

## Rocket League Championship Series - Regolamento ufficiale stagione 2024

Questo è il Regolamento ufficiale ("**Regolamento**") della Rocket League Championship Series 2024 ("**RLCS**" o "**Evento**"), che è organizzata da o per conto di Psyonix ("**Psyonix**"). Il presente Regolamento costituisce un accordo legale tra Psyonix e l'utente che prende parte all'Evento.

### Indice.

1. Introduzione e accettazione
  2. Struttura dell'Evento
  3. Idoneità del Giocatore, stato dell'account Epic, regolamento della Squadra
  4. Regolamento del gameplay
  5. Problemi
  6. Comunicazione
  7. Codice di comportamento
  8. Applicazione delle regole, violazioni del Regolamento e della condotta
  9. Dichiarazioni di non responsabilità
  10. Pubblicità, consenso alle Interviste
  11. Legge applicabile
  12. Rinuncia a un processo davanti a giuria
  13. Privacy
  14. Salute e sicurezza
  15. Altre lingue
- Allegato A: Sistema di assegnazione dei punti della RLCS  
Allegato B: Programma  
Allegato C: Premi dell'Evento

### 1. Introduzione e accettazione.

**1.1 Introduzione.** Il presente Regolamento ha lo scopo di proteggere l'Evento e di garantire che sia divertente, equo e privo di comportamenti tossici (come definiti nella sezione 7.1).

**1.2 Accettazione del presente Regolamento.** Partecipando all'Evento, anche unendosi a una Sessione o a una Partita dell'Evento, o facendo clic per accettare il presente Regolamento, l'utente accetta il presente Regolamento. Con ogni riferimento a "**l'utente**", "**suo**" e "**ogni Giocatore**" si intende l'utente e, se questi è un Minore (come definito nella Sezione 1.3), il suo genitore o tutore legale, a seconda dei casi.

**1.3 Minori.** Se l'utente ha meno di 18 anni (o non ha ancora raggiunto la maggiore età come definito dal suo paese di residenza) (un "Minore"), deve avere il permesso del suo genitore o tutore legale per accettare il presente Regolamento e partecipare all'Evento. Inoltre, se è un Minore, anche il suo genitore o tutore legale deve accettare il presente Regolamento per conto proprio e per conto dell'utente. Il genitore o il tutore di un Minore deve accettare il

presente Regolamento. Accettando il Regolamento in qualità di genitore o tutore di un Minore, conferma di esserne il genitore o tutore legale e accetta di supervisionare e di essere pienamente responsabile della sua partecipazione all'Evento, incluso il rispetto di questo Regolamento.

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

**1.5 Modifiche al Regolamento.** Psyonix può modificare il presente Regolamento di tanto in tanto, notificando all'utente tali modifiche con qualsiasi mezzo ragionevole, inclusa la pubblicazione del Regolamento rivisto online all'indirizzo <https://esports.rocketleague.com/rlics-rules/>. Continuando a partecipare all'Evento, l'utente accetta il Regolamento aggiornato. Se l'utente non accetta il Regolamento aggiornato, deve ritirare la sua partecipazione all'Evento.

## **2. Struttura dell'Evento.**

### **2.1 Termini chiave.**

**"APAC"**: Asia-Pacifico. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"Best-of-X"**: una Partita avente un numero X di Giochi, e la Squadra che vince la maggioranza dei Giochi viene dichiarata vincitrice. Dopo che una Squadra avrà vinto il numero di Giochi necessari per raggiungere il requisito di maggioranza, quella Squadra sarà dichiarata la vincitrice della Partita e qualsiasi Gioco non ancora giocato non verrà disputato. Ad esempio, in una partita Best-of-Three, quando una Squadra vince due (2) Giochi, quella Squadra viene immediatamente dichiarata la vincitrice di quella Partita.

**"EU"**: Europa. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"Gioco"**: una singola istanza di competizione tra due (2) Squadre che viene giocata finché il timer in-game non segna 0:00 o quando i tempi supplementari si concludono con il primo gol segnato.

**"Partita"**: la disputa di un Torneo tra due (2) Squadre che può includere Giochi multipli, come descritto nella Sezione 2.2.

