



# TORNEO DI BRAWL STARS DEL 2021

## MANUALE DELLA COMPETIZIONE

## 1. INTRODUZIONE

Le seguenti Condizioni d'Uso fungono da guida ufficiale (di seguito il "**Regolamento**") per il Torneo di Brawl Stars del 2021 (di seguito definito il "**TdBS**"), e saranno valide per tutte le fasi del torneo, di seguito note come il "**Torneo**", che comprendono la Sfida del torneo (di seguito la "**SdT**"), le Qualificazioni mensili (di seguito le "**QM**"), le Finali mensili e le Finali mondiali (di seguito le "**FM**"). Tutti i partecipanti (di seguito i "**Giocatori**" e/o le "**Squadre**") acconsentono ad attenersi alle condizioni stabilite nel presente documento. L'infrazione di queste regole comporterà la squalifica immediata e/o la rinuncia a tutti i premi in denaro guadagnati da parte degli autori delle infrazioni.

Partecipando al Torneo, i Giocatori accettano quanto segue.

L'organizzatore del Torneo (di seguito l'"**Organizzatore**") può, a sua esclusiva discrezione:

- (a) aggiornare, modificare o inserire aggiunte occasionalmente al Regolamento, e
- (b) interpretare o applicare il Regolamento rilasciando avvisi, comunicati online, e-mail o qualsivoglia altro comunicato elettronico che fornisca istruzioni e assistenza ai Giocatori.

## 2. INFORMAZIONI GENERALI

### 2.1. Definizioni

- 2.1.1. **Torneo:** si riferisce al Torneo di Brawl Stars del 2021 nella sua interezza, incluse, a titolo non esaustivo, le sue quattro (4) fasi, ovvero le Sfide del torneo, le Qualificazioni mensili, le Finali mensili e le Finali mondiali, nonché le regioni partecipanti al Torneo.
- 2.1.2. **Organizzatore del Torneo:** il Torneo di Brawl Stars del 2021, le sue Sfide del Torneo, le Qualificazioni mensili e le Finali Mensili saranno organizzati e amministrati da Vindex, per conto di Supercell.
- 2.1.3. **Amministratori del Torneo:** gli Amministratori del Torneo saranno alle dipendenze di Vindex o Supercell e costituiranno il punto principale di contatto per i partecipanti al Torneo.

- 2.1.4. **Squadra:** si riferisce al gruppo di tre (3) o quattro (4) Giocatori che uniscono le forze per partecipare insieme alla competizione.
- 2.1.5. **Partita:** si riferisce al singolo scontro di natura competitiva che ha termine quando viene determinato un vincitore.
- 2.1.6. **Set:** prevede la serie di partite che si possono disputare in diverse modalità, ovvero al meglio di una partita (Md1p), al meglio di tre partite (Md3p) o al meglio di cinque partite (Md5p).
- 2.1.7. **Scontro:** comprende la serie di set a cui partecipano due Squadre del Torneo e può essere disputato al meglio di un set (Md1s), al meglio di tre set (Md3s) o al meglio di cinque set (Md5s).
- 2.1.8. **Stagione:** ogni stagione ha la durata di un mese e consiste in una Sfida del torneo globale, seguita da una Qualificazione mensile per regione e una Finale mensile per regione.
- 2.1.9. **Evento mensile:** include le Qualificazioni mensili e le Finali mensili.
- 2.1.10. **Classifica regionale:** include i punteggi ottenuti nel Torneo da ciascuna Squadra nel corso dell'anno. La Squadra che si è classificata prima, o le Squadre classificate nelle prime posizioni nella classifica regionale accederanno alle Finali mondiali, i cui posti a disposizione varieranno di regione in regione.
- 2.1.11. **Girone all'italiana:** in una competizione con gironi all'italiana, ogni Squadra affronta le altre Squadre partecipanti un determinato un numero di volte.
- 2.1.12. **Formato svizzero:** consiste in una competizione che non prevede eliminazioni e in cui le Squadre affrontano esclusivamente quelle con gli stessi risultati negli scontri disputati. Ad esempio, Squadre con due scontri vinti e zero persi affronteranno solo Squadre con due vittorie e zero sconfitte.
- 2.1.13. **Eliminazione diretta:** in questo formato, una Squadra viene eliminata dopo aver perso uno scontro.
- 2.1.14. **Capitano della Squadra:** ognuna delle Squadre qualificatesi per le Finali mensili dovrà designare un capitano, che sarà il punto di contatto principale tra la sua Squadra e gli Amministratori per

qualsivoglia argomento o avvenimento relativo alla sua Squadra, incluse, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, le proibizioni dei brawler, le modifiche della rosa e le richieste di ritiro dallo scontro.

## 2.2. **Diritti**

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

## 2.3. **Modifiche al Regolamento**

Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di modificare, rimuovere o altrimenti cambiare parti del presente Regolamento senza ulteriore avviso.

Gli Amministratori del Torneo si riservano inoltre il diritto di esprimere un giudizio sui casi che non sono esplicitamente considerati o dettagliati nel presente Regolamento, o, in casi straordinari, di esprimere giudizi anche contrari al Regolamento, per preservare la correttezza del gioco e la sportività.

## 2.4. **Riservatezza**

Il contenuto di reclami, messaggi all'assistenza, discussioni e/o qualsivoglia altra corrispondenza con gli Amministratori del Torneo è strettamente confidenziale. La pubblicazione di questi materiali è vietata senza previa autorizzazione scritta degli Amministratori del Torneo.

## 2.5. **Condizioni d'Uso**

Tutti i partecipanti sono soggetti alle [Condizioni d'Uso](#) stabilite dal proprietario del Torneo, Supercell.

# 3. **REQUISITI DI PARTECIPAZIONE, IDONEITÀ E RESTRIZIONI**

Tutti i Giocatori devono soddisfare i requisiti illustrati di seguito per essere ritenuti idonei a partecipare al Torneo. Nel caso in cui una Squadra non sia ritenuta idonea, verrà sostituita dalla Squadra qualificatasi subito dopo di essa.

## 3.1. **Limiti di età**

I Giocatori devono aver compiuto almeno sedici (16) anni per partecipare alle Qualificazioni mensili e alle Finali mensili.

### 3.2. **Idoneità dell'account**

Tutti i Giocatori devono essere i titolari dell'account di Brawl Stars e del Supercell ID con cui partecipano al Torneo. La condivisione degli account è severamente proibita e non è consentita in nessun caso: i Giocatori trovati a condividere il proprio account o a violare qualsivoglia altro aspetto delle [Condizioni d'Uso](#) di Supercell prima, durante o dopo il Torneo verranno rimossi dalla competizione e saranno intraprese azioni appropriate contro i loro account di Brawl Stars.

3.2.1. I Giocatori devono utilizzare lo stesso account nel corso dell'intero Torneo.

### 3.3. **Restrizioni regionali**

Le Qualificazioni mensili e le Finali mensili sono suddivise in sette (7) regioni: durante queste due (2) fasi, ogni Giocatore gareggerà esclusivamente nella propria regione di appartenenza.

#### 3.3.1. **Regioni e Paesi partecipanti**

3.3.1.1. **Nord America e America Latina (nord):** Antigua e Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Belize, Bermuda, Canada, Colombia, Costa Rica, Cuba, Dominica, Ecuador, El Salvador, Giamaica, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Isole Cayman, Martinica, Messico, Nicaragua, Panama, Porto Rico, Repubblica Dominicana, Saint Kitts e Nevis, Saint Lucia, Trinidad e Tobago, Stati Uniti d'America, Venezuela.

3.3.1.2. **America Latina (sud):** Argentina, Bolivia, Brasile, Cile, Guyana Francese, Paraguay, Perù, Suriname, Uruguay.

