

1. Introduzione e accettazione

1.1 Introduzione

Il presente Regolamento ufficiale del Rocket League Championship Series - Stagione 8 (“**Regolamento**”) disciplina tutte le fasi del torneo regionale del Rocket League Championship Series - Stagione 8 (“**Torneo**”), fornito da Psyonix LLC (“**Psyonix**”).

Questo Regolamento è stato formulato per garantire l’integrità della gara di Rocket League (“**Gioco**”) 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 il Gioco.

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, se non ha ancora compiuto 18 anni o raggiunto la maggiore età stabilita dal Paese di residenza (“**Minore**”), un genitore o il 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 deve (o, se Minore, un genitore o il tutore di tale giocatore dovranno) accettare il presente Regolamento quale parte del modulo di registrazione al Torneo, disponibile su <https://www.rocketleaguesports.com/register/>. Partecipando a qualsiasi gioco o partita del Torneo, 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.

1.3 Applicazione

La responsabilità di applicare il presente Regolamento a tutti i giocatori e, in collaborazione con gli amministratori del Torneo (come definiti di seguito), di sanzionare i giocatori per la violazione di tale 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 del Giocatore al Torneo dopo l’aggiornamento, la revisione o la modifica del presente Regolamento sarà considerata accettazione da parte di tale Giocatore (o, se Minore, da parte di un genitore o del tutore) del Regolamento aggiornato, rivisto o modificato.

2. Struttura del Torneo

2.1 Definizione dei termini

“**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 abbia 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 Europa, Nord America, Oceania e Sud America.

“**Europa**”: indica Andorra, Albania, Armenia, Austria, Azerbaijan, 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 (eccetto i residenti della Crimea), San Marino, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Turchia, Ucraina (eccetto i residenti della Crimea), 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.

“**Nord America**”: indica Bahamas, Canada, 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, Indonesia, Kiribati, Isole Marshall, Micronesia, Nauru, Nuova Caledonia, Nuova Zelanda, Isola di Norfolk, Palau, Papua Nuova Guinea, Filippine, Samoa, Isole Salomone, Tonga, Tuvalu, Vanuatu e Wallis e Futuna.

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

“**Regolamento del sito web**”: la versione più recente del presente Regolamento sarà pubblicata su <http://www.rocketleaguesports.com/rules>.

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

“**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 componenti 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.

“**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**” o “**Squadra vincitrice**”: indica qualsiasi squadra che venga ufficialmente dichiarata Giocatore vincitore/Squadra vincitrice come stabilito nella Sezione 4.

2.2 Programma

Come specificato in maggiore dettaglio nella Sezione 2.3, il Torneo consiste in due competizioni regionali, una nel Nord America e una in Europa, e in due serie di competizioni indipendenti, una in Oceania e una in Sud America. Ogni competizione regionale include un “Open Qualifier,” “Play-In della

Rival Series,” “Rival Series League Play,” “RLCS League Play” e un “Regional Championship” (come specificato nei termini seguenti). I vincitori dei Campionati regionali, unitamente ai vincitori delle Series in Oceania e Sud America, avanzeranno alle finali del Campionato del mondo (soggetto a un altro regolamento).

Il programma che corrisponde a ogni fase del Torneo viene descritto nella presente Sezione (questo periodo viene denominato d’ora innanzi “**Periodo del Torneo**”).

2.2.1 **Date dei Campionati regionali**

Campionato regionale del Nord America

- Open Qualifier 1 (31 agosto 2019)
- Open Qualifier 2 (14 settembre 2019)
- Open Qualifier 3 (17 settembre 2019)
- Open Qualifier 4 (21 settembre 2019)
- Play-In della Rival Series (28 settembre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 1 (5 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 1 (11 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 2 (12 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 2 (18 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 3 (19 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 3 (25 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 4 (26 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 4 (1° novembre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 5 (2 novembre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 5 (8 novembre 2019)
- Campionato regionale del Nord America (16 novembre 2019)
- Play-off regionali della Rival Series (23 novembre 2019)
- Torneo promozionale (30 novembre 2019)

Campionato regionale europeo

- Open Qualifier 1 (1° settembre 2019)
- Open Qualifier 2 (15 settembre 2019)
- Open Qualifier 3 (18 settembre 2019)
- Open Qualifier 4 (22 settembre 2019)
- Play-In della Rival Series (29 settembre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 1 (6 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 1 (11 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 2 (13 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 2 (18 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 3 (20 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 3 (25 ottobre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 4 (27 ottobre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 4 (1° novembre 2019)
- RLCS League Play – Settimana 5 (3 novembre 2019)
- Rival Series League Play – Settimana 5 (8 novembre 2019)

- Campionato regionale europeo (17 novembre 2019)
- Rival Series Play-In (24 novembre 2019)
- Torneo promozionale (1° dicembre 2019)

Campionato regionale Oceania

- Oceania Open Qualifier 1 (14 settembre 2019)
- Oceania Open Qualifier 2 (15 settembre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 1 (28 ottobre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 2 (5 ottobre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 3 (12 ottobre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 4 (19 ottobre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 5 (26 ottobre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 6 (2 novembre 2019)
- Oceania League Play – Settimana 7 (9 novembre 2019)
- Campionato regionale Oceania 1 (16 novembre 2019)
- Campionato regionale Oceania 2 (17 novembre 2019)

