori non possono accedere al proprio lato designato fino a quando tre Giocatori da ciascuna Squadra non abbiano effettuato l’accesso al Gioco. Nelle partite dell’Evento principale, i Giocatori non possono accedere al proprio lato designato fino a quando non sono stati istruiti dagli Amministratori del torneo.

4. Sostituzioni

Una “**Sostituzione**” viene definita come il cambio di un Giocatore dopo l’inizio di una Partita.

3.2.5.1 Open Qualifiers

Le sostituzioni non sono permesse durante una Partita nell’Open Qualifier, salvo nel caso in cui si verifichi una disconnessione. Le Squadre possono iniziare una Partita con una combinazione di tre (3) Giocatori dalla propria Formazione registrata (come definita di seguito).

3.2.5.2 Eventi principali

Le Sostituzioni possono essere effettuate solo tra un Gioco e l’altro in una Partita o prima di una Partita e le Squadre possono effettuarne solo una per Partita. Le Squadre devono informare gli Amministratori del Torneo in caso di modifica nella formazione tra le Partite.

5. Presentazione dei punteggi

Durante la fase degli Open Qualifier, dopo il termine di una Partita, la Squadra vincitrice deve inviare il risultato della Partita agli Amministratori del Torneo attraverso una chat room designata. La Squadra perdente deve inoltre confermare il risultato della Partita. Fare uno screenshot della schemata dei risultati oppure salvare il replay di una Partita è necessario in caso di risultati oggetto di conflitto. Se una Squadra mette in discussione una Partita rivendicando una vittoria e invia prova della propria rivendicazione, l’altra Squadra deve inviare prova della propria rivendicazione per evitare la perdita automatica della Partita. Qualora risulti che una Squadra o un Giocatore abbia presentato risultati falsi o falsificati, questa/o sarà soggetto alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.2.

6. Osservatori

Per tutti i Campionati regionali, compresi gli Open Qualifier, gli Eventi principali e i Major, non saranno consentiti Osservatori di gioco salvo gli Amministratori del Torneo e i propri funzionari. Le Squadre scoperte ad aver condiviso dettagli di lobby allo scopo di ammettere un osservatore non autorizzato alla Partita saranno soggette ad azione disciplinare come descritto in dettaglio nella Sezione 8.2.

Tramite richiesta scritta e su approvazione di Psyonix (è sufficiente un'e-mail), al Giocatore o alla Squadra sarà consentito trasmettere in diretta il proprio Gioco durante gli Open Qualifier o il Giorno 1 del rispettivo Evento principale, su una piattaforma di streaming online (ad esempio, Twitch, YouTube ecc.).

7. Problemi tecnici

Vista la natura e la portata della competizione online, le partite non saranno riavviate o annullate per bug, disconnessioni intenzionali, crash del server o disconnessioni non intenzionali, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a propria esclusiva discrezione. Il gioco dovrà proseguire anche in caso di problemi tecnici o bug, se non altrimenti stabilito dagli Amministratori del Torneo a propria esclusiva discrezione. Se una Squadra chiede di rigiocare la Partita a causa di un problema tecnico o bug, tale Squadra dovrà salvare il replay e inviarlo agli Amministratori del Torneo per la revisione. Durante una Partita trasmessa, gli Amministratori del torneo possono interrompere il gameplay per rivedere e successivamente riavviare il Gioco se lo ritengono necessario a loro sola discrezione.

Inoltre, i Giocatori comprendono e accettano che, partecipando a un evento competitivo di Rocket League, il singolo Giocatore decide esclusivamente quale piattaforma utilizzare (ad es. PC o console, a seconda dei casi) e comprende che può competere con altri Giocatori su una piattaforma diversa. Inoltre, i Giocatori comprendono che le diverse piattaforme possono offrire funzionalità, come i controller, le interfacce di gioco e/o le opzioni di personalizzazione di determinate impostazioni/sensibilità di gioco ecc. che potrebbero fornire un vantaggio competitivo a una piattaforma rispetto a un'altra. I Giocatori riconoscono la propria scelta esclusiva della piattaforma competitiva e accettano di sollevare Psyonix da qualsiasi responsabilità od obbligo in relazione al coinvolgimento del Giocatore in una competizione multiplatforma, incluso qualsiasi presunto vantaggio competitivo di una piattaforma rispetto a un'altra.

3. Formazioni della Squadra

3.1. Capitani della Squadra

Ogni Squadra deve indicare un componente della propria formazione come “**Capitano della Squadra**” che rappresenti la Squadra per tutte le decisioni ufficiali e funga da punto principale di contatto per la Squadra; a condizione che quella Squadra possa designare il proprio Manager o Coach (a seconda del caso) come punto principale di contatto per la Squadra.

3.2. Formazioni

In una Partita, le Squadre possono avvalersi solo dei Giocatori nella propria formazione. Al momento della registrazione del Torneo, le Formazioni devono contenere tre (3) Giocatori, ma non più di 4 (tre Giocatori che iniziano la partita e un Giocatore di riserva, che può essere impiegato come sostituto). Le formazioni possono inoltre includere un manager e/o un coach che non giochi nelle Partite del Torneo. Un individuo non può partecipare a più di una Formazione alla volta, compresi Coach e Manager.

3.3. Invio della formazione

Le formazioni iniziali per ogni Torneo devono essere inviate agli Amministratori del Torneo almeno 24 ore prima dell'inizio del Gioco per quel giorno.

3.4. Periodo di modifica della formazione/Termine di chiusura della formazione

Fatto salvo quanto altrimenti stabilito espressamente nel presente Regolamento, le formazioni delle Squadre non possono subire modifiche durante le Finestre di trasferimento (come definite di seguito). Tutte le altre Formazioni saranno ritenute chiuse alla chiusura del processo di registrazione del Torneo come definito nella Sezione 6.1.3 (il “**Processo di registrazione**”), all’orario e alla data da specificarsi sul sito web di registrazione (dette date e detti orari collettivamente la “**Scadenza di chiusura della formazione**”).

Se una Squadra vuole aggiungere un Manager o un Coach alla propria Formazione, deve inviare una notifica agli Amministratori del Torneo prima della Scadenza di chiusura della formazione applicabile. Se una Squadra subisce circostanze eccezionali che le impediscono di fare Sostituzioni entro le scadenze stabilite nella Sezione 3.2.5 e ha bisogno di un’estensione temporale, deve inviare una notifica agli Amministratori del torneo entro la Scadenza di chiusura della formazione applicabile. In alternativa, non sarà possibile effettuare alcuna Sostituzione dopo la Scadenza di chiusura della formazione.

3.5. Modifiche/trasferimenti della Formazione

Per “**Modifica della formazione**” si intende l’aggiunta di un nuovo Giocatore a una formazione esistente. Il caso di un Giocatore che abbandoni una Formazione non sarà considerato una Modifica della formazione, purché la Squadra mantenga un minimo di tre (3) Giocatori.

Durante la stagione, le Squadre potranno apportare aggiunte alla Formazione solo durante due “**Finestre di trasferimento**”.

Finestra di trasferimento 1: 13 dicembre 2022 alle 00:00 PT - 8 gennaio 2023 alle 23:59 PT

Finestra di trasferimento 2: 11 aprile 2023 alle 00:00 PT - 24 aprile 2023 alle 23:59 PT

Durante ogni Finestra di trasferimento, le Squadre possono effettuare solo un’aggiunta alla propria Formazione (esclusi Manager e Coach), fermo restando che il numero massimo di Giocatori in una Squadra è quattro (4). Alle Squadre è consentito effettuare un’aggiunta per ciascuna Finestra di trasferimento alla propria Formazione (per un totale di due (2) aggiunte per l’intera Stagione RLCS). Qualora Psyonix e/o un Amministratore del Torneo ritengano che una Squadra abbia effettuato più di un’aggiunta in una singola Finestra di trasferimento, tale Squadra perderà tutti i punti RLCS accumulati e diventerà una Squadra inattiva.