3.3.1.3. **Europa, Medio Oriente e Africa:** Afghanistan, Albania, Algeria, Andorra, Arabia Saudita, Austria, Bahrain, Belgio, Benin, Bosnia-Herzegovina, Botswana, Bulgaria, Burkina Faso, Burundi, Camerun, Capo Verde, Ciad, Cipro, Città del Vaticano, Comore, Costa d'Avorio, Croazia, Danimarca, Egitto, Emirati Arabi Uniti, Eritrea, Estonia,

Eswatini, Etiopia, Finlandia, Francia, Gabon, Gambia, Germania, Ghana, Gibilterra, Gibuti, Giordania, Grecia, Groenlandia, Guinea, Guinea-Bissau, Guinea Equatoriale, Iraq, Irlanda, Islanda, Isola di Man, Isole Faroe, Israele, Italia, Jersey, Kenya, Kuwait, Lettonia, Lesotho, Libano, Liberia, Libia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Macedonia del Nord, Madagascar, Malawi, Mali, Malta, Marocco, Mauritania, Maurizio, Monaco, Montenegro, Mozambico, Namibia, Niger, Nigeria, Norvegia, Oman, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Qatar, Regno Unito, Repubblica Ceca, Repubblica Centrafricana, Repubblica Democratica del Congo, Romania, Ruanda, Sahara Occidentale, San Marino, Sao Tomé e Principe, Senegal, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Somalia, Sudafrica, Spagna, Sudan, Svezia, Svizzera, Siria, Tanzania, Territori Palestinesi, Togo, Tunisia, Turchia, Uganda, Ungheria, Yemen, Zambia, Zimbabwe.

3.3.1.4. **Cina continentale**

3.3.1.5. **Asia Orientale:** Corea del Sud, Giappone, Hong Kong, Macao, Taiwan.

3.3.1.6. **Sudest Asiatico, Asia meridionale, Australia e Nuova Zelanda:** Australia, Bangladesh, Bhutan, Brunei, Cambogia, Fiji, Filippine, India, Indonesia, Isole Cook, Isole Marshall, Isole Solomon, Kiribati, Laos, Malaysia, Maldive, Mongolia, Myanmar, Nauru, Nepal, Nuova Zelanda, Pakistan, Palau, Papua Nuova Guinea, Samoa, Singapore, Sri Lanka, Stati Federati di Micronesia, Thailandia, Timor Est, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.1.7. **Europa Orientale e Asia Centrale:** Armenia, Azerbaigian, Bielorussia, Federazione Russa, Georgia, Kazakistan, Kirghizistan, Moldavia, Tagikistan, Uzbekistan, Ucraina, Turkmenistan.

3.3.2. Ogni Giocatore deve risiedere nella regione in cui gareggia per almeno tre (3) mesi prima dell'inizio del Torneo. Qualora richiesto dagli

Amministratori del Torneo, il Giocatore è tenuto a fornire una prova della propria residenza.

3.3.2.1. Prova di residenza per Giocatori di età pari o superiore ai diciotto (18) anni:

- documentazione ufficiale del governo;
- documentazione privata, come documenti scolastici, bollette, documenti bancari o registri di assunzione, che deve indicare la residenza del Giocatore presso un determinato indirizzo per un lungo periodo di tempo.

3.3.2.2. Prova di residenza per Giocatori di età inferiore ai diciotto (18) anni:

- documenti scolastici;
- documenti dei genitori, ovvero una prova della relazione genitore-figlio e una prova che almeno uno dei genitori vive nella regione in questione.

3.3.2.3. Cambio di residenza

3.3.2.3.1. Ai Giocatori è permesso di modificare la propria residenza in qualsivoglia momento tra una stagione e l'altra, purché la nuova residenza sia parte della regione in cui gareggiano.

3.3.2.3.2. Se un Giocatore vuole trasferire la residenza in un'altra regione, deve informare gli Amministratori del Torneo e fornire loro una prova della propria residenza, come indicato nei paragrafi 3.3.2.1 e 3.3.2.2.

#### 3.4. **Proprietà dello slot**

Tutti i punti guadagnati e gli slot ottenuti nel Torneo appartengono ai membri della Squadra e non all'organizzazione che ne è proprietaria (laddove ci sia tale



distinzione): La Squadra deve attenersi alle regole sulle limitazioni illustrate nel paragrafo 4.2 ("Limitazioni alla rosa") per non perdere il proprio slot e per preservare tutti i punti guadagnati nelle Qualificazioni mensili e nelle Finali mensili.

3.4.1. Le organizzazioni proprietarie delle Squadre possono possederne e gestirne fino a un massimo di due (2) nel Torneo. Se un'organizzazione possiede due Squadre nel Torneo, i loro nomi e loghi devono essere chiaramente distinguibili, come ad esempio "El Primo Red" / "El Primo Blue".

3.4.1.1. Se un'organizzazione è proprietaria di due (2) Squadre nel Torneo, esse possono essere in una (1) regione o in due (2) regioni.

3.4.1.2. Le organizzazioni proprietarie di due (2) Squadre nel Torneo sono tenute ad avvisare gli Amministratori del Torneo.

3.4.1.3. Le organizzazioni che intendono acquisire una Squadra aggiuntiva che partecipa già al Torneo devono avvisare gli Amministratori del Torneo, inviando loro un'e-mail all'indirizzo ***brawlstars\_admin@ee.gg***.

### 3.5. **Versione del gioco**

3.5.1. Online su dispositivi mobili o tablet.

3.5.2. I Giocatori dovranno utilizzare la versione dell'applicazione più aggiornata disponibile sul server pubblico.

## 4. **FUNZIONAMENTO DEL TORNEO**

### 4.1. **Fasi e formato**

L'anno del Torneo consiste in otto (8) stagioni.

4.1.1. Sfide del torneo

4.1.1.1. Le Sfide del torneo sono eventi globali che verranno disputati nel gioco.



- 4.1.1.2. Per qualificarsi alla fase successiva, i Giocatori avranno due (2) giorni per vincere quindici (15) partite prima di perderne tre (3). Il risultato minimo con cui i partecipanti potranno comunque essere invitati alle Qualificazioni mensili è di 15 vittorie e 2 sconfitte.
- 4.1.1.2.1. Gli scontri si disputeranno nel formato Md1s e ogni set si disputerà nel formato Md1p.
- 4.1.1.2.2. I Giocatori disputeranno cinque (5) delle sei (6) modalità illustrate di seguito:
- Ricercati
  - Footbrawl
  - Arraffagemme
  - Rapina
  - Dominio
  - Assedio
- 4.1.1.3. I Giocatori possono partecipare a questa fase individualmente o come membri di una Squadra precedentemente formata. Nel secondo caso, le Squadre che si qualificano per le Qualificazioni mensili non devono necessariamente mantenere gli stessi membri della fase precedente.
- 4.1.2. Qualificazioni mensili
- 4.1.2.1. Le Qualificazioni mensili si terranno tramite il Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dalla nuova icona denominata "ESPORTS".
- 4.1.2.2. Per ogni regione è prevista una Qualificazione mensile diversa, a cui possono partecipare solo i Giocatori che hanno completato la Sfida del torneo globale nel gioco e hanno compiuto almeno sedici (16) anni.
- 4.1.2.3. Le Qualificazioni mensili si terranno per due (2) giorni, per un massimo di otto (8) ore al giorno.