Campionato regionale del Sud America

- Grand Series Open Qualifier 1 (14 settembre 2019)
- Grand Series Open Qualifier 2 (15 settembre 2019)
- Grand Series Open Qualifier 3 (21 settembre 2019)
- Grand Series Open Qualifier 4 (22 settembre 2019)
- Play-In della Grand Series Giorno 1 (28 settembre 2019)
- Play-In della Grand Series Giorno 2 (29 settembre 2019)
- Grand Series League Play – Settimana 1 (6 ottobre 2019)
- Grand Series League Play – Settimana 2 (13 ottobre 2019)
- Grand Series League Play – Settimana 3 (20 ottobre 2019)
- Grand Series League Play – Settimana 4 (27 ottobre 2019)
- Grand Series League Play – Settimana 5 (2 novembre 2019)
- Finale regionale Grand Series – Giorno 2 (17 novembre 2019)

2.2.2 Date del Campionato del mondo

Il Campionato del mondo si terrà dal 13 al 15 dicembre 2019 e sarà soggetto a un altro regolamento.

2.2.3 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 Fasi e Format del Torneo

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Open Qualifier

Per prima cosa, le squadre verranno iscritte alla fase “**Open Qualifier**” per la regione applicabile (Nord America o Europa) in cui si sono iscritte. Le squadre possono partecipare fino a due Open Qualifiers, ciascuno dei quali è costituito da una “**Parentesi a doppia eliminazione**”, che significa che una squadra non potrà proseguire se perderà due Partite nella parentesi. Il giocatore qualificato verrà deciso da Psyonix e/o dagli Amministratori del torneo a propria discrezione. Tutte le Partite negli Open Qualifiers saranno del tipo Best-of-Three. Le 32 squadre finali (16 squadre nella parentesi superiore e 16 nella parentesi inferiore) rimanenti si qualificheranno per partecipare nella “**Play-In della Rival Series**” (come definita di seguito) e non saranno idonee alla partecipazione ad altri Open Qualifiers.

2.3.1.2 **Play-In della Rival Series**

La “**Play-In della Rival Series**” è una Parentesi a doppia eliminazione con fino a 128 squadre qualificate dagli Open Qualifiers (per ogni regione, Nord America ed Europa, a seconda dei casi). Le squadre che si piazzano al sesto posto o superiore nella Play-In della Rival Series si qualificheranno per partecipare alle Rival Series nelle proprie rispettive regioni. Tutte le Partite sono del tipo Best-of-Five.

2.3.1.3 **Rival Series League Play**

La “**Rival Series League Play**” è un Round Robin con le sei squadre che si sono qualificate dalla Play-In della Rival Series e le quattro squadre qualificatesi automaticamente per la Rival Series League Play (per ogni regione, Nord America ed Europa, a seconda dei casi). Le squadre giocheranno una partita del tipo Best-of-Five le une contro tutte le altre. Le classifiche saranno determinate dalla comparazione del numero totale di vittorie di Partite conseguite da una squadra durante la Rival Series. Se una squadra viene squalificata da una Partita da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, la Partita sarà registrata come vittoria 3-0 a favore della squadra avversaria.

2.3.1.4 **Play-off della Rival Series League**

Le migliori otto squadre (le prime quattro da ogni regione americana ed europea dopo la Rival Series League Play) concorreranno nei Play-off regionali del Nord America e nei Play-off regionali d'Europa (“**Play-off regionali**”), a seconda dei casi. Ciascun Play-off regionale costituisce una parentesi di play-off di convocazione con le Partite del tipo Best-of-Seven. Le squadre verranno selezionate dalla prima alla quarta in base alle proprie performance nella Rival Series League Play. La parentesi di play-off di convocazione procederà nel modo seguente:

- Partita 1 - La terza squadra e la quarta squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra. La squadra perdente della Partita 1 sarà classificata al quarto posto e giocherà il Torneo promozionale.
- Partita 2 - La prima squadra e la seconda squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra. La squadra vincitrice della Partita 2 si qualificherà automaticamente per la Stagione 9 della RLCS League Play. Partita 3 - La squadra perdente della Partita 2 giocherà contro il vincitore della Partita 1. La squadra vincitrice della Partita 3 si qualificherà automaticamente per la Stagione 9 della RLCS League Play e la squadra perdente della Partita 3 si classificherà al terzo posto e giocherà nel Torneo promozionale.

2.3.2 **Rocket League Championship Series (“RLCS”)**

2.3.2.1 RLCS League Play

La “**RLCS League Play**” è un Round Robin con le otto squadre che si sono qualificate dalla RLCS League Play e dal Torneo Promozionale nella Stagione 7 della RLCS (per ogni regione, Nord America ed Europa, a seconda dei casi). Le squadre giocheranno una partita del tipo Best-of-Five le une contro tutte le altre. Le classifiche saranno determinate dalla comparazione del numero totale di vittorie di Partite conseguite da una squadra durante la RLCS League Play. Se una squadra viene squalificata da una Partita da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, la Partita sarà registrata come vittoria 3-0 a favore della squadra avversaria.