Fermo restando quanto suddetto, le Squadre possono anche effettuare un’aggiunta “esente” alle Formazioni (ciascuna, una “**Aggiunta esente**”) durante l’intera stagione RLCS. Le Aggiunte esenti devono essere effettuate in una delle due (2) Finestre di trasferimento e alla posizione “Sostituto”. Inoltre, le Aggiunte esenti devono rispettare i seguenti criteri di idoneità:

- L’Aggiunta esente deve essere idonea a competere per l’intera Suddivisione immediatamente precedente la Finestra di trasferimento durante la quale è stata effettuata l’Aggiunta esente.
- L’Aggiunta esente non può aver guadagnato Punti RLCS durante tale Suddivisione.

Per effettuare un'Aggiunta esente, le Squadre devono inviare la loro richiesta via e-mail all'indirizzo e-mail applicabile elencato di seguito (in base alla propria Regione) prima della chiusura della rispettiva Finestra di trasferimento.

- Nord America: RLCSNA@eslgaming.gg
- Europa: RLCSEU@eslgaming.gg
- Sud America: RLCSAM@eslgaming.gg
- Oceania: RLCSOCE@eslgaming.gg
- MENA: RLCSMENA@eslgaming.gg
- APAC: RLCSAPAC@eslgaming.gg
- SSA: RLCSSEA@eslgaming.gg

3.6. Nomi dei Giocatori o delle Squadre

I Giocatori o le Squadre non possono modificare il proprio Nome utente, nomi di gioco o Nomi delle Squadre senza l'approvazione degli Amministratori del Torneo. Tutti questi nomi devono essere conformi al presente Regolamento (inclusa, a titolo esemplificativo, la Sezione 5) e gli Amministratori del Torneo possono richiederne la modifica in qualsiasi momento. Una formazione non deve contenere duplicati dello stesso nome, nomi che includono simboli o nomi difficili da distinguere da quelli di altri.

3.7. Continuità della formazione

Una “**Formazione**” indica i tre (3) o quattro (4) Giocatori (secondo il caso) registrati in una Squadra. Se una Squadra ha tre (3) giocatori, tutti e tre (3) i Giocatori saranno considerati “Principianti”. Se una Squadra ha quattro (4) giocatori, tre (3) Giocatori saranno considerati “Principianti” e un (1) Giocatore sarà considerato “Esente” o “Sostituto” (a seconda del caso).

4. Obblighi della Partita

4.1. Puntualità

Tutte le Squadre devono avere tre (3) Giocatori fisicamente presenti oppure nella lobby online della Partita designata all'orario di inizio della Partita. Le Squadre che non abbiano (3) tre Giocatori pronti a giocare dopo cinque (5) minuti dall'orario di inizio della Partita saranno soggette alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.2. Durante le Partite dell'Evento principale, il Capitano della Squadra deve rispondere tempestivamente nella chat room designata almeno dieci (10) minuti prima dell'orario di inizio della Partita designata. Gli orari di inizio delle Partite possono essere modificati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, a loro sola discrezione, in base alle accelerazioni o ai ritardi eventuali del Torneo.

4.2. Rinuncia

Le Squadre non possono rinunciare a una Partita in modo volontario senza la preventiva autorizzazione degli Amministratori del Torneo. Fermo restando quanto suddetto, anche con tale autorizzazione le Squadre

saranno soggette alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.2.

4.3. Comunicazioni

Le Squadre comunicheranno con i propri Coach, i propri avversari e gli Amministratori del Torneo (a seconda dei casi) in una chat room designata durante tutte le fasi online del Torneo. Per gli eventi live, dopo l'inizio ufficiale di una Partita, la comunicazione con chiunque non sia designato come Giocatore all'interno della Partita corrente (compresa, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, la presenza di Coach) è strettamente vietata e può risultare nell'immediata squalifica del/i Giocatore/i o della Squadra. Prima dell'inizio di ogni fase del Torneo, Psyonix e/o gli Amministratori del torneo invieranno una notifica ai Giocatori della chat room designata.

5. Disturbi della partita

5.1. Disconnessioni

5.1.1. Open Qualifier

Se si verifica una disconnessione nell'Open Qualifier, la Squadra disconnessa dovrà continuare a giocare il Gioco singolo all'interno della Partita della serie. Il Giocatore disconnesso può riunirsi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione all'interno di o tra i Giochi di una Partita della serie ma non può riunirsi durante i Giochi successivi nella serie. In seguito a una disconnessione, se il Giocatore non può riunirsi durante il medesimo Gioco, il Giocatore avrà cinque minuti per riunirsi prima dell'inizio del Gioco successivo della Partita della serie. Se il Giocatore disconnesso non può riunirsi al Gioco prima del Gioco successivo della serie e se si tratta della prima disconnessione della Squadra durante la serie, la Squadra del Giocatore può sostituirlo con un altro Giocatore della propria Formazione (in base alle regole di Sostituzione stabilite nella Sezione 3.2.5).

5.1.2. Tutte le altre fasi

Se si verifica una disconnessione durante una fase qualsiasi del Torneo, a meno che non si verifichi nell'Open Qualifier, la Squadra disconnessa dovrà darne immediata notifica agli Amministratori del Torneo nella chat room designata. Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa il Gioco dopo il ricevimento della notifica di disconnessione, a propria sola discrezione. Per le Partite con spettatori/trasmesse, se gli Amministratori del Torneo identificano che un Giocatore si sia disconnesso senza ricevere notifica, possono mettere la Partita in pausa per permettere al Giocatore di riconnettersi.

Dopo la messa in pausa del Gioco, il Giocatore disconnesso avrà otto minuti per riunirsi prima che il Gioco ricominci. Nel caso si verifichino più pause a causa di disconnessioni, il tempo totale verrà considerato includendo gli otto minuti del tempo di riconnessione. Se il Giocatore non può riunirsi in questo periodo temporale, la Squadra shorthanded abbandonerà il Gioco singolo all'interno della Partita della serie.

Se il Giocatore non può riunirsi durante il medesimo Gioco in cui si è verificata la disconnessione, il Giocatore avrà tre ulteriori minuti dopo il Gioco per riunirsi prima dell'inizio del Gioco successivo della Partita della serie. Il Giocatore disconnesso può solo riunirsi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione all'interno di o tra i Giochi di una Partita della serie ma non può riunirsi durante i Giochi successivi della serie. Se il Giocatore disconnesso non può riunirsi nel Gioco prima del Gioco successivo della serie, la Squadra del Giocatore deve sostituirlo con un altro Giocatore della propria formazione (soggetto al Regolamento di sostituzione stabilito nella Sezione 3.2.5) o abbandonare la Partita.

Dopo che un Giocatore disconnesso si riunisce al Gioco oppure dopo la scadenza del tempo per riunirsi, le

Squadre hanno 30 secondi per confermare agli Amministratori del Torneo che ogni Squadra è pronta per interrompere la sospensione. Quando tutte le Squadre hanno confermato di essere pronte, il Gioco riparte da un calcio d'inizio neutrale o dalla continuazione del Gioco come stabilito dagli Amministratori dell'Evento.

Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di tre (3) Giocatori per continuare a giocare, dovrà rinunciare al Gioco. Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di tre (3) Giocatori nei successivi otto minuti dalla rinuncia al Gioco, dovrà rinunciare alla Partita.

5.2. Interruzione del Gioco

Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa un Gioco o una Partita in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. Nel caso di un'interruzione del gioco, i Giocatori devono rimanere ai propri dispositivi e non possono comunicare con altri Giocatori fino alla ripresa del Gioco o della Partita. A ciascuna Squadra è concesso un massimo di una richiesta di pausa per Partita.