- 4.1.2.4. Le Squadre affronteranno scontri organizzati secondo il formato svizzero e previsti per il fine settimana successivo alla Sfida del torneo.
  - 4.1.2.4.1. Ogni scontro si disputerà nel formato Md3s e ogni set nel formato Md3p. Ciò significa che ogni scontro prevederà un minimo di quattro partite (ad esempio 2-0, 2-0) e un massimo di nove (ad esempio 2-1, 1-2, 2-1).
  - 4.1.2.4.2. La quantità di turni previsti nel formato svizzero dipenderà dal numero di partecipanti, per un massimo di undici (11) turni.
- 4.1.2.5. I Giocatori devono far parte di Squadre composte da tre (3) o quattro (4) membri prima dell'inizio delle Qualificazioni mensili. I Giocatori partecipanti non potranno gareggiare nelle QM in solitaria o insieme a un solo altro Giocatore.
  - 4.1.2.5.1. Le Squadre non sono tenute a mantenere gli stessi membri utilizzati nella Sfida del torneo.
  - 4.1.2.5.2. Le Squadre qualificatesi per le Finali mensili devono attenersi alle regole sulle limitazioni illustrate nel paragrafo 4.2 ("Limitazioni alla rosa") nella fase del Torneo in questione e in quelle successive, per preservare tutti i punti guadagnati.
- 4.1.2.6. Le otto Squadre migliori di ciascuna Qualificazione mensile regionale raggiungeranno le Finali mensili della propria regione di appartenenza.
- 4.1.3. Finali mensili
  - 4.1.3.1. Le Finali mensili si terranno tramite il Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dalla nuova icona denominata "ESPORTS".
  - 4.1.3.2. Ogni regione disputerà le proprie Finali mensili.
  - 4.1.3.3. Le Squadre parteciperanno in gruppi a eliminazione diretta.

4.1.3.3.1. Nei quarti di finale, gli scontri saranno giocati al Md3s e ogni set al Md3p.

4.1.3.3.2. Nelle semifinali e nelle finalissime, gli scontri saranno giocati al Md5s e ogni set al Md3p. Ciò significa che ogni scontro prevederà un minimo di sei (6) partite e un massimo di quindici (15).

#### 4.1.4. Finali mondiali

4.1.4.1. Alle Finali mondiali parteciperanno sedici (16) Squadre provenienti da sette (7) regioni diverse.

4.1.4.2. Si prevede che le Finali mondiali si svolgeranno a novembre.

## 4.2. Limitazioni alla rosa

4.2.1. Le Squadre sono tenute a comporre e a gestire le proprie rose.

4.2.1.1. Il numero massimo di Giocatori previsti in qualsivoglia momento è di quattro (4) per Squadra.

4.2.1.2. Alle Squadre è concesso di rimuovere dei Giocatori a loro discrezione, purché ne rimangano un minimo di due (2) in qualsivoglia momento, anche nelle pause tra una stagione e un'altra.

4.2.1.3. Alle Squadre è concesso di aggiungere un (1) nuovo membro sia durante la prima sia durante la seconda metà dell'anno del Torneo, per un totale di due (2) per ogni anno del Torneo.

4.2.1.3.1. La prima metà ha inizio il 20 febbraio e termina il 13 giugno. La seconda metà ha inizio il 14 giugno e termina al completamento delle Finali mondiali, ovvero a fine novembre.

4.2.1.3.2. Se una Squadra non aggiunge un nuovo membro nella prima metà della stagione,

non potrà sommare questa opportunità a quella disponibile nella seconda parte della stagione, durante la quale potrà quindi aggiungere un (1) solo nuovo membro.

4.2.1.3.3. Solo i Giocatori che hanno completato con successo una Sfida del torneo nel 2021 possono unirsi a una Squadra.

4.2.1.3.4. Le Squadre possono aggiungere nuovi Giocatori in qualsivoglia momento, escluse le giornate degli scontri delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili, con l'eccezione dei casi in cui è richiesta una sostituzione di emergenza (vedi paragrafo 4.2.3).

#### 4.2.2. Rotazione della rosa nei giorni degli scontri

È consigliabile che ogni Squadra sia formata da quattro (4) membri, nel caso in cui sia necessario usare delle riserve.

4.2.2.1. Durante le Qualificazioni mensili e le Finali mensili, alle Squadre è concesso di sostituire i membri della formazione titolare tra uno scontro e l'altro, senza alcuna limitazione.

4.2.2.1.1. Tutti i Giocatori devono far parte della rosa prima che il giorno dello scontro abbia inizio.

4.2.2.2. Le Squadre non possono sostituire i membri della formazione titolare durante uno scontro.

#### 4.2.3. Sostituzioni d'emergenza

Se si verifica un'emergenza ed è necessario un sostituto, il capitano della Squadra coinvolta deve avvisare un Amministratore del problema non appena lo scontro in corso ha termine, e indicare il subentrante su Discord o WeChat. I sostituti non potranno unirsi alla Squadra tra una partita e l'altra o tra un set e l'altro.

Se il cambio verrà approvato, il Giocatore subentrante giocherà per tutta la durata della Qualificazione mensile o della Finale mensile, mentre quello sostituito non potrà rientrare.

4.2.3.1. Il Giocatore che subentra deve aver completato con successo la più recente Sfida del torneo.

4.2.3.2. Il Giocatore che subentra in caso d'emergenza non sarà considerato per il limite di nuovi Giocatori concessi durante l'anno del Torneo, illustrato nel paragrafo 4.2.1.3.

#### 4.2.4. Modifiche al capitano della Squadra

Gli Organizzatori del Torneo richiedono che le Squadre partecipanti non cambino mai il loro capitano nel corso dell'anno del Torneo, in modo che il punto di contatto tra loro e le Squadre rimanga sempre lo stesso. Nel caso in cui una Squadra voglia nominare un nuovo capitano per qualsivoglia motivo, l'attuale capitano della Squadra dovrà inviare un'e-mail all'indirizzo ***brawlstars\_admin@ee.gg*** e richiedere la propria sostituzione con il nuovo Giocatore. Gli Organizzatori del Torneo si riservano il diritto di approvare o rifiutare le richieste relative al capitano della Squadra.

#### 4.2.5. Scioglimento

I punti validi per le Finali mondiali non sono trasferibili, dunque ogni punto ottenuto da una Squadra sciolta non sarà redistribuito e andrà perso. Lo scioglimento della Squadra può essere avviato dal suo capitano, purché sia l'unico Giocatore rimasto nella formazione.

### 4.3. **Assegnazione dei posti per le Qualificazioni**

#### 4.3.1. Sfide del torneo

Non è previsto un limite per il numero di Squadre partecipanti alle SdT.

#### 4.3.2. Qualificazioni mensili

Tutti i Giocatori che sono idonei a partecipare al Torneo e che hanno soddisfatto i requisiti richiesti per gareggiare nelle QM potranno partecipare a quelle della loro regione di appartenenza.

#### 4.3.3. Finali mensili

Le otto Squadre migliori di ogni Qualificazione mensile regionale si qualificheranno per le Finali mensili della propria regione.

#### 4.3.4. Finali mondiali

Le Finali del Torneo mondiale di Brawl Stars prevederanno un totale di sedici (16) Squadre. Le Squadre che nel corso dell'anno del Torneo hanno ottenuto il numero maggiore di punti per la propria regione otterranno uno dei posti previsti da essa, il cui numero totale varia di regione in regione, come segue.

<b>Regione</b>	<b>Assegnazione posti per le FM</b>
EUROPA, MEDIO ORIENTE E AFRICA	5
CINA CONTINENTALE	3
NORD AMERICA E AMERICA LATINA (NORD)	2
AMERICA LATINA (SUD)	2
ASIA ORIENTALE	2
SUDEST ASIATICO, ASIA MERIDIONALE, AUSTRALIA E NUOVA ZELANDA	1
EUROPA ORIENTALE E ASIA CENTRALE	1
<b>TOTALE</b>	<b>16</b>

#### 4.4. Distribuzione dei punti

Per qualificarsi alle Finali mondiali, le Squadre dovranno partecipare alle Qualificazioni mensili e alle Finali mensili della loro regione di appartenenza e accumulare un determinato numero di punti nel corso delle otto (8) stagioni annuali.

##### 4.4.1. La distribuzione dei punti nelle QM avverrà come segue.

<b>Vittorie dal formato svizzero</b>	<b>Punti ottenuti</b>
Per vittoria	2 punti

4.4.2. La distribuzione dei punti nelle Finali mensili avverrà come segue.

<b>Posizione finale</b>	<b>Punti ottenuti</b>
1° posto	100 punti
2° posto	70 punti
3° e 4° posto	50 punti
5°-8° posto	35 punti

#### 4.5. **Spareggi**

##### 4.5.1. **Classifiche finali delle Qualificazioni mensili**

Le classifiche finali delle Qualificazioni mensili saranno determinate dalle **prestazioni negli scontri**. In caso di parità tra Squadre **nelle prestazioni negli scontri**, verranno applicati i seguenti criteri di spareggio in ordine di priorità.