2.3.2.2 RLCS Regional Championships

Le migliori 12 squadre (le prime sei classificate da ogni regione americana ed europea dopo la RLCS League Play) concorreranno nel Campionato regionale del Nord America e nel Campionato regionale d'Europa (“**Campionati regionali**”), a seconda dei casi. Ciascun Campionato regionale costituisce una parentesi di play-off di convocazione con le Partite del tipo Best-of-Seven. Le squadre verranno selezionate dalla prima alla sesta in base alle proprie performance nella RLCS League Play. La parentesi di play-off di convocazione procederà nel modo seguente:

- Partita 1 - La terza squadra e la quarta squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra.
- Partita 2 - La quinta squadra e la sesta squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra. La squadra perdente della Partita 2 sarà eliminata dal Campionato regionale e sarà classificata al sesto posto.
- Partita 3 - La squadra vincitrice della Partita 2 giocherà contro la squadra perdente della Partita 1. La squadra perdente della Partita 3 sarà eliminata dal Campionato regionale e sarà classificata al quinto posto.
- Partita 4 - La squadra vincitrice della Partita 1 giocherà contro la seconda squadra selezionata. La squadra perdente della Partita 4 sarà eliminata dal Campionato regionale e sarà classificata al terzo posto.
- Partita 5 - La squadra vincitrice della Partita 3 giocherà contro la prima squadra selezionata. La squadra perdente della Partita 5 sarà eliminata dal Campionato regionale e sarà classificata al terzo posto.
- Partita 6 - La squadra vincitrice della Partita 4 giocherà contro la squadra vincitrice della Partita 5. La squadra vincitrice della Partita 6 sarà il Campione regionale. La squadra perdente della Partita 6 sarà classificata al secondo posto.

2.3.2.3 Oceania Series

L'Oceania Series è denominata “**LPL Rocket League Oceanic Championship**”. La “**LPL Rocket League Oceanic Championship**” include “**Oceania Series: League Play**”. L'Oceania Series: League Play è un Round Robin con otto squadre. Sei di queste squadre si sono qualificate attraverso gli Oceania Series Open Qualifiers e Play-In. Due delle squadre si sono qualificate attraverso la propria qualifica per il Campionato del mondo Rocket League Stagione 7. Le squadre giocheranno una partita del tipo Best-of-Five le une contro tutte le altre. Le classifiche saranno determinate dalla comparazione del numero totale di vittorie di Partite conseguite da una squadra durante l'Oceania Series: League Play. Se una squadra viene squalificata da una Partita da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, la Partita sarà registrata come vittoria 3-0 a favore della squadra avversaria.

Le 4 squadre migliori (le prime quattro squadre dall'Oceania Series: League Play) competeranno nei **Play-off dell'Oceania Series**. Ciascun Play-off dell'Oceania Series costituisce una parentesi di doppia eliminazione con le Partite del tipo Best-of-Seven. Le squadre verranno selezionate dalla prima alla quarta in base alle proprie performance nell'Oceania Series: League Play. La parentesi di play-off procederà nel modo seguente:

- Partita 1 - La quarta squadra e la quinta squadra qualificate giocheranno l'una contro l'altra.
 - Partita 2 - La sesta squadra e la terza squadra qualificate giocheranno l'una contro l'altra.
 - Partita 3 - La squadra perdente della Partita 1 giocherà contro il vincitore della Partita 2. La squadra perdente della Partita 3 sarà eliminata dai Play-off dell'Oceania Series e sarà classificata al quarto posto.
 - Partita 4 - La squadra vincitrice della Partita 1 giocherà contro la squadra vincitrice della Partita 2.
 - Partita 5 - La squadra perdente della Partita 4 giocherà contro il vincitore della Partita 3. La squadra perdente della Partita 5 sarà eliminata dai Play-off dell'Oceania Series e sarà classificata al terzo posto.
- Partita 6 - La squadra vincitrice della Partita 4 giocherà contro la squadra vincitrice della Partita 5. La squadra vincitrice della Partita 6 sarà il Campione dei Play-off dell'Oceania Series. La squadra perdente della Partita 6 sarà classificata al secondo posto.

2.3.2.4 South America Series

La South American Series è denominata “**Grand Series**”. La “**Grand Series**” include la “**Grand Series: League Play**”. La Grand Series: League Play è un Round Robin con otto squadre. Sei di queste squadre si sono qualificate attraverso i Grand Series Open Qualifiers e Play-In. Due delle squadre si sono qualificate attraverso la propria qualifica per il Campionato del mondo Rocket League Stagione 7. Le squadre giocheranno una partita del tipo Best-of-Five le une contro tutte le altre. Le classifiche saranno determinate dalla comparazione del numero totale di vittorie di Partite conseguite da una squadra durante la Grand Series League Play. Se una squadra viene squalificata da una Partita da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, la Partita sarà registrata come vittoria 3-0 a favore della squadra avversaria.

Le 6 squadre migliori (le prime sei squadre dall'Oceania Series: League Play) competeranno nei **Play-off della Grand Series**. I Play-off della Grand Series costituiscono una versione della parentesi di play-off di convocazione con le Partite del tipo Best-of-Seven. Le squadre verranno selezionate dalla prima alla sesta in base alle proprie performance nella Grand Series League Play. La parentesi di play-off procederà nel modo seguente:

- Partita 1 - La sesta squadra e la terza squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra. La squadra perdente della Partita 1 sarà eliminata dai Play-off della Grand Series e sarà classificata al sesto posto.
- Partita 2 - La quarta squadra e la quinta squadra convocate giocheranno l'una contro l'altra. La squadra perdente della Partita 2 sarà eliminata dai Play-off della Grand Series e sarà classificata al sesto posto.