3.5.3 Timeout

Per le serie Best-of-Seven, le Squadre possono richiedere una (1) pausa (ciascuna, una “**Pausa**”) tra le Partite di tale serie.

Per le serie Best-of-Five o Best-of-Seven, le Squadre possono richiedere una (1) Pausa tra le Partite di tali serie (se possibile).

Ogni Timeout durerà due (2) minuti. Una Squadra deve inviare immediatamente una notifica all'Amministratore del Torneo dopo la conclusione di un gioco se decide di utilizzare un Timeout. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare un Timeout a una Squadra se detta Squadra non effettua la sua scelta conformemente alle scadenze stabilite in questa Sezione 3.5.3. Al termine del Timeout, gli Amministratori del Torneo si assicureranno che ogni Squadra sia pronta per proseguire con la serie prima che il Gioco riprenda.

Per chiarezza, i Timeout non possono essere utilizzati negli Open Qualifier o durante il Gioco. Inoltre, i Timeout non possono essere utilizzati per estendere o eludere i timer di squalifica come stabilito nella Sezione 3.5.1.2.

3.5.4 Riavvii

Gli Amministratori del Torneo possono ordinare il riavvio di un Gioco o di una Partita a causa di circostanze eccezionali, come nel caso in cui un bug significativo interessi la capacità di un Giocatore di giocare oppure qualora il Gioco o la Partita vengano interrotti a causa di Forza Maggiore o altro evento.

1. Invio di log

Se un Giocatore o una Squadra sporge reclamo con conseguente riavvio di un Gioco o di una Partita, dovrà fornire agli Amministratori del Torneo i file di registro del Gioco o della Partita. Questi file di registro saranno sottoposti a indagine e, se gli Amministratori del Torneo risconteranno che il riavvio è stato richiesto in modo erroneo, tale Giocatore o Squadra sarà soggetto/a alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.2.

4. Premi

4.1. Premi del Campionato regionale

In base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Suddivisione 1 di ciascuna Regionale verranno assegnati i seguenti premi:

Nord America ed Europa:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 30.000
2°	1	\$ 20.000
T-3°	2	\$ 8.500
T-5°	4	\$ 4.000
T-9°	3	\$ 3.000
T-12°	3	\$ 2.000
T-15°	2	\$ 1.000
Totale:		\$ 100.000

Sud America, Oceania e MENA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 9.000
2°	1	\$ 6.000
T-3°	2	\$ 3.900
T-5°	4	\$ 1.800
Totale:		\$ 30.000

APAC e SSA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 6.000
2°	1	\$ 4.000
T-3°	2	\$ 2.600
T-5°	4	\$ 1.200
Totale:		\$ 20.000

In base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Suddivisione 2 di ciascuna Regionale verranno assegnati i seguenti premi:

Nord America ed Europa:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 30.000
2°	1	\$ 20.000
T-3°	2	\$ 9.000
T-5°	4	\$ 4.000
T-9°	4	\$ 3.000
T-13°	4	\$ 1.000
Totale:		\$ 100.000

Sud America, Oceania e MENA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 9.000
2°	1	\$ 6.000
T-3°	2	\$ 3.900

T-5°	4	\$ 1.800
Totale:		\$ 30.000

APAC e SSA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 6.000
2°	1	\$ 4.000
T-3°	2	\$ 2.600
T-5°	4	\$ 1.200
Totale:		\$ 20.000

Come stabilito nella Sezione 4.4, in base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Suddivisione 3 di ciascuna Regionale verranno assegnati i seguenti premi:

Nord America ed Europa:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 30.000
2°	1	\$ 20.000
3°	1	\$ 10.000
4°	1	\$ 8.000
T-5°	2	\$ 6.000
T-7°	2	\$ 4.000
T-9°	4	\$ 2.000
T-13°	4	\$ 1.000
Totale:		\$ 100.000

Sud America, Oceania e MENA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 9.000
2°	1	\$ 6.000
3°	1	\$ 3.600
4°	1	\$ 3.000
T-5°	2	\$ 2.400
T-7°	2	\$ 1.800
Totale:		\$ 30.000

APAC e SSA:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 6.000
2°	1	\$ 4.500
3°	1	\$ 2.400
4°	1	\$ 2.000
T-5°	2	\$ 1.600
T-7°	2	\$ 1.200
Totale:		\$ 20.000

4.2. Premi della RLCS Major

In base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Fall Major verranno assegnati i seguenti premi:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 100.000
2°	1	\$ 60.000
T-3°	2	\$ 25.500
T-5°	4	\$ 12.000
T-9°	3	\$ 9.000
T-12°	3	\$ 6.000
T-15°	2	\$ 3.000
Totale:		\$ 310.000

In base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Winter Major verranno assegnati i seguenti premi:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 100.000
2°	1	\$ 60.000
T-3°	2	\$ 27.000
T-5°	4	\$ 12.000
T-9°	4	\$ 9.000
T-13°	4	\$ 3.000
Totale:		\$ 310.000

Come stabilito nella Sezione 4.4, in base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione della Spring Major verranno assegnati i seguenti premi:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 100.000
2°	1	\$ 60.000
3°	1	\$ 30.000
4°	1	\$ 24.000
T-5°	2	\$ 18.000
T-7°	2	\$ 12.000
T-9°	4	\$ 6.000
T-13°	4	\$ 3.000
Totale:		\$ 310.000

4.3. Premi del Campionato del mondo RLCS 2022-23

Come stabilito nella Sezione 4.4, in base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione del Campionato del mondo RLCS Wildcard verranno assegnati i seguenti premi:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
T-9°	3	\$ 16.000
T-12°	3	\$ 12.000
T-15°	2	\$ 8.000
Totale:		\$ 100.000

Come stabilito nella Sezione 4.4, in base al piazzamento di ciascuna Squadra, alla conclusione del Campionato del mondo RLCS verranno assegnati i seguenti premi:

Piazzamento	Totale Squadre	Premio (USD)
1°	1	\$ 600.000
2°	1	\$ 400.000
T-3°	2	\$ 200.000
T-5°	4	\$ 100.000
T-9°	4	\$ 30.000
T-13°	4	\$ 20.000
Totale:		\$ 2.000.000

4.4. Regione soggetta a restrizioni sui premi

FERMO RESTANDO QUANTO PRECEDE O FERMA RESTANDO QUALSIASI ALTRA DISPOSIZIONE CONTRARIA DI QUESTO REGOLAMENTO, L'UTENTE DI UNA REGIONE SOGGETTA A RESTRIZIONI SUI PREMI (E, NEL CASO DI MINORE, IL GENITORE O TUTORE LEGALE) RICONOSCE E ACCETTA CHE L'UTENTE NON È IDONEO NÉ HA DIRITTO A VINCERE ALCUN PREMIO IN RELAZIONE AL TORNEO.

4.5. Informazioni sulla premiazione

Solo i Giocatori vincitori (come stabilito da Psyonix nella presente Sezione 4.5) saranno idonei a ricevere i premi pertinenti di cui alle Sezioni 4.1, 4.2 e 4.3 (a seconda del caso). Nessun altro Giocatore di una Squadra con un punteggio/una performance inferiore ai Giocatori vincitori o residente in una Regione soggetta a restrizioni sui premi avrà il diritto di ricevere eventuali premi relativi al Torneo, in qualsiasi momento o circostanza.