##### 4.5.1.1. **Percentuale di set vinti (PdSV)**

La PdSV è determinata dividendo il totale dei set vinti da una Squadra per il totale dei set giocati da quella Squadra ed è pensata per premiare le Squadre che hanno ottenuto le prestazioni migliori nei loro scontri. Ad esempio, la Squadra A ha vinto il primo scontro per 2 set a 0 e il secondo scontro per 2 set a 1, vincendo quindi 4 set su 5 e ottenendo una PdSV pari a 4/5, ovvero 80%. Se più di una Squadra possiede le stesse prestazioni negli scontri e la stessa PdSV, verrà applicato il successivo criterio di spareggio.



#### 4.5.1.2. **Percentuale di partite vinte (PdPV)**

Questo criterio è calcolato sommando tutte le partite vinte dalla Squadra presa in considerazione e dividendo la somma per il numero totale di partite che quella Squadra ha giocato. Per esempio, se la Squadra A ha vinto 4 partite sulle 6 disputate, la sua PdPV sarà del 66,66%. Se più di una Squadra possiede le stesse prestazioni negli scontri e le stesse PdSV e PdPV, verrà applicato il successivo criterio di spareggio.

#### 4.5.1.3. **Testa a testa**

Se la parità coinvolge solo due Squadre, l'incontro da loro disputato nel testa a testa fungerà da criterio di spareggio. Qualora le due Squadre non abbiano giocato l'una contro l'altra durante le QM, verrà giocato uno scontro al Md3.

### 4.5.2. **Classifica regionale**

La classifica regionale comprende tutti i punti guadagnati dalle Squadre nel corso delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili. Al termine della stagione 8, se delle Squadre raggiungono lo stesso punteggio, verranno applicati i seguenti criteri di spareggio, elencati in ordine decrescente di importanza.

4.5.2.1. **Numero totale di primi posti nella graduatoria delle Finali mensili:** se due o più Squadre posseggono lo stesso numero totale di primi posti in graduatoria e di scontri vinti, verrà applicato il prossimo criterio.

4.5.2.2. **Percentuale di scontri vinti:** è calcolata dividendo la somma degli scontri vinti nelle Qualificazioni mensili e nelle Finali mensili per il numero totale di scontri disputati. Se, per esempio, la Squadra A ha vinto un totale di 15 scontri su 20, la sua percentuale di scontri vinti è del 75%.

4.5.2.3. **Percentuale di set vinti (PdSV):** è calcolata dividendo la somma dei set vinti nelle Qualificazioni mensili e nelle

Finali mensili per il numero totale di set disputati. Se, per esempio, la Squadra A ha vinto un totale di 30 set su 60, la sua percentuale di set vinti è del 50%.

4.5.2.4. **Percentuale di partite vinte (PdPV) in totale tra le Qualificazioni mensili e le Finali mensili:** questo criterio favorirà la Squadra con la più alta percentuale di partite vinte, come definito nel paragrafo 4.5.2.1.4. Se le percentuali di partite vinte sono identiche, si applica il successivo criterio di spareggio.

4.5.2.5. **Testa a testa**

Se la parità coinvolge solo 2 Squadre, un singolo scontro testa a testa fungerà da criterio di spareggio. Lo scontro sarà al Md5.

## 4.6. PROGRAMMA DEL TORNEO

### 4.6.1. Sfide del torneo

Le Sfide del torneo sono eventi globali disputati nel gioco.

Sfida del torneo	Date per il 2021
Sfida del torneo di febbraio	20 e 21 febbraio
Sfida del torneo di marzo	20 e 21 marzo
Sfida del torneo di aprile	17 e 18 aprile
Sfida del torneo di maggio	15 e 16 maggio
Sfida del torneo di giugno	19 e 20 giugno
Sfida del torneo di luglio	17 e 18 luglio
Sfida del torneo di agosto	21 e 22 agosto
Sfida del torneo di settembre	18 e 19 settembre

#### 4.6.2. Qualificazioni mensili

Le Qualificazioni Mensili avranno inizio nelle seguenti date per ciascuna regione.

<b>Qualificazioni mensili</b>	<b>Date per il 2021</b>
Qualificazioni di febbraio	27 e 28 febbraio
Qualificazioni di marzo	27 e 28 marzo
Qualificazioni di aprile	24 e 25 aprile
Qualificazioni di maggio	22 e 23 maggio
Qualificazioni di giugno	26 e 27 giugno
Qualificazioni di luglio	24 e 25 luglio
Qualificazioni di agosto	28 e 29 agosto
Qualificazioni di settembre	25 e 26 settembre

Le Qualificazioni mensili e le rispettive registrazioni avranno inizio ai seguenti orari ogni giorno per ciascuna regione (eventuali modifiche agli orari di inizio saranno comunicate ai Giocatori prima dell'inizio del torneo tramite Discord e WeChat).

<b>Regione</b>	<b>Orario di registrazione antecedente al torneo</b>	<b>Orario di inizio</b>
Asia Orientale	7:30 - 9:30 KST	10:00 KST
Cina Continente	7:30 - 9:30 CST	10:00 CST
SUDEST ASIATICO, A. MERIDIONALE, AU E NZ	7:30 - 9:30 SGT	10:00 SGT

EUROPA, MEDIO ORIENTE E AFRICA	7:30 - 9:30 CET	10:00 CET
EUROPA ORIENTALE E ASIA CENT.	13:30 - 15:30 MSK	16:00 MSK
AMERICA LATINA (SUD)	11:30 - 13:30 BRT	14:00 BRT
N. AMERICA E A. LATINA (NORD)	11:30 - 13:30 PDT	14:00 PDT

#### 4.6.3. Finali mensili

Le Finali mensili si svolgeranno il mese successivo a ogni stagione (ad esempio, le Finali di febbraio si terranno a marzo). Tutte le Finali mensili verranno trasmesse dagli Amministratori del Torneo e si terranno nello stesso momento del mese.

Regione e orario di trasmissione (verrà presa in considerazione l'ora legale, laddove necessario)	Date per il 2021	
	Prima metà dell'anno	Seconda metà dell'anno
EUROPA ORIENTALE E ASIA CENT. 17:00 (MSK)	6 marzo 3 aprile 1° maggio 5 giugno	3 luglio 7 agosto 4 settembre 2 ottobre
CINA CONTINENTALE 17:00 (CST)	13 marzo 10 aprile 8 maggio 12 giugno	10 luglio 14 agosto 11 settembre 9 ottobre
ASIA ORIENTALE 12:00 KST	13 marzo 10 aprile 8 maggio	10 luglio 14 agosto 11 settembre

	12 giugno	9 ottobre
EUROPA, MEDIO ORIENTE E AFRICA 15:00 (CET)	7 marzo 4 aprile 2 maggio 6 giugno	4 luglio 8 agosto 5 settembre 3 ottobre
N. AMERICA E A. LATINA (NORD) 12:00 (PST)	7 marzo 4 aprile 2 maggio 6 giugno	4 luglio 8 agosto 5 settembre 3 ottobre
AMERICA LATINA (SUD) 16:00 (BRT)	14 marzo 11 aprile 9 maggio 13 giugno	11 luglio 15 agosto 12 settembre 10 ottobre
SUDEST ASIATICO, A. MERIDIONALE, AU E NZ 11:00 (SGT)	6 marzo 3 aprile 1° maggio 5 giugno	3 luglio 7 agosto 4 settembre 2 ottobre

#### 4.7. Finali mondiali

La data esatta verrà annunciata in un secondo momento.

#### 4.8. Fusi orari

Per le QM e le Finali mensili verranno presi in considerazione i seguenti fusi orari per ciascuna regione.