- Partita 3 - La squadra vincitrice della Partita 1 giocherà contro la squadra vincitrice della Partita 2. La squadra perdente della Partita 3 sarà eliminata dai Play-off della Grand Series e sarà classificata al quarto posto.
- Partita 4 - La prima squadra e la seconda squadra selezionate giocheranno l'una contro l'altra.
- Partita 5 - La squadra vincitrice della Partita 3 giocherà contro la squadra perdente della Partita 4. La squadra perdente della Partita 5 sarà eliminata dai Play-off della Grand Series e sarà classificata al terzo posto.
- Partita 6 - La squadra vincitrice della Partita 4 giocherà contro la squadra vincitrice della Partita 5. La squadra vincitrice della Partita 6 sarà il Campione dei Play-off della Grand Series. La squadra perdente della Partita 6 sarà classificata al secondo posto.

2.3.2.5 Campionato del mondo

Maggiori informazioni riguardo al Campionato del mondo saranno annunciate in seguito.

2.3.3 Torneo promozionale

Le squadre classificate in settima e ottava posizione nella RLCS League Play e le squadre classificate in terza e quarta posizione nei Play-off regionali della Rival Series, concorreranno nel Torneo promozionale, come applicabile. Il “**Torneo promozionale**” costituisce una doppia parentesi di eliminazione con Partite del tipo Best-of-Seven. La squadra finalista rimanente nella parentesi superiore e la squadra finalista rimanente nella parentesi inferiore si qualificheranno automaticamente per partecipare alla RLCS League Play. Le altre due squadre si qualificheranno automaticamente per partecipare alla Rival Series nella stagione successiva.

2.3.3.4 Ex aequo

Se due o più squadre nelle RLCS o Rival Series ottengono lo stesso numero di Partite vinte, con il risultato di un ex aequo, questo/i ex aequo verranno risolti applicando i seguenti meccanismi, in ordine di iscrizione. Tutti i calcoli includono solo Giochi dalle RLCS o Rival Series (escluso il Campionato del mondo), a seconda dei casi.

i. Differenziale di gioco

“**Differenziale di gioco**” indica il numero totale di Giochi vinti da una squadra meno il numero totale di Giochi persi dalla medesima squadra.

ii. Differenziale di gioco in Giochi tra squadre a pari merito

Calcolare il Differenziale di gioco per squadre a pari merito rispetto alla squadra nella posizione più alta in classifica che non sia un ex aequo (“**Squadre incluse**”). Se dovesse risultare di nuovo un ex aequo, si dovrà impiegare lo stesso processo, ma includendo anche la squadra seconda in classifica al di fuori della squadra a pari merito, quindi la squadra terza in classifica al di fuori della squadra a pari merito, e così via.

iii. Differenziale di punteggio più elevato di gol in Giochi tra squadre a pari merito

“**Differenziale di gol**” indica il numero totale di gol segnati da una squadra meno il numero totale di gol consentiti dalla medesima squadra. Calcolare il Differenziale di gol per le Squadre incluse. Se dovesse risultare di nuovo un ex aequo, si dovrà impiegare lo stesso processo, ma includendo anche la squadra

seconda in classifica al di fuori della squadra a pari merito, quindi la squadra terza in classifica al di fuori della squadra a pari merito, e così via.

iv. Pari merito non risolto

Se nessuno dei pari merito può risolvere la situazione, le squadre verranno estratte a sorte. Se uno di questi passaggi ha risolto la situazione di pari merito per una o più squadre, ma non per tutte, verrà dichiarato un nuovo pari merito tra le squadre ex aequo rimanenti. Questo pari merito verrà risolto utilizzando i medesimi meccanismi di ex aequo elencati in precedenza.

2.3.3.5 **Pari merito nel Campionato del mondo**

I pari merito nel Campionato del mondo verranno disciplinati nel Regolamento del Campionato del mondo Stagione 8.

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: PS4, Nintendo Switch, Steam o Xbox One
- Server: US-Est/US-Ovest (NA League), Europa (EU League), Sud America (SAM League) e Oceania (OCE League)

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 nel Campionato del mondo. Nel Campionato del mondo, 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, il primo gioco si disputa presso il DFH Stadium. Tutte le Partite successive si disputeranno presso un'arena idonea, scelta dagli Amministratori del Torneo a propria sola discrezione. Le squadre della RLCS League Play possono richiedere di evitare un'arena idonea 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 della RLCS League Play per evitare un'arena idonea. Potranno essere selezionate le seguenti arene idonee:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (Giorno)
- DFH Stadium (Giorno)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (Temporale)
- Mannfield
- Mannfield (Notte)
- Mannfield (Neve)
- Mannfield (Temporale)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Giorno)
- Salty Shores (Notte)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (Alba)
- Urban Central (Notte)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (Tramonto)
- Utopia Coliseum (Neve)
- Wasteland
- Wasteland (Notte)

3.2 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.