Per chiarezza, i Premi vengono assegnati “come tali” senza alcuna garanzia, espressa o implicita. I Premi non possono essere riassegnati o trasferiti e i Giocatori non possono trasferirli. I Premi non in denaro (se esistenti) non possono essere riscattati come denaro contante. Tutti i dettagli relativi al premio sono a esclusiva discrezione di Psyonix. I Giocatori vincitori non hanno diritto ad alcun surplus tra il valore al dettaglio effettivo del Premio e il valore al dettaglio indicativo dichiarato; inoltre, l'eventuale differenza tra il valore approssimativo e il valore effettivo del Premio non sarà assegnata. I Giocatori vincitori sono responsabili di tutti i costi e le spese associati all'accettazione e all'utilizzo del Premio, che non siano specificati nel presente documento. Sebbene i Giocatori vincitori non possano sostituire un Premio, Psyonix si riserva il diritto di provvedere, a suo insindacabile giudizio, per motivi giustificati, alla sostituzione di un Premio (o di una parte dello stesso) con uno di valore uguale o superiore. Per l'accettazione e l'uso di un Premio possono applicarsi ulteriori termini e condizioni.

Quando il potenziale Giocatore vincitore riceverà la notifica formale da Psyonix, avrà 45 giorni dalla data di spedizione di tale notifica per rispondere e fornire le eventuali informazioni o materiali richiesti da

Psyonix, inclusa la Liberatoria (come definita di seguito) per gli scopi di verifica di idoneità di cui alla Sezione 5. La risposta del potenziale Giocatore vincitore dovrà essere inviata all'indirizzo e-mail da cui è stata spedita la notifica di Psyonix oppure, a esclusiva discrezione di Psyonix, a un altro indirizzo e-mail specificato nella notifica. Inoltre, un potenziale Giocatore vincitore deve mantenere attivo l'account di Epic (come definito di seguito) che ha utilizzato fornito a Psyonix ai sensi della Sezione 5.3 attiva attraverso la verifica del processo di idoneità.

La data di ricezione da parte di Psyonix sarà decisiva ai fini della conformità di un potenziale Giocatore vincitore alle scadenze stabilite nella presente Sezione 4.5. Nel caso di (a) mancanza da parte di detto Giocatore di (i) mantenere attivo l'account Epic che ha fornito a Psyonix ai sensi della Sezione 5.3 per tutto il processo di verifica di idoneità oppure di (ii) rispondere alla notifica o alla richiesta di materiali o informazioni; o nel caso in cui (b) detto Giocatore non sia in grado di accettare o ricevere il premio per qualsiasi motivo (incluso, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, per la mancata fornitura delle necessarie informazioni fiscali e di pagamento tramite gli organismi fiscali e i gestori dei pagamenti approvati da Psyonix), quindi in entrambi i casi (punti (a) o (b)), tale Giocatore incorrerà nella squalifica, e detto Giocatore non avrà diritto alla vincita di alcun premio in relazione al Torneo. In tal caso, non sarà nominato un altro Giocatore vincente e Psyonix avrà il diritto, a suo insindacabile giudizio, di (y) assegnare gli importi dei premi che sarebbero altrimenti stati assegnati a detto Giocatore decaduto nell'ambito di un futuro Torneo di Rocket League oppure (z) donare gli importi di tali premi a favore di opere ed enti di beneficenza. Il Giocatore vincitore verrà annunciato solo al termine del processo di verifica di idoneità da parte di Psyonix, ai sensi del presente Regolamento.

Per ricevere i premi, i Giocatori vincitori dovranno inoltre fornire a Psyonix determinati dati per il pagamento, compresi eventuali moduli fiscali obbligatori. Psyonix potrà decidere di non procedere al pagamento dei premi se i Giocatori vincitori non forniranno tempestivamente i moduli necessari.

I PREMI SONO SOGGETTI ALLE IMPOSTE PREVISTE A LIVELLO INTERNAZIONALE, FEDERALE, STATALE E LOCALE (INCLUSO, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, LE TASSE SUL REDDITO E LE RITENUTE), E OGNI GIOCATORE VINCENTE HA LA RESPONSABILITÀ DI (I) VERIFICARE QUALI SONO LE IMPOSTE APPLICABILI RIVOLGENDOSI A UN CONSULENTE FISCALE LOCALE E (II) PROVVEDERE AL PAGAMENTO DI TALI IMPOSTE ALLE AUTORITÀ FISCALI COMPETENTI. La politica di Psyonix prevede la ritenuta d'imposta alla fonte secondo l'aliquota prevista per i residenti e i non residenti negli Stati Uniti. L'imposta sul reddito e la ritenuta d'imposta relative al premio saranno comunicate mediante i moduli (x) 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti e (z) qualsiasi altro modulo fiscale in base alla normativa vigente.

Psyonix sceglierà la modalità di pagamento dei premi a suo insindacabile giudizio e, salvo quanto diversamente stabilito dalla legge vigente in materia, tutti i pagamenti saranno eseguiti direttamente al Giocatore vincente nelle sue capacità o come individuo (o, se Minore, a un genitore o al tutore del Giocatore vincente). Ciascun Giocatore vincente verrà inviato il Modulo di accettazione del premio e liberatoria (“**Liberatoria**”). Salvo qualora vietato dalla legge vigente in materia, ogni Giocatore vincitore o, se Minore, un genitore o il tutore del Giocatore vincitore dovranno compilare e inoltrare la Liberatoria conformemente alle scadenze stabilite nella presente Sezione 4.5.

5. Idoneità del Giocatore

5.1. Età del Giocatore

- 5.1.1. Per poter partecipare al Torneo, il Giocatore deve aver compiuto 15 anni (o più, se previsto nel Paese di residenza del Giocatore). Se un Giocatore non ha ancora compiuto 18 anni o raggiunto la maggiore età nel Paese di residenza (“**Minore**”), detto Giocatore deve avere il permesso di un genitore o tutore per poter partecipare al Torneo.
- 5.1.2. I Giocatori non idonei che inducono in errore o cercano di indurre in errore gli Amministratori del Torneo fornendo informazioni non veritiere, oppure il consenso contraffatto del genitore in caso di Minore, per ottenere l’idoneità, saranno soggetti alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.2.

5.2. Rocket League EULA

Ogni Giocatore deve rispettare il Contratto di licenza per l’utente finale di Rocket League (“**Rocket League EULA**”) (<https://www.psyonix.com/eula/>). Il presente Regolamento integra e non sostituisce il Rocket League EULA.

5.3. Account Epic

Per facilitare il processo di pagamento del premio stabilito nella Sezione 4.5, ogni Giocatore deve (a) possedere un Account Epic Games attivo e valido registrato a proprio nome (l’“**Account Epic**”) e (b) fornire detto Account di Epic a Psyonix come parte del processo di registrazione. Per aprire un Account Epic, i Giocatori possono visitare il sito web <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguire le istruzioni sullo schermo.

Per chiarezza, fornire un Account di Epic come parte del Processo di registrazione non garantisce che un Giocatore riceverà un premio in relazione al Torneo. Solo i Giocatori vincitori saranno idonei a ricevere i premi in relazione al Torneo.

5.4. Affiliazione a Psyonix

I dipendenti, funzionari, direttori, agenti e rappresentanti di Psyonix (e delle agenzie legali, pubblicitarie o promozionali di Psyonix), i parenti stretti (coniuge, padre, madre, fratelli, sorelle, figli, figlie, zii, zie, nipote, nonni e parenti acquisiti, indipendentemente dal luogo in cui vivano) e coloro che risiedono nella stessa casa (siano essi imparentati o no), tutte le persone fisiche o giuridiche coinvolte nella produzione o amministrazione del Torneo, le società capogruppo, collegate o controllate, gli agenti e i rappresentanti di Psyonix, non possono partecipare o vincere.

5.5. Limitazioni in materia di nomi, loghi, avatar e marchi di Squadre e Giocatori

- 5.5.1. Il nome della Squadra e del singolo Giocatore deve rispettare il Codice di condotta di cui alla Sezione 7. Sia Psyonix, sia gli Amministratori del Torneo potranno limitare o modificare il tag o il nome visualizzato della Squadra o del singolo Giocatore per qualsiasi motivo.
- 5.5.2. Il nome della Squadra o del Giocatore non deve contenere o utilizzare i termini Rocket League®, Psyonix o qualsiasi altro marchio commerciale, nome commerciale o logo di proprietà o concesso

in licenza a Psyonix.