Regione	Regione e orario di trasmissione (verrà presa in considerazione l'ora legale, laddove necessario)
EUROPA ORIENTALE E ASIA CENT.	Fuso orario di Mosca (MSK)
SUDEST ASIATICO, A. MERIDIONALE, AU E NZ	Fuso orario di Singapore (SGT)
EUROPA, MEDIO ORIENTE E AFRICA	Fuso orario dell'Europa Centrale (CET)

N. AMERICA E A. LATINA (NORD)	Fuso orario standard del Pacifico (PST)
AMERICA LATINA (SUD)	Fuso orario di Brasilia (BRT)
ASIA ORIENTALE	Fuso orario della Corea del Sud (KST)
CINA CONTINENTALE	Fuso orario della Cina (CST)

## 5. PROCEDURE DEGLI SCONTRI

### 5.1. Modalità e mappe

Tutti gli eventi e le mappe saranno selezionati in anticipo dagli Amministratori del Torneo e condivisi con i partecipanti tramite annunci sulle piattaforme social, su Discord o su WeChat.

Gli Amministratori annunceranno alle Squadre qualificatesi per le Qualificazioni mensili e le Finali mensili l'ordine degli eventi e delle mappe previsti per il giorno dello scontro, e pubblicheranno queste informazioni su Discord o su WeChat.

### 5.2. Selezione e proibizione dei brawler

#### 5.2.1. Selezione dei brawler

Durante le Qualificazioni mensili e le Finali mensili, alle Squadre sarà concesso di sostituire i propri brawler tra una partita e l'altra.

#### 5.2.2. Proibizioni dei brawler

Dopo aver effettuato la registrazione per le Qualificazioni mensili e le Finali mensili, ciascun capitano delle Squadre partecipanti dovrà selezionare fino a due (2) brawler da proibire per la durata del prossimo scontro. Qualora il capitano di una Squadra non dovesse partecipare allo scontro, sarà il primo Giocatore registrato della Squadra a scegliere chi proibire.

5.2.2.1. Ogni Squadra sceglierà i brawler da proibire senza conoscere inizialmente la decisione degli avversari.

Con il sistema di proibizione in segreto, entrambe le Squadre dovranno scegliere chi proibire prima di conoscere la decisione degli avversari.

5.2.2.2. Nessun componente delle due Squadre partecipanti potrà utilizzare i brawler proibiti per l'intera durata dello scontro.

5.2.2.3. Può succedere che le Squadre proibiscano lo stesso brawler, e in tal caso il numero di brawler proibiti può ammontare a due (2) o a tre (3) invece di quattro (4).

5.2.2.4. I capitani delle Squadre (o i primi Giocatori registrati) avranno un (1) minuto per scegliere chi proibire.

#### 5.2.3. Brawler aggiunti di recente

Tutti i nuovi brawler rilasciati nelle due (2) settimane precedenti all'inizio di una Qualificazione mensile e/o Finale mensile verranno disabilitati e i partecipanti alle fasi competitive del gioco non potranno dunque selezionarli, mentre potranno utilizzarli durante la Sfida del torneo.

### 5.3. **Strutturazione degli scontri**

#### 5.3.1. Sfide del torneo

Tutti gli scontri di questa fase si terranno direttamente nel gioco e saranno accessibili tramite l'icona "NUOVO EVENTO", nel riquadro collocato nella parte centrale inferiore della schermata principale.

5.3.1.1. Solo gli scontri affrontati in questo evento saranno validi per la qualificazione alla fase successiva.

5.3.1.2. Ogni scontro verrà disputato al Md1s e ogni set al Md1p, il che significa che lo scontro in questione andrà a migliorare o peggiorare il punteggio personale in classifica dopo una sola vittoria o sconfitta.

5.3.1.3. I Giocatori avranno due (2) giorni per soddisfare i requisiti di qualificazione.

#### 5.3.2. Qualificazioni mensili



Tutti gli scontri si svolgeranno nel Portale del torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dalla nuova icona denominata "ESPORTS", collocata nel lato destro della schermata principale.

#### 5.3.2.1. Registrazione antecedente al Torneo

Durante ogni giornata degli scontri, ciascun Giocatore di ciascuna Squadra deve registrarsi per confermare la propria partecipazione alla Qualificazione mensile; il periodo di registrazione ha inizio 2 ore e 30 minuti prima dell'inizio dello scontro e ha una durata di 2 ore. *Per esempio, se la Qualificazione mensile ha inizio alle 12:00, il periodo di registrazione è attivo dalle 9:30 alle 11:30.*

Tutti i Giocatori della Squadra devono registrarsi per la propria Squadra, pena la squalifica della Squadra dalla Qualificazione mensile. Una volta che tutti i Giocatori hanno effettuato la registrazione, dovranno solo attendere l'inizio della giornata degli scontri.

#### 5.3.2.2. Registrazione al turno

Tutti i Giocatori della Squadra riceveranno una notifica tramite messaggio pop-up di colore viola ogni volta che è possibile giocare un turno, **ma solo i Giocatori che devono partecipare a quello scontro dovranno premere il pulsante nella notifica.** Se una Squadra ha quattro (4) Giocatori, deve assicurarsi che solo i tre (3) Giocatori che devono giocare premano il pulsante; qualora il Giocatore sbagliato si registri per giocare, non sarà possibile annullare l'azione. **I Giocatori dovranno tenere aperto il Portale del Torneo, poiché il pulsante in questione apparirà solo lì.**

Ciascuna Squadra avrà un massimo di cinque (5) minuti per completare la registrazione dopo l'inizio del turno; qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non si siano registrati tutti entro cinque (5) minuti dall'invio della notifica, la Squadra potrà subire delle penalità che possono arrivare alla perdita a tavolino dello scontro.

Se una Squadra è in ritardo a causa di circostanze attenuanti, il suo capitano deve contattare immediatamente un Amministratore del Torneo tramite Discord o WeChat prima del termine dei cinque (5) minuti di preparazione.

#### 5.3.2.3. Proibizioni dei brawler

Una volta completata la registrazione al turno, i capitani delle Squadre (o i primi Giocatori registrati, qualora i capitani non partecipino) riceveranno il messaggio pop-up in gioco per scegliere chi proibire (si rimanda al paragrafo 5.2.2 per le proibizioni dei brawler).

5.3.2.4. Una volta completata la proibizione dei brawler, le Squadre riceveranno un invito a unirsi alla lobby della partita e avranno 5 minuti per unirsi ed essere pronte. Qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non siano tutti pronti entro cinque (5) minuti dall'invio dell'invito, la Squadra potrà subire delle penalità che possono arrivare alla perdita a tavolino dello scontro.

#### 5.3.2.5. Accesso alla lobby della partita

Ogni scontro verrà disputato al Md3s e ogni set al Md3p: ogni set prevederà quindi un massimo di tre (3) partite e a una Squadra basterà vincerne due (2) per aggiudicarsi il set. Analogamente, le Squadre dovranno vincere due (2) set su tre (3) per aggiudicarsi lo scontro.

5.3.2.6. Tutte le Squadre qualificate per le Finali mensili verranno contattate dagli Amministratori del Torneo entro 24 ore, ricevendo le istruzioni relative alla giornata degli scontri delle Finali mensili.

5.3.2.7. Poiché questa fase della competizione è disputata secondo il formato svizzero e non prevede eliminazioni, le Squadre possono (e sono invitate a) continuare a giocare anche nel caso in cui non riescano più a competere per un

posto nelle Finali mensili, poiché ogni vittoria ottenuta assegnerà punti validi per un posto nelle Finali mondiali.

### 5.3.3. Finali mensili

Tutti gli scontri si svolgeranno nel Portale del torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dalla nuova icona denominata "ESPORTS", collocata nel lato destro della schermata principale.

5.3.3.1. Ai capitani delle Squadre partecipanti sarà richiesto di unirsi al club della Finale mensile, per fare in modo che i loro scontri vengano osservati e trasmessi in diretta.