3.2.2 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. Nella RLCS League Play, 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.

3.2.3 Server

Nelle Partite in Nord America, "US-Est" è il server predefinito, salvo che entrambe le squadre accettino di giocare su "US-Ovest". I server "Europa" verranno sempre utilizzati per le Partite europee.

3.2.4 **Inizio del Gioco**

I Giocatori non possono accedere al proprio lato designato fino a quando tre Giocatori da ciascuna squadra non abbiano effettuato l'accesso al Gioco.

3.2.5 **Sostituzioni**

Una “**Sostituzione**” viene definita come il cambio di un Giocatore dopo l'inizio di una Partita. Le sostituzioni possono essere effettuate solo tra un gioco e l'altro di una Partita e le squadre possono effettuare solo un cambio Giocatore per Partita. Le sostituzioni non sono permesse durante l'Open Qualifier, salvo nel caso in cui si verifichi una disconnessione.

3.2.6 **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 schermata dei risultati oppure il replay di una Partita è altamente consigliato 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. Qualsiasi squadra o Giocatore che invii risultati falsi o manipolati, sarà espulso per sempre dal Torneo e da futuri tornei.

3.2.7 **Account ospite**

I Giocatori non possono competere utilizzando account ospite. Tutti i partecipanti devono possedere un account Steam, Microsoft®, Nintendo o ID della PlayStation™ Network valido, e livelli di accesso appropriati a Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network o the PlayStation™ Network, a seconda dei casi.

3.2.8 **Osservatori**

Non sono consentiti Osservatori di gioco salvo gli Amministratori del Torneo e i propri funzionari.

3.2.9 **Bug e imperfezioni**

Qualora un bug o un'imperfezione interessi il gioco, l'intera Partita deve essere giocata di nuovo. Se una squadra chiede di rigiocare la Partita a causa di un bug o di un'imperfezione, deve salvare il replay e inviarlo all'Amministratore del Torneo per la revisione.

3.3 **Formazioni della squadra**

3.3.1 **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.

3.3.2 Formazioni

In una Partita, le squadre possono avvalersi solo dei Giocatori nella propria formazione. Le formazioni devono contenere un minimo di tre Giocatori e fino a un Giocatore di riserva designato, che può essere impiegato come sostituto. Le formazioni possono inoltre includere un manager che non gioca nelle Partite del Torneo. Un individuo non può partecipare a più di una formazione alla volta.

3.3.3 Invio della formazione

Le formazioni iniziali per ogni Partita devono essere inviate agli Amministratori del Torneo almeno 24 ore prima della Partita applicabile.

3.3.4 Periodo di modifica della formazione/Termine di chiusura della formazione

Fatto salvo quando altrimenti riportato nel presente Regolamento, le formazioni delle squadre possono subire modifiche solo durante il **“Periodo di modifica della formazione”**, ovvero (a) in qualsiasi momento prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione e (b) dopo la qualificazione per RLCS League Play o Rival Series. Le formazioni per la RLCS vengono chiuse e non è più possibile effettuare alcuno scambio dopo il **“Termine di chiusura della formazione per la RLCS”**, fissato per il 26 agosto 2019 alle ore 12:00 PT. Le formazioni per la Rival Series vengono chiuse e non è più possibile effettuare alcuno scambio dopo il **“Termine di chiusura della formazione per la Rival Series”**, fissato per il 26 agosto 2019 alle ore 12:00 PT. Se una squadra volesse aggiungere un manager alla formazione, deve inviare una notifica agli Organizzatori del Torneo prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione.

3.3.4.1 Periodo di modifica della formazione/Termine di chiusura della formazione per l'Oceania

Fatto salvo quanto altrimenti riportato nel presente Regolamento, le formazioni delle squadre possono subire modifiche solo durante il **“Periodo di modifica della formazione,”** ovvero (a) in qualsiasi momento prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione e (b) dopo la qualificazione per l'**Oceania Series League Play**. Le formazioni della Oceania Series vengono chiuse e non è più possibile effettuare scambi dopo il **“Termine di chiusura della formazione per l'Oceania Series”**, fissato per il 26 agosto 2019 alle ore 12:00 PT. Se una squadra volesse aggiungere un manager alla formazione, deve inviare una notifica agli Organizzatori del Torneo prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione.

3.3.4.2 Periodo di modifica della formazione/Termine di chiusura della formazione per il Sud America

Fatto salvo quanto altrimenti riportato nel presente Regolamento, le formazioni delle squadre possono subire modifiche solo durante il **“Periodo di modifica della formazione”**, ovvero (a) in qualsiasi momento prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione e (b) dopo la qualificazione per la **South America Series League Play**. Le formazioni della Grand Series vengono chiuse e non è più possibile effettuare scambi dopo il **“Termine di chiusura della formazione per la South America Series”**, fissato per il 26 agosto 2019 alle ore 12:00 PT. Se una squadra volesse aggiungere un manager alla formazione, deve inviare una notifica agli Organizzatori del Torneo prima del rispettivo Termine di chiusura della formazione.