**"MENA"**: Medio Oriente e Nord Africa. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"NA"**: Nord America. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"OCE"**: Oceania. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"Regione con restrizioni ai premi"**: Russia e Turchia.

**"Regione"**: la regione del server RLCS in cui un Giocatore o una Squadra idonei scelgono di competere.

**"Sito web di registrazione"**: il sito web (<https://www.start.gg/hub/rlcs-2024>) o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

**"RLCS"**: Rocket League Championship Series.

**"Punti della RLCS"**: i punti assegnati a una Squadra in base alla sua posizione finale in una Qualificazione aperta o Major (ciascuno definito di seguito).

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

**"SSA"**: Africa subsahariana. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"SAM"**: Sud America. Questa Regione sarà ospitata su server come descritto nella Sezione 4.2.3.

**"Sistema svizzero"**: una fase del Torneo con più turni in cui le Squadre non giocano necessariamente contro qualsiasi altra Squadra. Le Squadre saranno abbinata in base ai loro risultati testa a testa e alle percentuali di vittorie/sconfitte, affrontando Squadre avversarie con percentuali di vittorie/sconfitte simili o uguali.

**"Squadra"**: un gruppo di Giocatori che compete in un Torneo insieme come un'unità. Una descrizione dei requisiti di Squadra viene fornita nella Sezione 3.

**"Amministratore del Torneo"**: tutti i dipendenti di Psyonix o i membri del team di amministratori, di trasmissione, di produzione, il personale dell'evento o qualunque altro soggetto assunto o a contratto ai fini dello svolgimento del Torneo (compresa, a titolo esemplificativo e non esaustivo, BLAST ApS ("**BLAST**").

**"Entità del Torneo"**: 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"**: qualsiasi Giocatore che (a) non risieda altrimenti in una Regione con restrizioni ai premi e (b) venga ufficialmente dichiarato Giocatore vincitore da Psyonix come stabilito nella Sezione 2.6.3.

## 2.2 Formato dell'Evento.

**2.2.1 Riepilogo del formato.** La RLCS è composta da tre (3) eventi: Major 1 della RLCS, Major 2 della RLCS e Rocket League World Championship. Ogni Major stesso è composto da tre (3) tornei online regionali di qualificazione della RLCS 2024 (ciascuno, una **"Qualificazione aperta"**) e da un (1) torneo globale in presenza (ciascuno, un **"Major"**). La Qualificazione aperta di ogni Major assegnerà punti RLCS che saranno utilizzati come metodo di qualificazione per il relativo Major in presenza. Inoltre, entrambi i Major assegneranno ulteriori punti RLCS che saranno utilizzati cumulativamente come metodo di qualificazione al Rocket League World Championship in presenza. La differenza tra il Major 1 della RLCS e il Major 2 della RLCS risiede nel numero di punti RLCS che si ottengono in seguito a ogni Qualificazione aperta e Major.

### 2.2.2 Formato Major 1 e Major 2 – Qualificazioni aperte [tutte le regioni].

Per ogni Qualificazione aperta di un Major della RLCS (**"Qualificazione aperta della RLCS"**) in ciascuna Regione, le Squadre competeranno in un girone a doppia eliminazione (**"Girone a doppia eliminazione"**). Ciò significa che una Squadra non potrà avanzare se perde due (2) Partite nel Girone a doppia eliminazione prima della Fase con sistema svizzero. Il seeding e i programmi delle Partite per ogni giorno di Qualificazione aperta saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come stabilito nella Sezione 2.3.1. Per quanto riguarda il Major 1, ogni Partita del Girone a doppia eliminazione disputata prima che vengano determinate le migliori 48 Squadre sarà una Best-of-Three. Per il Major 1, tutte le Partite delle migliori 48 Squadre saranno Best-of-Five. Per quanto riguarda il Major 2, ogni Partita del Girone a doppia eliminazione disputata prima che vengano determinate le migliori 192 Squadre sarà una Best-of-Three. Per il Major 2, tutte le Partite delle migliori 192 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di quattro (4) giorni di Partite e continuerà finché non resteranno sedici (16) Squadre nel Girone a doppia eliminazione. Le prime sedici (16) Squadre passeranno alla Fase con sistema svizzero (**"Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta"**). Non sarà possibile accedere alla relativa Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta senza avanzare dalla Qualificazione aperta come indicato nel presente Regolamento.

La Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta consisterà in sedici (16) Squadre che competeranno in Partite Best-of-Five con sistema svizzero contro altre Squadre qualificate. Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta, avanzerà al relativo Girone a eliminazione diretta (**"Girone a eliminazione diretta della Qualificazione aperta"**). Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase con sistema

svizzero della Qualificazione aperta, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti della RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6. Il Girone a eliminazione diretta della Qualificazione aperta sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta.

Il Girone a eliminazione diretta della Qualificazione aperta sarà composto da otto (8) Squadre. Tutte le Partite di questa fase saranno Best-of-Seven. Se una Squadra perde una Partita durante questo Girone a eliminazione diretta, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti della RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6. Il Girone a eliminazione diretta continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, alla quale verranno assegnati punti della RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Al termine di ogni serie di tre (3) Qualificazioni aperte, le Squadre avanzeranno al relativo Major in presenza, come stabilito nelle Sezioni 2.2.5 e/o 2.2.6.

### **2.2.3 Formato dell'evento Major in presenza di Copenaghen.**

Il Major di Copenaghen inizierà con una Fase con sistema svizzero ("**Fase con sistema svizzero del Major di Copenaghen**") che vedrà tutte le sedici (16) Squadre qualificate dalle prime 3 Qualificazioni aperte sfidarsi in Partite Best-of-Five con sistema svizzero contro altre Squadre qualificate. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno del Major di Copenaghen saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come stabilito nella Sezione 2.3.2.

Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero del Major di Copenaghen, avanzerà al Girone a eliminazione diretta del Major di Copenaghen ("**Girone a eliminazione diretta del Major di Copenaghen**"). Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Il Girone a eliminazione diretta del Major di Copenaghen sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase con sistema svizzero del Major di Copenaghen. Tutte le Partite di questo Girone a eliminazione diretta saranno Best-of-Seven. Se una Squadra perde una Partita durante questo Girone a eliminazione diretta, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6. Il Girone a eliminazione diretta continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, alla quale verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

### **2.2.3 Formato dell'evento Major in presenza di Londra.**

Il Major di Londra inizierà con una Fase con sistema svizzero ("**Fase con sistema svizzero del Major di Londra**") che vedrà tutte le sedici (16) Squadre qualificate delle ultime 3 Qualificazioni aperte sfidarsi in Partite Best-of-Five con sistema svizzero contro altre Squadre qualificate. Il

seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno del Major di Londra saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come stabilito nella Sezione 2.3.2.

Se una Squadra vince tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero del Major di Londra, avanzerà al Girone a eliminazione diretta del Major di Londra ("**Girone a eliminazione diretta del Major di Londra**"). Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Il Girone a eliminazione diretta del Major di Londra sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase con sistema svizzero del Major di Londra. Tutte le Partite di questo Girone a eliminazione diretta saranno Best-of-Seven. Se una Squadra perde una Partita durante questo Girone a eliminazione diretta, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6. Il Girone a eliminazione diretta continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, alla quale verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Al termine del Major di Londra, le Squadre accederanno al World Championship come stabilito nella Sezione 2.2.7.

#### **2.2.4 Formato del Rocket League World Championship.**

Il Rocket League World Championship inizierà con una Fase con sistema svizzero ("**Fase con sistema svizzero del World Championship**") che vedrà tutte le sedici (16) Squadre qualificate sfidarsi in partite Best-of-Five con sistema svizzero contro altre Squadre all'interno del gruppo. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno del World Championship saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.3.3.

Se una Squadra vince tre (3) Partite durante questa fase, avanzerà al Girone a eliminazione ibrida del World Championship ("**Girone a eliminazione ibrida del World Championship**"). Se una Squadra perde tre (3) Partite durante la Fase con sistema svizzero, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati punti RLCS e premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Il Girone a eliminazione ibrida del World Championship sarà composto dalle prime otto (8) Squadre della Fase con sistema svizzero del World Championship, suddivise in 2 gruppi iniziali secondo il seeding, come stabilito nella Sezione 2.3.3. Le Squadre che si posizioneranno tra il 1° e il 4° posto saranno indicate come Gruppo in testa nella classifica, mentre quelle che si classificheranno tra la 5° e l'8° posizione saranno indicate come Gruppo in coda nella classifica. Tutte le Partite di questo Girone a eliminazione ibrida saranno Best-of-Seven.