5.3.3.2. Tutti i capitani delle Squadre dovranno registrare la propria Squadra tramite Discord (o tramite WeChat per la Cina continentale) nei canali designati per i loro scontri un'ora prima dell'inizio della giornata, accedendo al canale e digitando "<nome della squadra> checking in".

5.3.3.3. Gli scontri seguiranno lo stesso formato delle Qualificazioni mensili, con un'eccezione: **le Squadre non dovranno prepararsi e iniziare finché non riceveranno istruzioni in tal senso dagli Amministratori.**

5.3.3.4. Gli Amministratori del Torneo utilizzeranno Discord o WeChat come mezzo principale di comunicazione con i Giocatori che si sono qualificati per questa fase della competizione.

5.3.3.5. Saranno gli Amministratori del Torneo a incaricarsi della trasmissione in streaming delle Finali mensili.

5.3.3.6. Gli Amministratori possono modificare queste regole aggiungendo procedimenti o requisiti al fine di facilitare la trasmissione delle Finali mensili, e comunicheranno eventuali regole o requisiti aggiuntivi su Discord e WeChat prima delle Finali mensili.

### 5.3.4. Finali mondiali

5.3.4.1. I dettagli verranno annunciati in un secondo momento.

### 5.3.5. Pause

5.3.5.1. Durante le Qualificazioni mensili, le Squadre avranno a disposizione un periodo di pausa tra le partite, i set e gli scontri, la cui durata è illustrata di seguito.

5.3.5.1.1. Tra una partita e l'altra: fino a trenta (30) secondi.

5.3.5.1.2. Tra un set e l'altro: fino a due (2) minuti.

5.3.5.1.3. Tra uno scontro e l'altro: fino a cinque (5) minuti.

5.3.5.2. Durante le Finali Mensili, le Squadre avranno a disposizione un periodo di pausa tra le partite, i set e gli scontri, la cui durata è illustrata di seguito.

5.3.5.2.1. Tra una partita e l'altra: fino a trenta (30) secondi.

5.3.5.2.2. Tra un set e l'altro: fino a un (1) minuto.

5.3.5.2.3. Tra uno scontro e l'altro: almeno due (2) minuti.

La durata della pausa può variare in base alle tempistiche dettate dalla trasmissione dell'evento, ma alle Squadre sarà sempre concesso un minimo di due (2) minuti.

5.3.5.3. Le Squadre in ritardo o assenti subiranno riduzioni dei loro premi in denaro e/o dovranno rinunciare allo scontro, come delineato nel paragrafo 11 ("Sanzioni").

### 5.3.6. Riavvio dello scontro

Non è concesso riavviare uno scontro, fatta eccezione per malfunzionamenti al Portale del torneo o al server di gioco. In entrambi i casi, al Giocatore è richiesto di fare uno screenshot del messaggio di errore ricevuto e di inviarlo agli Amministratori del Torneo richiedendo un riavvio dello scontro. La decisione di riavviare

lo scontro è completamente a discrezione degli Amministratori del Torneo.

#### 5.3.7. Dispute durante uno scontro

I Giocatori devono comunicare ogni disputa o richiesta di assistenza agli Amministratori tramite Discord e WeChat entro 10 minuti dal completamento del loro scontro o prima dell'inizio del turno successivo (in base a quale dei due scenari si verifica per primo).

5.3.7.1. Gli Amministratori non sono tenuti a esaminare o prendere in considerazione dispute e/o richieste effettuate al di fuori della finestra temporale specificata o dei canali indicati nel paragrafo 5.3.7.

### 5.4. **Selezione delle teste di serie**

5.4.1. In occasione di ciascuna prima Qualificazione mensile, le teste di serie di ogni regione saranno scelte in maniera casuale, mentre a partire da marzo, le Squadre qualificatesi per le Finali mensili del mese precedente si qualificheranno automaticamente alle Qualificazioni mensili del mese successivo. Questo vantaggio sarà disponibile solo per le Squadre che hanno partecipato alla Finale mensile immediatamente precedente alla stagione attuale. Per esempio, la Squadra A ha partecipato alle Finali di febbraio, perciò entrerà automaticamente nelle Qualificazioni mensili di marzo. Tuttavia, se la Squadra A non riesce a qualificarsi per le Finali mensili di marzo, non si qualificherà automaticamente alle Qualificazioni mensili di aprile e dovrà partecipare alla Sfida del torneo di aprile.

5.4.2. Le teste di serie per le Finali mensili saranno basate sui punti ottenuti dalle Squadre nelle QM di quel mese specifico, e la Squadra con il maggior numero di punti sarà la testa di serie numero 1.

### 5.5. **Mancata comparizione o assenza**

#### 5.5.1. Registrazione antecedente al Torneo

Tutti i Giocatori della Squadra devono completare la registrazione antecedente al Torneo entro 30 minuti dall'inizio del Torneo, pena l'esclusione della Squadra dal Torneo.

#### 5.5.2. Registrazione al turno

Tutti i Giocatori della Squadra devono completare la registrazione alla partita entro cinque (5) minuti dopo l'inizio del turno, pena la possibile sconfitta a tavolino per la Squadra.

#### 5.5.3. Registrazione alla lobby della partita e preparazione

Una volta ricevuto l'invito, le Squadre avranno cinque (5) minuti per unirsi alla lobby e prepararsi. Qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non siano tutti pronti entro cinque (5) minuti dall'invio dell'invito, la Squadra potrà subire delle penalità che possono arrivare alla perdita a tavolino dello scontro.

#### 5.5.4. Finali mensili

Le Squadre potranno tardare fino a cinque (5) minuti nel proprio scontro e il ritardo verrà contato a partire dall'orario d'inizio previsto per lo scontro e comunicato dagli Amministratori.

#### 5.5.5. Abbandono o rinuncia a uno scontro

##### 5.5.5.1. Qualificazioni mensili

Se una Squadra abbandona o rinuncia a uno scontro di una Qualificazione mensile, avrà modo di disputare il prossimo scontro, non appena inizierà.

##### 5.5.5.2. Finali mensili

Le Squadre che abbandonano o rinunciano a partite, set o scontri delle Finali mensili potrebbero subire delle penalità consistenti nella riduzione dei loro premi in denaro.

#### 5.6. **Pareggi**

Nel raro caso in cui una partita termini in pareggio, la Squadra vincitrice sarà decretata in una nuova partita, in cui le due Squadre potranno utilizzare abilità stellari e brawler differenti rispetto alla partita precedente.

### 5.7. Problemi tecnici

I Giocatori saranno responsabili della loro connessione al gioco e dovranno risolvere qualsivoglia problema che possa verificarsi prima dell'inizio di uno scontro. Problemi di connessione o hardware che rendano impossibile gareggiare potrebbero causare una rinuncia automatica allo scontro. Ogni accordo tra le Squadre teso a posticipare lo scontro deve prima essere approvato da uno degli Amministratori del Torneo, che si riservano il diritto di rifiutare ogni richiesta di rinvio di uno scontro.

## 6. INCENTIVI E PREMI

### 6.1. Sfida del torneo

I Giocatori che hanno compiuto almeno sedici (16) anni e completato la SdT con un record di quindici (15) vittorie e due (2) sconfitte o meno avranno accesso alla Qualificazione mensile della propria regione di appartenenza.

### 6.2. Qualificazioni mensili

Le Squadre che raggiungono le prime otto posizioni nella Qualificazione mensile della loro regione di appartenenza accederanno alla Finale mensile di quella regione.

### 6.3. Finali mensili

Le Squadre qualificatesi per le Finali mensili riceveranno dei premi in denaro in base alla loro regione e posizione finale in classifica.