- 5.5.3. Il nome utilizzato da una Squadra o un Giocatore non può imitare quello di un'altra Squadra, Giocatore, streamer, celebrità, funzionario del governo, dipendente di Psyonix o di qualsiasi altra persona o entità.
- 5.5.4. Prima dell'inizio del Torneo, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo lavoreranno direttamente con tutte le Squadre e tutti i Giocatori invitati per determinare un nome visualizzato adatto al Torneo. Le Squadre e i Giocatori dovranno utilizzare tale identificativo concordato per tutta la durata del Torneo.
- 5.5.5. Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di proibire o limitare l'uso di qualsiasi elemento in-game durante il Torneo (incluso, senza limitazioni, l'uso di qualsiasi materiale di terze parti protetto da copyright in un modo che indichi, suggerisca o possa essere interpretato come rappresentazione di un'associazione o affiliazione con tale terza parte).
- 5.5.6. Le Squadre che si qualificano per l'Evento principale, le Major, e/o i Campionati del mondo RLCS, devono fornire agli Amministratori del Torneo un logo in formato .png, .psd, o .ai (con la preferenza di quest'ultimo). Qualora gli Amministratori del Torneo non ricevano un logo, oppure lo rifiutino, sostituiranno il logo con un logo standard del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare i loghi inviati dopo l'inizio del Torneo.

5.6. **Account in regola**

Il giocatore dovrà essere in regola relativamente a qualsiasi account Epic, Steam, Microsoft, Nintendo o ID PlayStation Network (ciascuno, un “**Account del torneo**”) da lui utilizzato in relazione al Torneo, senza violazioni non divulgate. Ciò significa, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, che l'Account del torneo di un Giocatore deve essere registrato a nome di tale Giocatore e non può essere stato precedentemente acquistato, regalato o altrimenti trasferito da un altro Giocatore e (b) deve avere i livelli di accesso necessari per Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo o PlayStation Network, a seconda del caso. Inoltre, Il Giocatore/le Squadre non devono essere sanzionati o devono aver corrisposto appieno ogni eventuale sanzione relativa a precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Psyonix.

5.7. **Ulteriori limiti**

Il Torneo, nella sua interezza, è a disposizione di tutti i Giocatori idonei residenti nell'Area di idoneità, ma sarà considerato nullo ove fossero previsti limiti o divieti secondo la legge applicabile oppure in un Paese in cui la partecipazione sia proibita ai sensi della Legge degli Stati Uniti d'America.

6. **Formazione delle Squadre, Operazioni e Condotta**

6.1 Il Torneo è composto interamente da Squadre. I Giocatori devono unirsi per formare una Squadra che consista di almeno tre (3), ma non più di quattro (4), Giocatori singoli.

6.1.1 Qualora l'Area di idoneità comprenda più Paesi o regioni geografiche, ciascuna Squadra deve essere composta da Giocatori della medesima regione all'interno dell'Area di idoneità.

6.1.2 Ogni giocatore potrà far parte di una sola squadra per la durata del Torneo.

6.1.3 Ogni Giocatore in una Squadra deve soddisfare tutti i requisiti di idoneità ivi specificati per i Giocatori, e ciascun Giocatore della Squadra deve registrarsi sul sito web di Registrazione al Torneo prima

della chiusura del Processo di registrazione per essere considerato un componente della Squadra applicabile. Durante il Processo di registrazione, un componente della Squadra creerà/registrarà il Nome della Squadra e i Giocatori potranno unirsi alla Squadra cercando il Nome della Squadra oppure su invito. Qualora una Squadra avanzi a round successivi del Torneo, gli Amministratori del Torneo tenteranno di inviare notifiche alla Squadra attraverso il Capitano della Squadra.

6.1.4 Come stabilito nella Sezione 4.4, per essere idonei a ricevere detti premi, tutti i componenti di una Squadra che rientrino all'interno delle soglie di premiazione stabilite nella Sezione 4 devono superare con successo il processo di verifica di idoneità descritto nella Sezione 4.5. Se uno dei componenti di una Squadra non supera il processo di verifica di idoneità, tutti i componenti di quella Squadra saranno squalificati come potenziali Giocatori vincitori, e quella Squadra non avrà diritto a vincere alcun premio in relazione al Torneo.

6.1.5 Ogni componente della Squadra, incluso il Capitano della Squadra, si considera soggetto in proprio e in solido delle dichiarazioni, garanzie e accordi contenuti nel presente documento e sarà obbligato e vincolato in proprio e in solido dagli stessi. Salvo qualora diversamente ed espressamente indicato nel presente documento, tutti i diritti degli Amministratori del Torneo in base al presente Regolamento riguardano e sono esercitabili nei confronti della Squadra nel complesso e di ciascun componente della stessa. Qualora venga fatto valere il diritto di squalifica nei confronti di un singolo componente della Squadra, tale diritto potrà essere esercitato nei confronti di tale componente o della Squadra nel complesso, secondo quanto stabilito a insindacabile giudizio degli Amministratori del Torneo. Se gli Amministratori del Torneo decidono di squalificare un numero inferiore alla totalità dei componenti di una Squadra, i Giocatori rimanenti restano vincolati al presente Regolamento e, se concesso a sola discrezione degli Amministratori del Torneo, la Squadra può sostituire il/i Giocatore/i squalificato/i (anche se il Giocatore qualificato era il Capitano della Squadra) con un nuovo Giocatore idoneo e continuare a competere utilizzando il medesimo Nome della Squadra, purché ciascun Giocatore squalificato firmi immediatamente qualsiasi documento ritenuto necessario dagli Amministratori del Torneo per permettere al/ai componente/i squalificato/i della Squadra di continuare a partecipare al Torneo utilizzando il nome della Squadra, oppure sotto un nuovo nome se consentito a sola discrezione degli Amministratori del Torneo. Qualsiasi componente della Squadra che decida di terminare la propria partecipazione al Torneo e/o venga squalificato dal Torneo non potrà partecipare al Torneo, a qualsiasi titolo, a sola discrezione dell'Amministratore del Torneo.

6.2 Rapporti della Squadra

Il Regolamento non disciplina le relazioni tra i Giocatori di una Squadra. I termini della relazione tra i Giocatori e le proprie rispettive Squadre vengono lasciati a ciascuna Squadra e ai propri Giocatori. Tuttavia, le dispute tra componenti del Team possono essere causa di squalifica della Squadra applicabile o dei suoi componenti, come stabilito dagli Amministratori del Torneo a propria sola discrezione.

6.3 Responsabilità di Proprietari, Manager e Coach di una Squadra

6.3.1 Nessuna Squadra (compresi i suoi agenti, funzionari, dipendenti e subappaltatori), né nessun Proprietario, Manager o Coach può impegnarsi in collusione, partite truccate, corruzione di un arbitro o di un funzionario e qualsiasi altra azione o accordo ingiusti o illeciti volto a influire (o a cercare di influire) intenzionalmente sul risultato del Gioco, delle Partite o del Torneo.

6.3.2 Nessun Proprietario di una Squadra della RLCS fungerà da Coach o Manager di un'altra squadra RLCS né sarà altrimenti coinvolto o avrà il potere di determinare o influenzare la gestione o l'amministrazione di un'altra squadra della RLCS.

6.3.3 A nessun Manager, Coach o altra persona responsabile della supervisione o della gestione di una Squadra della RLCS (collettivamente, “**Persone di controllo**”) è consentito: (a) essere una Persona di controllo di un’altra Squadra della RLCS; o (b) essere direttamente o indirettamente coinvolto o avere il potere di determinare la gestione o l’amministrazione di un’altra Squadra della RLCS o influenzare le prestazioni di un’altra Squadra RLCS in qualsiasi Gioco, Partita o Torneo.