3.3.5 Scambi

Tutti gli scambi tra le squadre devono essere approvati dagli Amministratori del Torneo e tutte le squadre

interessate devono essere informate dello scambio. Gli scambi sono concessi solo durante il Periodo di modifica della formazione. Un Giocatore non può giocare per più di una squadra nel corso di una stagione. Se un Giocatore viene scambiato nel corso della stagione, può essere parte della formazione della squadra ma non può giocare nelle Partite del Torneo fino alla stagione successiva.

3.3.6 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 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.

3.3.7 Continuità della formazione

Una “**Formazione iniziale**” sono i Giocatori che iniziano quattro delle sette Partite della RLCS League Play o della Rival Series League Play. Le squadre che si qualificano automaticamente per RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series o South America Series grazie alla performance nella stagione immediatamente precedente devono conservare due Giocatori dalla loro Formazione iniziale della stagione precedente (“**Giocatori della stagione precedente**”) e i due Giocatori della stagione precedente devono iniziare quattro delle sette Partite della stagione corrente di RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series o South America Series. Per scopi di continuità della formazione, l'inosservanza di avere almeno due Giocatori dalla stagione precedente che inizino almeno quattro delle Partite della stagione corrente di RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series o South America Series comporterà la rinuncia delle Partite di RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series o South America Series.

3.4 Obblighi della Partita

3.4.1 Puntualità

Tutte le squadre devono avere tre Giocatori fisicamente presenti oppure nella lobby online della Partita e nella chat room designata all'orario di inizio della Partita. Le squadre che non abbiano tre Giocatori pronti a giocare dopo dieci minuti dall'orario di inizio della Partita sono soggette a penalità inclusa la perdita della Partita.

3.4.2 Rinuncia

Le Squadre non possono rinunciare a una Partita in modo volontario senza la preventiva autorizzazione degli Amministratori del Torneo e, anche con tale autorizzazione, sono soggette a ulteriori penalità per la rinuncia.

3.4.3 Comunicazioni

Le squadre comunicheranno con i propri avversari e gli Amministratori del Torneo 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 è strettamente vietata e può risultare nell'immediata squalifica del/i Giocatore/i o della squadra.

3.5 Disturbi della partita

3.5.1 Disconnessioni

3.5.1.1 Open Qualifier

Se si verifica una disconnessione nell'Open Qualifier, la Squadra shorthanded continuerà 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, la squadra del Giocatore può sostituirlo con un altro Giocatore della propria formazione, se si tratta della prima disconnessione della Squadra durante la serie.

3.5.1.2 Play-In, League Play, Campionati regionali, Torneo promozionale

Se si verifica una disconnessione durante una fase qualsiasi del Torneo, a meno che non si verifichi nell'Open Qualifier, la Squadra shorthanded dovrà darne immediata notifica agli Amministratori del Torneo attraverso la chat in-game. Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa il Gioco dopo il ricevimento della notifica di disconnessione, a propria sola discrezione.

Dopo la messa in pausa del Gioco, il Giocatore disconnesso avrà cinque minuti per riunirsi prima che il Gioco ricominci. Se il Giocatore non può riunirsi in questo periodo temporale, la Squadra shorthanded continuerà a giocare 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 può sostituirlo con un altro Giocatore della propria formazione (soggetto al Regolamento di sostituzione stabilito nella Sezione 3.2.5). 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.

A ciascuna Squadra è concesso un massimo di una pausa per 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 sono tutti pronti per interrompere la sospensione. Quando tutti abbiano confermato di essere pronti, il Gioco riparte da un calcio d'inizio neutrale.

3.5.2 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.

3.5.3 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.

3.5.4 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 log dal Gioco o dalla Partita. Questi file di log saranno sottoposti a indagine e gli Amministratori del Torneo emetteranno penalità se verrà determinato che il riavvio è stato richiesto per errore.

4. Premi

4.1 Premi della RLCS League Play

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 164.250 per regione (Nord America ed Europa) per la RLCS League Play. Ciascuna squadra nella RLCS League Play riceverà fino a \$ 2.933,04 per Partita giocata, fino a un massimo di \$ 20.531,25, quale premio di qualifica a quel livello. Nel caso in cui vi sia una rinuncia a una Partita, i premi verranno dedotti dall'importo massimo in modo proporzionale.

4.2 Premi del Campionato regionale RLCS

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 50.000 in premi a ciascun Campionato regionale (Nord America ed Europa), in base al grafico seguente.

<u>Posizione</u>	<u>Premio in denaro (USD)</u>
Primo posto	\$ 18.000
Secondo posto	\$ 13.000
Terzo posto (due squadre)	\$ 6.000 per squadra
Quinto posto	\$ 4.000
Sesto posto	\$ 3.000

4.3 Premi dell'Oceania Series

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 50.000 in premi per l'Oceania Series League Play e per il Campionato regionale, in base al grafico seguente:

<u>Posizione</u>	<u>Premio in denaro (USD)</u>
Primo posto	\$ 12.500
Secondo posto	\$ 9.000
Terzo posto	\$ 7.000
Quarto posto	\$ 6.000
Quinto posto	\$ 5.000
Sesto posto	\$ 4.000
Settimo posto	\$ 3.500
Ottavo posto	\$ 3.000

4.4 Premi della South America Series

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 25.000 in premi per la South America Series League Play e per il Campionato regionale, in base al grafico seguente:

<u>Posizione</u>	<u>Premio in denaro (USD)</u>
Primo posto	\$ 5.000
Secondo posto	\$ 4.000
Terzo posto	\$ 3.500
Quarto posto	\$ 3.250
Sesto posto	\$ 2.625 per squadra
Settimo posto	\$ 2.000
Ottavo posto	\$ 2.000

4.5 Riconoscimenti ai giocatori RLCS

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 22.000 in premi di riconoscimento ai Giocatori, in base al grafico seguente.