EUROPA, MEDIO ORIENTE E AFRICA	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	7500 \$
2 <sup>a</sup>	4000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	2000 \$ per Squadra

CINA CONTINENTALE	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	7500 \$
2 <sup>a</sup>	3000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	1000 \$ per Squadra



5 <sup>a</sup> -8 <sup>a</sup>	1000 \$ per Squadra
Totale	19.500 \$

Totale	12.500 \$
--------	-----------

N. AMERICA E A. LATINA (NORD)	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	7500 \$
2 <sup>a</sup>	3000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	1000 \$ per Squadra
Totale	12.500 \$

AMERICA LATINA (SUD)	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	7500 \$
2 <sup>a</sup>	3000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	1000 \$ per Squadra
Totale	12.500 \$

ASIA ORIENTALE	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	7500 \$
2 <sup>a</sup>	3000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	1000 \$ per Squadra
Totale	12.500 \$

SUDEST ASIATICO, A. MERIDIONALE, AU E NZ	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	4000 \$
2 <sup>a</sup>	2000 \$
3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	500 \$ per Squadra
Totale	7000 \$

EUROPA ORIENTALE E ASIA CENT.	
Posizione	Premio in denaro
1 <sup>a</sup>	4000 \$
2 <sup>a</sup>	2000 \$

3 <sup>a</sup> e 4 <sup>a</sup>	500 \$ per Squadra
Totale	7000 \$

#### 6.4. **Finali mondiali**

Il montepremi delle Finali mondiali del Torneo di Brawl Stars del 2021 ammonterà a un minimo di 500.000 \$, e la community avrà l'opportunità aumentarne la cifra acquistando delle offerte in gioco. Verranno comunicati maggiori dettagli al riguardo nella seconda metà del 2021.

#### 6.5. **Pagamento dei premi in denaro**

- 6.5.1. Tutti i premi in denaro verranno consegnati direttamente ai relativi Giocatori, i quali possono richiedere che vengano versati all'organizzazione di cui fanno parte, qualora lo desiderino. Le decisioni sulla modalità di distribuzione dei premi spettano esclusivamente ai Giocatori.
- 6.5.2. A seguito della Finale mensile, alle Squadre sarà richiesto di fornire gli estremi di pagamento entro sette (7) giorni. La mancata comunicazione di tali informazioni comporterà dei ritardi nel pagamento dei premi.
- 6.5.3. I Giocatori sosterranno qualsivoglia spesa relativa alla ricezione dei premi che non sia specificata nel presente manuale. Imposte nazionali, statali o locali, inclusa l'IVA, associate alla ricezione o all'utilizzo di qualsivoglia premio, saranno a carico esclusivo dei Giocatori.
- 6.5.4. Tutti i premi saranno distribuiti entro 30 giorni dopo la ricezione da parte dell'Organizzatore degli estremi di pagamento inviati dal Giocatore.

## 7. **COMUNICAZIONI E ASSISTENZA**

### 7.1. **Mezzi di comunicazione**

- 7.1.1. A tutti i Giocatori che avranno completato l'iscrizione alle Qualificazioni mensili verrà chiesto di unirsi al canale Discord o al

gruppo WeChat dedicato; i capitani delle Squadre dovranno restarvi, mentre agli altri membri sarà concesso di abbandonarlo.

7.1.2. Discord e WeChat saranno le piattaforme principali per contattare gli Amministratori del Torneo e ricevere da loro risposte immediate sui problemi e i dubbi più urgenti inerenti al Torneo.

## 7.2. Assistenza

7.2.1. Durante il Torneo, sarà possibile consultare la classifica regionale, nonché ricevere notifiche e promemoria riguardanti gli scontri, ed effettuare richieste sulle registrazioni.

7.2.2. Il server Discord e il gruppo WeChat del Torneo saranno disponibili solo per i partecipanti e forniranno annunci, assistenza generale sul Torneo, FAQ consultabili, un link al Regolamento, moduli pertinenti, richieste di partite amichevoli e canali "Looking for Team (LFT)" ("Ricerca di una squadra") per i Giocatori e le Squadre partecipanti.

7.2.2.1. Gli Amministratori e i moderatori saranno a disposizione per chiarimenti inerenti al Regolamento, alla programmazione e alle dispute.

## 8. MARCHI, SPONSOR, E ALTRO MATERIALE PUBBLICITARIO INERENTE A GIOCATORI E SQUADRE

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

8.1. I Giocatori e le Squadre devono utilizzare in modo coerente i nickname dei Giocatori e i nomi della propria Squadra durante tutta la competizione. Dopo che una Squadra avrà iniziato ad accumulare punti validi per la classifica, entrerà in vigore la regola seguente.

### 8.1.1. Rebranding

8.1.1.1. Ai Giocatori non sarà concesso di cambiare il nome usato in gioco nel corso del Torneo.

- 8.1.1.2. Le Squadre potranno effettuare l'operazione di rebranding un totale di due (2) volte per anno del Torneo, suddivise in una (1) volta ogni metà anno.
  - 8.1.1.2.1. Se un'organizzazione prende in gestione una Squadra e attua su di essa un'operazione di rebranding a proprio favore, questa modifica verrà considerata come rebranding anche ai fini del presente Regolamento.
  - 8.1.1.2.2. Se una Squadra viene presa in gestione da un'organizzazione per poi essere rilasciata, dovrà utilizzare il nome che possedeva quando era svincolata, il che non conterà come un'operazione di rebranding.
  - 8.1.1.3. Se una Squadra svincolata è presa in gestione da un'organizzazione, è sottoposta un'operazione di rebranding, per poi essere rilasciata da tale organizzazione e presa in gestione da un'altra, dovrà attendere la seconda parte dell'anno del Torneo per effettuare il rebranding con la nuova organizzazione.
- 8.2. Ai Giocatori e alle Squadre non sarà concesso di promuovere marchi, sponsor e loghi relativi alle Squadre o ai singoli membri che entrino in conflitto con i principi promossi dal Torneo. Le categorie coinvolte sono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:
  - 8.2.1. alcol
  - 8.2.2. sostanze che non rientrano nei medicinali "da banco"
  - 8.2.3. siti di gioco d'azzardo (scommesse)
  - 8.2.4. prodotti contenenti tabacco
  - 8.2.5. armi da fuoco
  - 8.2.6. pornografia
  - 8.2.7. prodotti di concorrenti diretti
  - 8.2.8. altre case produttrici e distributrici di videogiochi e/o altre piattaforme

## 9. CODICE DI CONDOTTA

Tutti i partecipanti sono soggetti alle condizioni illustrate nella [Politica di sicurezza e correttezza del gioco](#) e devono attenersi alle [Condizioni d'Uso](#) stabilite nel presente manuale dal proprietario del Torneo, Supercell.

### 9.1. **Condivisione dell'account**

9.1.1. Ai Giocatori non è permesso di condividere il loro account con altri Giocatori, membri della propria Squadra, amici, familiari o qualsivoglia altro individuo prima, durante o al termine della competizione. Il mancato adempimento a tale regola può portare alla squalifica dall'anno del Torneo.

### 9.2. **Integrità della competizione**

9.2.1. Le Squadre sono tenute ad affrontarsi al meglio in qualsivoglia momento nell'ambito di ogni partita del Torneo e a evitare comportamenti non conformi con i principi di buona sportività, onestà e/o correttezza.

### 9.3. **Indagine sul comportamento dei Giocatori**

9.3.1. Gli Amministratori del Torneo possono infliggere sanzioni a propria discrezione, se stabiliscono che una Squadra o un Giocatore abbiano violato le [Condizioni d'Uso](#) di Brawl Stars o le norme riportate nel presente Regolamento. Se gli Amministratori del Torneo contattano un Giocatore per discutere di un'indagine, quel Giocatore è tenuto a dire la verità, e nel caso in cui ometta informazioni o tragga in inganno gli Amministratori del Torneo ostacolando le indagini, la Squadra e/o il Giocatore saranno soggetti a sanzioni.

### 9.4. **Comportamento sleale**

I seguenti comportamenti sono considerati scorretti e i responsabili di tali azioni saranno puniti con sanzioni, incluse potenziali squalifiche. Gli Organizzatori del Torneo, a loro sola discrezione, prenderanno le decisioni finali in merito.