6.3.4 Una Squadra non dovrà nominare come Persona di controllo nessuna persona fisica che: (a) sia una Persona di controllo di un’altra Squadra RLCS; o (b) sia direttamente o indirettamente coinvolta o abbia il potere di determinare la gestione o l’amministrazione di un’altra Squadra della RLCS o influenzare le prestazioni di un’altra Squadra RLCS in qualsiasi Gioco, Partita o Torneo.

6.3.5 Le Squadre che Psyonix, a sua sola discrezione, determini essere di proprietà o controllate direttamente o indirettamente da una persona o un’entità che operi siti o piattaforme di sport (inclusi gli e-sport), scommesse o giocate, non sono idonei alla partecipazione al Torneo.

7. Codice di condotta

7.1 Condotta personale; nessun comportamento dannoso

7.1.1 Ogni Giocatore e Persona di controllo dovrà agire sempre nel rispetto (a) del Codice di condotta di cui alla Sezione 7 del presente documento (“**Codice di condotta**”) e (b) dei principi generali di integrità personale, onestà, sportività, salute e sicurezza.

7.1.2 Ogni Giocatore e Persona di controllo dovrà rispettare gli altri Giocatori, gli Amministratori del Torneo, gli spettatori e gli sponsor (se presenti).

7.1.3 I Giocatori e le Persone di controllo dovranno evitare comportamenti (a) che violino il presente Regolamento, (b) che risultino destabilizzanti, non sicuri o distruttivi oppure (c) che possano rendere la Rocket League poco piacevole per gli altri utenti, in contrasto con le intenzioni di Psyonix (secondo quanto stabilito da Psyonix). In particolare, i Giocatori e le Persone di controllo devono evitare comportamenti quali condotta molesta o irrispettosa, uso di linguaggio offensivo o diffamatorio, sabotaggio del gioco, spamming, ingegneria sociale, truffe o altre attività illecite (“**Comportamento dannoso**”).

7.1.4 In caso di violazione del presente Regolamento, il Giocatore, la Persona di controllo o l’intera Squadra sarà soggetto/a alle azioni disciplinari descritte in dettaglio nella Sezione 8.2, indipendentemente dall’intenzionalità della violazione.

7.2 Integrità competitiva

7.2.1 Ogni Giocatore deve giocare nello spirito della Rocket League e del presente Regolamento in qualsiasi momento durante ogni Gioco o Partita. Il presente Regolamento vieta qualsiasi tipo di gioco sleale, pena l’adozione di azioni disciplinari. Tra gli esempi di gioco sleale vi sono i seguenti comportamenti:

- Collusione (ad es., qualsiasi accordo tra due o più Squadre o Giocatori appartenenti a diverse Squadre per prestabilire il risultato di un Gioco o di una Partita), partite truccate, corruzione di un arbitro o di un funzionario e qualsiasi altra azione o accordo ingiusti o illeciti volto a influire (o a cercare di influire) intenzionalmente sul risultato del Gioco, delle Partite o del Torneo.

- Hackeraggio o altra modifica del comportamento designato dal client di gioco della Rocket League.
- Giocare o consentire a un altro Giocatore di giocare con un Account del torneo registrato a nome di altri (oppure invitare, incoraggiare o spiegare ad altri come compiere tale azione).
- Utilizzare qualsiasi tipo di dispositivo, programma o metodo per l'uso di trucchi al fine di ottenere un vantaggio competitivo.
- Sfruttare intenzionalmente eventuali funzionalità del gioco (ad esempio, un bug o glitch in-game) in modi diversi da quelli per cui sono state create da Psyonix al fine di ottenere un vantaggio competitivo;
- Usare attacchi DDoS, swatting o metodi simili per interferire con la connessione di un altro Giocatore al client di gioco della Rocket League.
- Utilizzare macro key o metodi simili per automatizzare le azioni in-game;
- Disconnettersi intenzionalmente da una Partita senza un motivo legittimo;
- Accettare regali, premi, tangenti o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione a comportamenti sleali durante la Rocket League (ad esempio, servizi pensati per perdere o truccare una Partita o un Gioco).
- Interferire con lo svolgimento del Torneo, il Sito web del regolamento oppure qualsiasi sito web di proprietà di od operato da Psyonix o dagli Amministratori del Torneo.
- Partecipare a qualsiasi attività illegale nella giurisdizione dove si trova il Giocatore interessato.
- Apportare modifiche alla Rocket League che non siano state divulgate a, o autorizzate da, gli Amministratori del Torneo.
- Utilizzare strutture, servizi o attrezzature del Torneo forniti o resi disponibili dalle Entità del Torneo per pubblicare, trasmettere, disseminare o altrimenti rendere disponibili eventuali comunicazioni proibite dal presente Codice di condotta.
- Disconnettersi dalla Lobby In-Game prima di essere scollegati dagli Amministratori del torneo.
- Modificare il nome del Giocatore o dell'utente durante il gioco con un nome diverso dal Nome utente registrato dal Giocatore.
- Violare il presente Regolamento in altro modo.

7.3 **Scommesse**

I Giocatori e le Persone di controllo non devono (a) effettuare o promuovere scommesse o gioco d'azzardo in alcuna delle partite del Torneo o parte di esse, né (b) trarre vantaggio, direttamente o

indirettamente, dalle scommesse o dal gioco d'azzardo in alcuna delle partite del Torneo o parte di esse.

7.4 Molestie

7.4.1 Ai Giocatori e alle Persone di controllo è vietato tenere una condotta offensiva o che rappresenti una forma di molestia, comportamenti discriminatori in base a razza, colore della pelle, etnia, origini, religione, opinioni politiche o di altro tipo, genere, identità di genere, orientamento sessuale, età, disabilità o altro status o caratteristica tutelati dalla legge vigente in materia.

7.4.2 Qualunque Giocatore o Persona di controllo sia testimone od oggetto di molestie oppure comportamenti offensivi o condotta discriminatoria deve segnalare l'accaduto a un Amministratore del Torneo. Saranno eseguite indagini tempestive su tutti i reclami segnalati ai sensi della presente Sezione 7.4.2 e saranno adottate le misure necessarie. È vietato qualsiasi tipo di ritorsione nei confronti dei Giocatori o delle Persone di controllo che inoltrino un reclamo o collaborino alle indagini su un reclamo.

7.5 Riservatezza

Il Giocatore o la Persona di controllo non dovrà condividere con terzi i dati riservati forniti dagli Amministratori del Torneo, da Psyonix o dalle sue capogruppo o consociate in merito alla Rocket League, al Torneo, a Psyonix o dalle sue capogruppo o consociate con alcun mezzo di comunicazione, compresi i post sui social media.

7.6 Condotta illegale

I Giocatori e le Persone di controllo sono sempre tenuti a rispettare tutte le leggi vigenti.

8. Violazioni del Regolamento e del Codice di condotta

8.1 Indagini e conformità

8.1.1 I Giocatori e le Persone di controllo accettano di collaborare appieno con Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo (a seconda dei casi) alle indagini su possibili violazioni del presente Regolamento. Qualora Psyonix e/o un Amministratore del Torneo dovessero contattare un Giocatore o Persona di controllo per discutere delle indagini, quest'ultimo/a dovrà fornire informazioni veritiere a Psyonix e/o all'Amministratore del Torneo. Qualora risulti che un Giocatore o una Persona di controllo abbiano nascosto, distrutto o falsificato informazioni in merito o abbia indotto in errore Psyonix e/o un Amministratore del Torneo durante un'indagine, saranno soggetti/e alle azioni disciplinari descritte in dettaglio nella Sezione 8.2.