<u>Riconoscimento</u>	<u>Premio in denaro (USD)</u>
League Play MVP	\$ 2.500 per Giocatore per regione (Nord America, Europa, Oceania e Sud America)
Attaccante d'oro	\$ 1.000 per Giocatore per regione (Nord America, Europa, Oceania e Sud America)
Salvatore della Stagione	\$ 1.000 per Giocatore per regione (Nord America, Europa, Oceania e Sud America)
Playmaker con gli artigli	\$ 1.000 per Giocatore per regione (Nord America, Europa, Oceania e Sud America)

4.6 Premi della Rival Series

Il Torneo aggiudicherà fino a \$ 67.000 in premi a ciascuna regione (Nord America ed Europa) per la Rival Series, in base al grafico seguente.

<u>Posizione</u>	<u>Premio in denaro (USD)</u>
Primo posto	\$ 13.000
Secondo posto	\$ 10.000
Terzo posto	\$ 9.000
Quarto posto	\$ 8.000
Quinto posto	\$ 7.000
Sesto posto	\$ 6.000
Settimo posto	\$ 5.000
Ottavo posto	\$ 4.000
Nono posto	\$ 3.000
Decimo posto	\$ 2.000

4.7 Informazioni sulla premiazione

Qualora i premi in contanti non fossero concessi nella giurisdizione della residenza di un Giocatore vincitore (come definito di seguito), Psonix si riserva il diritto di fornire una carta regalo del valore equivalente al posto dei contanti.

Quando il/la potenziale giocatore/squadra vincitore/vincitrice riceverà la notifica formale da Psonix, avrà 45 giorni dalla data di spedizione di tale notifica per rispondere e fornire le eventuali informazioni o materiali richiesti da Psonix, inclusa la Liberatoria (come definita di seguito) per gli scopi di verifica di idoneità di cui alla Sezione 5. La risposta del/la potenziale giocatore/squadra vincitore/vincitrice 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.

La data di ricezione da parte di Psyonix sarà decisiva ai fini della conformità di un potenziale Giocatore vincitore/una potenziale squadra vincitrice alle scadenze stabilite nella presente Sezione 4.7. La mancata risposta di detto Giocatore/di detta squadra alla notifica o alla richiesta di materiali o informazioni comporterà la squalifica del Giocatore e/o della squadra, e detto Giocatore e/o squadra non avranno diritto alla vincita di alcun premio in relazione al Torneo. In tal caso non sarà nominato un altro Giocatore vincitore e/o un'altra squadra vincitrice e Psyonix avrà il diritto, a suo insindacabile giudizio, di (a) assegnare gli importi dei premi che sarebbero altrimenti stati assegnati a detto Giocatore e/o squadra decaduti nell'ambito di un futuro torneo RLCS oppure (b) donare gli importi di tali premi a favore di opere ed enti di beneficenza. Un Giocatore vincitore (ciascuno individuo, "**Giocatore vincitore**", e ciascuna squadra una "**Squadra vincitrice**") 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/le Squadre vincitrici 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 e/o le Squadre vincitrici non forniranno tempestivamente i moduli necessari.

I PREMI SONO SOGGETTI ALL'IMPOSTA SUL REDDITO PREVISTA A LIVELLO FEDERALE, STATALE E LOCALE, 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 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti.

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 vincitore (o, se Minore, a un genitore o al tutore del Giocatore vincitore; oppure, alla Squadra vincitrice, se designata quale beneficiario dal Giocatore vincitore). Il Giocatore vincitore riceverà il Modulo di accettazione del premio e liberatoria ("**Liberatoria**"). Salvo qualora vietato dalla legge vigente in materia, il Giocatore vincente o, se Minore, un genitore o il tutore del Giocatore vincente dovranno compilare e restituire la Liberatoria conformemente alle scadenze stabilite nella presente Sezione 4.7.

5. Idoneità del giocatore

5.1 Età del giocatore

- 5.1.1 Per partecipare al Torneo, i giocatori devono aver compiuto 15 anni (o più, se previsto nel Paese di residenza). Inoltre, i Minori devono disporre dell'autorizzazione a partecipare di un genitore o del tutore.
- 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 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 sono idonei.

5.4 Limitazioni in materia di nomi, loghi, avatar e marchi di squadre e giocatori.

- 5.4.1 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.
- 5.4.2 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.
- 5.4.3 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.
- 5.4.4 Le squadre che si qualificano per la RLCS League Play o la Rival Series League Play 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 della RLCS League Play.

5.5 Account in regola

Il giocatore dovrà essere in regola relativamente a qualsiasi account Psyonix registrato da egli stesso, senza violazioni non divulgate. Il giocatore/le squadre non devono inoltre essere sanzionati o devono aver corrisposto appieno ogni eventuale sanzione relativa a precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Psyonix.

5.6 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 in merito per legge.