9.4.1. Collusione

Per collusione si intende un accordo tra Giocatori o Squadre volto a influenzare intenzionalmente i risultati di uno scontro. Le Squadre che partecipano a queste discussioni saranno sottoposte a indagine. Una Squadra dichiarata colpevole di questo atto incorrerà in una sospensione valida per tutta la durata dell'anno del Torneo, perderà punti del Torneo e rinuncerà a tutto il denaro derivante dai premi non ancora versatole.

9.4.1.1. Ricadono nella collusione la perdita deliberata di uno scontro per trarne profitto, o per qualsivoglia altra ragione, o il tentativo di indurre un altro Giocatore a farlo.

9.4.1.2. Rientra anche l'accordo preventivo sulla suddivisione del montepremi e/o di qualsivoglia altra forma di compenso.

9.4.1.3. O ancora, il "soft play", ovvero qualsivoglia accordo tra Giocatori o Squadre volto a non danneggiarsi od ostacolarsi o che prevede di non giocare a un livello ragionevole di competizione.

#### 9.4.2. Imbrogli

##### 9.4.2.1. Attacchi DDoS

Negli attacchi DDoS ricadono la limitazione o i tentativi di limitazione della connessione di un altro partecipante al gioco attraverso un attacco DDoS o qualsivoglia altro mezzo.

##### 9.4.2.2. Software o hardware

In questa categoria ricade l'utilizzo di qualsivoglia software o hardware per ottenere vantaggi che altrimenti non sarebbero disponibili nel gioco. Gli esempi includono, a titolo non esaustivo: qualsivoglia software di terze parti (app non approvate che manipolano il gioco), giocare su server privati, attacchi con script. Per ulteriori informazioni, si rimanda alla

pagina sulla politica di sicurezza e correttezza del gioco di Supercell e alle Condizioni d'Uso di Supercell.

#### 9.4.3. Hacking

Per hacking si intende qualsivoglia manomissione del client di gioco di Brawl Stars da parte di qualunque Giocatore, Squadra o persona che agisca per conto di un Giocatore o di una Squadra.

#### 9.4.4. Sfruttamento di bug

È espressamente proibito lo sfruttamento dei bug di gioco, siano essi nuovi o già noti, al fine di trarre vantaggi.

#### 9.4.5. Disconnessione intenzionale

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

#### 9.4.6. Comportamento non professionale

##### 9.4.6.1. Molestie

Con molestie si intende un comportamento sistematico, ostile e/o continuo che si protrae per un periodo di tempo considerevole.

##### 9.4.6.2. Molestie sessuali

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

##### 9.4.6.3. Discriminazione

I Giocatori non possono offendere la dignità o l'integrità di un Paese, una persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni sprezzanti, discriminatorie o denigratorie relative a razza, colore



della pelle, origine etnica, nazionale o sociale, sesso, lingua, religione, opinione politica o qualsivoglia altra opinione, condizione economica, di nascita o qualsivoglia altra condizione, orientamento sessuale o qualsivoglia altro motivo.

9.4.6.4. Ai Giocatori è fatto divieto di presentarsi come esponenti di Supercell o di qualsivoglia gioco associato a Supercell in qualunque tipo di messaggio pubblico.

9.4.7. Dichiarazioni relative al Torneo di Brawl Stars, Supercell e Brawl Stars

I membri di una Squadra non possono dare, fare, rilasciare, autorizzare o sostenere dichiarazioni o azioni che abbiano, o siano intese ad avere, un effetto pregiudizievole o dannoso per l'interesse del Torneo, di Supercell o dei suoi affiliati o di Brawl Stars, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Amministratori del Torneo.

9.4.8. Diffusione di informazioni senza approvazione

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

9.4.9. Attività criminale

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

9.4.10. Turpitudine morale

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

9.4.11. Riservatezza

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

9.4.12. Corruzione

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

9.4.13. Concorrenza sleale o manipolazioni

Nessun membro o affiliato di una Squadra può sollecitare, convincere con allettamenti o fare un'offerta di lavoro a qualsivoglia membro di un'altra Squadra del Torneo, né incoraggiare tale membro a violare o altrimenti risolvere un contratto con la Squadra del Torneo a cui egli/lei appartiene. Le violazioni di questa regola sono soggette a sanzioni, a discrezione degli Amministratori del Torneo. Per informazioni sullo stato di un membro di un'altra Squadra, i manager devono contattare la direzione della Squadra a cui il Giocatore è attualmente legato. La Squadra richiedente deve presentare la richiesta agli Amministratori del Torneo prima di poter discutere del contratto dei Giocatori.

9.4.13.1. Se una o più delle Squadre associate non sono sotto contratto con un'organizzazione professionale, il capitano scelto dalla Squadra verrà ritenuto il suo manager.

9.4.14. Regali

Nessun membro della Squadra può accettare regali, ricompense o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione alla

parte competitiva del gioco, inclusi servizi che portano o potrebbero portare alla sconfitta di una Squadra concorrente, o servizi progettati per perdere deliberatamente o truccare uno scontro o una partita. L'unica eccezione a questa regola è nel caso di una compensazione basata sulle prestazioni pagata a un membro della Squadra dallo sponsor ufficiale o dal proprietario di una Squadra.

9.4.15. Non conformità

Nessun membro della Squadra può rifiutare o non applicare le istruzioni o le decisioni ragionevoli degli Amministratori.

9.4.16. Partite truccate

Nessun membro della Squadra può offrirsi, accettare, tentare di o cospirare per influenzare l'esito di una partita o di uno scontro con qualsivoglia mezzo proibito dalla legge o dal presente Regolamento.

9.4.17. Richieste di documenti o di altra natura

Gli Amministratori possono richiedere documenti o avanzare richieste di altra natura, purché ragionevole, in diverse occasioni durante il Torneo. Se la documentazione non viene completata secondo gli standard stabiliti dagli Amministratori del Torneo, la Squadra coinvolta può essere soggetta a sanzioni. Le sanzioni possono essere imposte se gli articoli richiesti non vengono ricevuti e completati nei tempi richiesti.

9.4.18. Associazione con gioco d'azzardo

Nessun membro della Squadra o Amministratore può scommettere o giocare d'azzardo, direttamente o indirettamente, su qualsivoglia risultato del Torneo.

## 10. Sanzioni

Se è stato appurato che un Giocatore ha intrapreso o tentato di compiere atti che, a discrezione esclusiva e assoluta degli Amministratori del Torneo, costituiscono gioco sleale, quella persona sarà soggetta a sanzioni. In caso di scoperta di un membro di una Squadra che violi le regole sopra elencate, gli Amministratori del Torneo, senza limitazione della loro autorità, possono stabilire le seguenti sanzioni:

- avvertimento
- proibizione di un brawler non più consentita
- riduzione/i dei premi in denaro
- sospensione/i
- squalifica
- sospensione per l'intero anno del Torneo

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

## 11. Dispositivi

### 11.1. Autorizzati

11.1.1. Telefoni cellulari

11.1.2. Tablet

### 11.2. Vietati

11.2.1. Emulatori

11.2.2. PC

## 12. Definitività delle decisioni

La definitività delle decisioni in merito all'interpretazione del presente Regolamento, all'idoneità dei Giocatori e delle Squadre, alla programmazione e all'organizzazione del Torneo e dei relativi eventi, e alle sanzioni relative alle infrazioni spetta esclusivamente a Supercell e agli Amministratori del Torneo. Le decisioni prese da Supercell e dagli Amministratori del Torneo in merito al presente Regolamento e/o al Torneo sono inoppugnabili e non saranno motivo di alcuna richiesta di risarcimento monetario o di altri rimedi legali o giuridici. Supercell e gli Amministratori del Torneo possono

occasionalmente modificare o inserire aggiunte al presente Regolamento, al fine di garantire, tra le altre cose, la sicurezza e la correttezza del gioco e l'integrità del Torneo.

12.1. Versione di riferimento

In caso di discrepanze tra la versione inglese e le versioni internazionali del presente Regolamento, fa fede la versione inglese.