8.1.2 I Giocatori e le Persone di controllo comprendono e accettano che Psyonix ha il diritto, a sua unica discrezione, di rimuovere un Giocatore o una Persona di controllo oppure limitare la partecipazione di detto Giocatore o Persona di controllo a qualsiasi Torneo quale parte di un'eventuale indagine condotta da Psyonix e/o da un Amministratore del Torneo (come applicabile) ai sensi della Sezione 8.1.1.

8.2 Azioni disciplinari

8.2.1 Qualora Psyonix dovesse stabilire che un Giocatore o una Persona di controllo hanno violato il Codice di condotta o qualsiasi altro termine del Regolamento, adotterà le seguenti azioni disciplinari (a seconda dei casi):

- Riavvio della Partita;
- Perdita del Gioco;
- Rinuncia alla Partita;
- Emissione di un avviso privato o pubblico (in forma scritta o verbale) rivolto al Giocatore o alla Persona di controllo;
- Perdita totale o parziale dei premi ottenuti in precedenza dal Giocatore o dalla Squadra;
- Squalifica del Giocatore o della Persona di controllo da una o più partite e/o Partite del Torneo; o
- Divieto di partecipazione del Giocatore o della Persona di controllo a una o più gare future ospitate da Psyonix.

8.2.2 Per chiarezza, la natura e la misura dell'azione disciplinare adottata da Psyonix secondo la Sezione 8.2 saranno a insindacabile giudizio di Psyonix. Psyonix si riserva il diritto di reclamare un indennizzo o altri rimedi da parte di tale Giocatore o Persona di controllo nella misura massima consentita dalla legge vigente in materia. Qualora Psyonix applichi eventuali provvedimenti disciplinari, questi non dovranno fornire a detto Giocatore o Persona di controllo le basi giurisprudenziali per sporgere reclami contro Psyonix o altrimenti essere considerati responsabilità di Psyonix nei confronti di detto Giocatore o Persona di controllo.

8.2.3 Qualora Psyonix dovesse stabilire che si sono verificate violazioni ripetute del presente Regolamento da parte di un Giocatore o una Persona di controllo, potrà adottare azioni disciplinari di maggiore entità, fino all'esclusione permanente da tutte le future gare di Rocket League. Psyonix potrà inoltre applicare tutti i provvedimenti disciplinari previsti dai propri Termini di utilizzo (<https://www.psyonix.com/tou/>) e/o nel Rocket League EULA (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 La decisione finale di Psyonix in merito all'azione disciplinare adeguata sarà definitiva e vincolante per ogni Giocatore e Persona di controllo idoneo/a.

8.3 Controversie in merito al Regolamento

Psyonix dispone dell'autorità di decidere in maniera definitiva e vincolante su tutte le controversie relative a qualsiasi parte del presente Regolamento, comprese la violazione, l'applicazione o l'interpretazione dello stesso.

9. Condizioni

Il Torneo è soggetto al presente Regolamento. Partecipando, ogni Giocatore (o, se Minore, un genitore o il tutore di tale Giocatore) acconsente: (a) a essere vincolato dal presente Regolamento nella sua interezza (compreso il Codice di condotta) e dalle decisioni di Psyonix, da considerarsi definitive e (b) a rinunciare al diritto di rivendicare l'ambiguità del Torneo o di tale Regolamento, salvo qualora vietato dalla legge vigente in materia. Accettando un premio, il Giocatore vincitore e/o la Squadra vincitrice acconsente (o, se Minore, un genitore o il tutore del Giocatore vincitore acconsentono) a sollevare Psyonix da qualsiasi responsabilità, perdita o danno derivanti o correlati all'assegnazione, la ricezione e/o l'utilizzo lecito o illecito del premio o alla partecipazione alle attività relative al premio. Psyonix declina ogni responsabilità in caso di: (i) malfunzionamento tecnico o informatico, perdita della connessione, disconnessione, ritardo o errori di trasmissione di sistemi telefonici, telefoni e hardware o software di computer; (ii) violazione dell'integrità, furto, distruzione e accesso non autorizzato o alterazione dell'iscrizione o di altri materiali;

(iii) lesione, perdita o danno di qualsiasi tipo, compreso il decesso, causati dal premio o conseguenti all'accettazione, al possesso o all'uso di un premio oppure alla partecipazione al Torneo; (iv) errori di stampa, tipografici, amministrativi o tecnologici all'interno di qualsiasi materiale associato al Torneo. Psyonix si riserva il diritto di annullare o sospendere il Torneo a suo insindacabile giudizio o per circostanze al di fuori del proprio controllo, comprese le calamità naturali. Psyonix potrà vietare a qualsiasi Giocatore di partecipare al Torneo o di vincere un premio qualora, a suo insindacabile giudizio, dovesse stabilire che tale Giocatore stia cercando di compromettere il legittimo svolgimento del Torneo tramite trucchi, hackeraggio, comportamenti ingannevoli o altre prassi di gioco sleale intesi a infastidire, offendere, minacciare, danneggiare o molestare altri Giocatori o i rappresentanti di Psyonix. Eventuali controversie in merito al presente Regolamento e/o al Torneo saranno regolate dalle leggi statali della Carolina del Nord, senza alcun riferimento ai suoi principi sui conflitti legislativi. Psyonix può annullare, modificare o sospendere il Torneo, a suo insindacabile giudizio, qualora un virus, bug, problema informatico, intervento non autorizzato, forza maggiore o altre cause estranee al controllo di Psyonix dovessero compromettere l'amministrazione, la sicurezza o il corretto svolgimento del gioco durante il Torneo. Qualsiasi tentativo di danneggiare o compromettere deliberatamente il corretto svolgimento del Torneo sarà considerato una violazione delle leggi penali e civili e comporterà la squalifica dal Torneo. Nel caso in cui si verifichi tale tentativo, Psyonix si riserva il diritto di reclamare un indennizzo o altri rimedi (comprese le spese legali) nella misura massima consentita dalla legge, incluso un procedimento penale. Il Torneo è soggetto a tutte le leggi federali, statali e locali vigenti in materia.

10. Nome, immagine e Rappresentanti della Squadra

10.1 Con il presente regolamento, ogni Giocatore, Coach e qualsiasi altra persona che appaia davanti alla telecamera per conto di una Squadra (**"Partecipante"**) concede a Psyonix un diritto e una licenza esenti da royalty, interamente pagati, non esclusivi, mondiali (con il diritto di concedere sublicenze) per (a) intervistarlo, fotografarlo, registrarlo e/o filmarlo e (b) utilizzarne il nome, l'immagine, l'avatar, la voce, i retroscena e/o le attività acquisite o registrate durante questo Torneo nonché i relativi eventi di eSport (**"NIL"**) per scopi di marketing, sponsorizzazione e promozione della Rocket League, la RLCS, di questo Torneo e delle relative produzioni di eSport, compresi la pubblicità stampata e online di Psyonix e i suoi streaming, trasmissioni, siti web, blog e canali social. La licenza per acquisire e registrare il NIL di un Partecipante scadrà alla fine di ogni stagione RLCS, fermo restando che, nel caso in cui uno qualsiasi dei NIL del Partecipante sia integrato su supporti o materiali acquisiti o registrati durante la stagione RLCS, la licenza prevarrà su tali supporti e materiali nonché su qualsiasi derivato, compilation o adattamento degli stessi realizzato durante o dopo la stagione RLCS (ad es. clip con momenti salienti della stagione e video dei "grandi momenti della storia RLCS").

10.2 All'inizio di questo Torneo, tutte le Squadre devono selezionare un Giocatore che faccia da rappresentante della Squadra per tutte le interviste programmate per questa stagione (il **"Rappresentante della Squadra"**). Il Rappresentante della Squadra non è obbligato a essere il solo membro della Squadra a rilasciare interviste durante questa stagione. Tuttavia, il Rappresentante della Squadra deve essere presente a tutte le interviste programmate, a meno che la Squadra avvisi Psyonix o l'Amministratore del Torneo che un altro Giocatore parteciperà all'intervista prima della Partita per cui detta intervista è programmata. A sola discrezione di Psyonix, anche un Coach (se presente) può servire come Rappresentante della Squadra in un'intervista.