6. Regolamento per la formazione delle squadre

6.1 Il Torneo è composto interamente da squadre. I Giocatori devono unirsi per formare una squadra che consista di almeno tre Giocatori individuali, ma non più di quattro.

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 I Giocatori possono partecipare solo in una squadra alla volta nel corso 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 per essere considerato un componente della squadra applicabile. Durante il processo di Registrazione al torneo, 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 Organizzatori del Torneo tenteranno di inviare notifiche alla squadra attraverso il "Capitano della squadra" (come definito nella Sezione 3.3.1).

6.1.4 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 della 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 Proprietà della squadra

6.3.1 Nessun proprietario o manager di una squadra o, se la squadra è di proprietà di un'entità aziendale, nessuna società madre, sussidiaria o affiliata di detta entità aziendale, può direttamente (ad es., con la proprietà) o indirettamente (ad es., con un contratto) possedere o controllare più di una squadra all'interno dell'Area di idoneità nel Torneo.

6.3.2 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 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 e sportività.

7.1.2 Ogni giocatore dovrà rispettare gli altri giocatori, gli Amministratori del Torneo e i fan.

7.1.3 Il giocatore non dovrà evitare comportamenti (a) che violino il presente Regolamento, (b) che risultino destabilizzanti, non sicuri o distruttivi oppure (c) che possano rendere il Gioco poco piacevole per gli altri utenti, in contrasto con le intenzioni di Psyonix (secondo quanto stabilito da Psyonix). In particolare, i giocatori dovranno 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 sarà soggetto alle azioni disciplinari descritte in dettaglio nella Sezione 8.2, indipendentemente dall'intenzionalità della violazione.

7.2 Integrità competitiva

7.2.1 Ogni giocatore dovrebbe giocare al meglio delle proprie capacità in ogni momento di ogni 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 volto a influire (o a cercare di influire) intenzionalmente sul risultato delle partite o del Torneo.
- Hackeraggio o altra modifica del comportamento designato dal client del Gioco.
- Giocare o consentire di giocare con l'account Psyonix registrato a nome di altri (o 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 o metodi simili per interferire con la connessione di un altro Giocatore al client del gioco;
- 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 il Gioco (ad esempio, servizi pensati per perdere o truccare una partita o sessione);
- 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.
- Scommettere o puntare sulla propria performance, la performance della propria squadra oppure sui risultati del Torneo o di qualsiasi fase del Torneo.
- Apportare modifiche al Gioco che non siano state divulgate a, o autorizzate da, gli Organizzatori 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.

7.2.2 Ogni Giocatore dovrebbe giocare al meglio delle proprie capacità in ogni momento di ogni Partita, nel rispetto delle regole di cui alle Sezioni 7.1 e 7.2.

7.3 **Molestie**

7.3.1 Ai giocatori è fatto divieto di 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.

7.3.2 Qualunque Giocatore 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 e saranno adottate le misure necessarie. È vietato qualsiasi tipo di

ritorsione nei confronti dei Giocatori che inoltrano un reclamo o collaborano alle indagini su un reclamo.

7.4 Riservatezza

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

7.5 Condotta illegale

Il giocatore è sempre tenuto a rispettare tutte le leggi vigenti.

8. Violazioni del Regolamento e del Codice di condotta

8.1 Indagini e conformità

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

8.2 Azioni disciplinari

8.2.1 Qualora Psyonix dovesse stabilire che un Giocatore ha violato il Codice 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;
- Perdita totale o parziale dei premi ottenuti in precedenza dal Giocatore;
- Squalifica del Giocatore da una o più partite e/o sessioni del Torneo; o
- Divieto di partecipazione del Giocatore 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 nella misura massima consentita dalla legge vigente in materia.

8.2.3 Qualora Psyonix dovesse stabilire che si sono verificate violazioni ripetute del presente Regolamento da parte di un Giocatore, potrà adottare azioni disciplinari di maggiore entità, fino all'esclusione permanente da tutte le future gare di Rocket League. Psyonix potrà inoltre applicare tutte

le sanzioni previste dai propri [Termini di utilizzo](#) e/o nel Rocket League EULA.

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

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, 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 sleali 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 California. Psyonix si riserva il diritto di annullare, modificare o sospendere il Torneo, a suo insindacabile giudizio, qualora un virus, bug, problema informatico, intervento non autorizzato 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. Psyonix si riserva il diritto di squalificare un Giocatore qualora risulti coinvolto nell'alterazione del processo d'iscrizione o dello svolgimento del Torneo o che abbia violato il presente Regolamento. Psyonix declina ogni responsabilità in caso di problemi, bug o malfunzionamento riscontrati dai Giocatori. Il Torneo è soggetto a tutte le leggi federali, statali e locali vigenti in materia.

10. Pubblicità

Psyonix si riserva il diritto di usare il nome, il tag, le immagini, i video, le statistiche di gioco e/o l'ID

account Psyonix di qualsiasi Giocatore a scopo pubblicitario prima, durante o dopo il Torneo su qualsiasi mezzo di comunicazione, in tutto il mondo, in perpetuo, ma unicamente in relazione alla pubblicità del Torneo, senza compenso o previo controllo, salvo qualora espressamente vietato dalla legge.

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. 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.

© 2019 Psyonix LLC. Tutti i diritti riservati.