Psyonix tenterà di fornire alla Squadra e al Rappresentante della Squadra una notifica preventiva 24 ore prima dell'intervista, che dovrà essere programmata nel giorno della partita della Squadra. Qualora un Rappresentante della Squadra accettabile non sia disponibile per un'intervista programmata, con permesso in caso di problemi tecnici, Psyonix si riserva il diritto di istituire un'azione disciplinare (come descritto nella Sezione 8.2).

11. Rinuncia a un processo con giuria

FATTO SALVO QUANTO VIETATO DALLA LEGGE VIGENTE IN MATERIA E COME CONDIZIONE DELLA PARTECIPAZIONE A QUESTO TORNEO, OGNI PARTECIPANTE RINUNCIA CON IL PRESENTE DOCUMENTO IN MODO IRREVOCABILE E IN PERPETUO AL DIRITTO A UN PROCESSO CON GIURIA IN MERITO A QUALSIASI VERTENZA DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE DERIVANTE DA, IN BASE A O IN RELAZIONE A QUESTO TORNEO, QUALSIASI DOCUMENTO O ACCORDO SOTTOSCRITTO IN RELAZIONE AL PRESENTE DOCUMENTO, QUALSIASI PREMIO DISPONIBILE IN RELAZIONE AL PRESENTE DOCUMENTO E QUALSIASI TRANSAZIONE CONTEMPLATA DAL PRESENTE O DA TALI DOCUMENTI.

12. RAP e altri programmi

Psyonix può, occasionalmente, creare specifici programmi di monetizzazione che si applicano alla RLCS e alle sue Squadre, come il Programma di affiliazione Rocket (“RAP”). I termini e le condizioni applicabili al RAP e ad altri programmi simili sono indipendenti dal presente Regolamento. In caso di conflitto tra i termini e le condizioni del RAP e il presente regolamento, prevarranno e saranno considerate valide le disposizioni che tuteleranno maggiormente Psyonix.

13. Privacy

Consultare l’informativa sulla privacy di Psyonix disponibile sulla pagina <https://www.psyonix.com/privacy/> per informazioni importanti sulla raccolta, sull’uso e sulla divulgazione dei dati personali da parte di Psyonix.

14. Salute e sicurezza

14.1 Conformità alle linee guida in materia di salute. Tutti i Giocatori, i Proprietari, i Manager, i Coach e le Squadre devono rispettare (a) le linee guida fornite di volta in volta per iscritto da Psyonix e/o dagli Amministratori del torneo, relative a questioni di salute e sicurezza e al COVID-19; e (b) le leggi, ordinanze e ordini delle autorità sanitarie pubbliche, applicabili in materia di COVID-19. In caso di conflitto tra le linee guida o gli standard, prevarrà la norma più rigorosa.

14.2 Decisioni finali relative alla sicurezza dei Giocatori. Fermo restando quanto detto sopra, la decisione finale relativa alla sicurezza dei Giocatori di una Squadra nel partecipare a un Torneo spetterà al Manager di tale Squadra previa consultazione con Psyonix e/o con gli Amministratori del torneo. Ogni Squadra deve rispettare le leggi e le ordinanze locali che disciplinano le riunioni fra persone e la sanità pubblica. In caso di dubbi sullo svolgimento in sicurezza di un raduno di Giocatori, il Manager della Squadra dovrà esercitare la propria discrezione in modo da fornire il massimo livello di protezione e sicurezza per i Giocatori, i tifosi, il personale e gli altri partecipanti al Torneo.

14.3 Comunicazione con gli Amministratori del torneo. È importante che Giocatori, i Coach e i Manager facciano del loro meglio per rimanere connessi al sistema di chat utilizzato da Psyonix e/o dagli Amministratori del torneo e seguano tutte le istruzioni fornite da questi ultimi per l’intera durata del Torneo, compresi gli spostamenti da e verso la sede del Torneo. I giocatori, i Manager e i Coach devono seguire le istruzioni degli Arbitri del torneo e collaborare con questi ultimi e con gli altri membri del personale del Torneo per quanto riguarda le mascherine e le altre misure di protezione istituite per garantire la salute e la sicurezza di tutti i soggetti coinvolti nel Torneo.

14.4 Screening sanitario. Prima di entrare in qualsiasi sede del Torneo, a ciascun Giocatore, Coach e

Manager potrebbe essere richiesto di verificare la propria identità con il personale del Torneo e di sottoporsi a uno screening sanitario, eseguito dal personale del Torneo, comprendente, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la misurazione della temperatura. Gli screening sanitari possono essere condotti anche in altri momenti del Torneo, a sola discrezione di Psyonix e/o degli Amministratori del torneo. Nel caso in cui, in qualsiasi momento prima di o durante un Torneo, Psyonix o gli Amministratori del torneo ritengano che un soggetto abbia i sintomi del COVID-19 o potrebbe essere altrimenti infetto dal virus del COVID-19 o affetto da qualsiasi altra malattia trasmissibile, tale soggetto sarà tenuto a lasciare la sede immediatamente. Nel caso in cui Psyonix o gli Amministratori del torneo stabiliscano che un Giocatore non deve partecipare a un torneo per motivi di salute, l'arbitro in loco può richiedere alla Squadra di fornire un sostituto. Nel caso in cui la legge applicabile richieda procedure di ispezione sanitaria, igiene o sicurezza pubblica ulteriori o diverse, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo avranno piena autorità per attuare tali procedure e tutti i Giocatori, i Proprietari, i Coach e i Manager dovranno collaborare con Psyonix e/o con gli Amministratori del torneo all'attuazione di tali procedure.

14.5 Problemi di salute che coinvolgono i Giocatori. Tutti i Manager e i Coach hanno la responsabilità primaria di curare la salute e la sicurezza dei Giocatori e del personale della Squadra. Il Manager dovrà informare tempestivamente Psyonix o gli Amministratori del torneo su qualsiasi problema di salute che coinvolga un Giocatore, affinché possano essere prese le misure adeguate a rintracciare i contatti e seguire gli altri protocolli sanitari e di sicurezza.

14.6 Problemi di salute che coinvolgono Coach e Manager. Nel caso in cui il Manager o il Coach di una Squadra non possa partecipare a un Torneo per un problema di salute, i Proprietari della squadra o gli altri soggetti responsabili dovranno informare tempestivamente Psyonix e/o gli Amministratori del torneo e designare un sostituto adeguato. Una volta che i problemi di salute del Manager o del Coach in questione si siano attenuati e l'eventuale e opportuno periodo di quarantena sia terminato, sarà loro consentito di riprendere i propri incarichi con la Squadra.

14.7 Privacy in materia di salute. Tutti i Giocatori, i Manager e i Coach accettano (a) la raccolta, la conservazione e l'utilizzo di dati e documenti riguardanti l'esposizione al COVID-19, i relativi sintomi, i risultati dei test o lo stato di vaccinazione, come descritto in questa Sezione, e (b) l'utilizzo di tali dati e documenti ai fini del rispetto delle leggi, ordinanze e linee guida locali che disciplinano le riunioni fra persone e la sanità pubblica e, ove necessario, ai fini della protezione dall'esposizione al COVID-19 per i tifosi e gli altri membri del pubblico. Per eventuali domande sulle modalità di raccolta e utilizzo dei suddetti dati e documenti ai sensi di questa sezione, nonché sulle proprie scelte e sui diritti relativi a tale utilizzo, il Giocatore, il Manager o il Coach può consultare l'Informativa sulla privacy di ESL, disponibile all'indirizzo <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2022 Psyonix LLC. Tutti i diritti riservati.