Per quanto riguarda il Girone a eliminazione ibrida, il Gruppo in testa nella classifica inizierà disputando partite interne. Testa di serie 1 giocherà contro Testa di serie 4, mentre Testa di serie 2 giocherà contro Testa di serie 3. Le Squadre che vincono la rispettiva Partita del Gruppo in testa nella classifica avanzeranno direttamente al Girone delle semifinali tra le migliori 4

Squadre. Le Squadre che perdono la rispettiva Partita del Gruppo in testa nella classifica avranno una seconda possibilità e avanzeranno ai quarti di finale tra le migliori 6 Squadre.

Per quanto riguarda il Girone a eliminazione ibrida, il Gruppo in coda nella classifica inizierà disputando partite interne. Testa di serie 5 giocherà contro Testa di serie 8, mentre Testa di serie 6 giocherà contro Testa di serie 7. Le Squadre che vincono la rispettiva Partita del Gruppo in coda nella classifica avanzeranno direttamente al Girone dei quarti di finale tra le migliori 6 Squadre. La Squadra che perde la rispettiva Partita del Gruppo in coda nella classifica sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati premi come stabilito nella Sezione 2.6.

Dai quarti di finale tra le migliori 6 Squadre in poi, se una Squadra perde una Partita durante questo Girone, sarà eliminata dal Torneo e le verranno assegnati premi come stabilito nella Sezione 2.6. Il Girone continuerà finché non sarà decretata una Squadra vincitrice, alla quale verranno assegnati anche i premi previsti dalla Sezione 2.6.

### **2.2.5 Avanzamento Major di Copenaghen della RLCS.**

Come stabilito nella Sezione 2.6.2, al termine della Qualificazione aperta 3, i punti RLCS di ogni Squadra ottenuti nella Qualificazione aperta 1, nella Qualificazione aperta 2 e nella Qualificazione aperta 3 verranno sommati. Solo le Squadre con il maggior punteggio cumulativo della RLCS nei primi (3) eventi della Qualificazione aperta avanzeranno e si qualificheranno per il Major di Copenaghen della RLCS in base alla Regione.

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate al Major di Copenaghen</u>
Nord America (NA):	Prime quattro (4) squadre
Europa (EU):	Prime quattro (4) squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	Prime due (2) squadre
Oceania (OCE):	Prime due (2) squadre
Sud America (SAM):	Prime due (2) squadre
Asia-Pacifico (APAC):	Prima (1) squadra
Africa subsahariana (SSA):	Prima (1) squadra

### **2.2.6 Avanzamento Major di Londra della RLCS.**

Come stabilito nella sezione 2.6.2, al termine della Qualificazione aperta 6, i punti RLCS di ogni Squadra ottenuti nella Qualificazione aperta 4, nella Qualificazione aperta 5 e nella Qualificazione aperta 6 verranno sommati. Solo le Squadre con il maggior punteggio cumulativo della RLCS negli ultimi (3) eventi della Qualificazione aperta avanzeranno e si qualificheranno per il Major di Londra della RLCS in base alla Regione.

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate al Major di Londra</u>
Nord America (NA):	prime quattro (4) Squadre
Europa (EU):	prime quattro (4) Squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	prime due (2) Squadre

Oceania (OCE):	prime due (2) Squadre
Sud America (SAM):	prime due (2) Squadre
Asia-Pacifico (APAC):	prima (1) Squadra
Africa subsahariana (SSA):	prima (1) Squadra

### 2.2.7 Avanzamento Rocket League World Championship.

Come stabilito nella Sezione 2.6.2, al termine del Major di Londra, i punti RLCS di ciascuna Squadra ottenuti in ogni sessione di Qualificazione aperta e Major nel corso del 2024 verranno sommati. Solo le Squadre con il maggior punteggio cumulativo della RLCS nei sei (6) relativi eventi della Qualificazione aperta e i due (2) relativi Major avanzeranno come indicato di seguito e si qualificheranno per il Rocket League World Championship in base alla Regione.

<u>Regione</u>	<u>Squadre qualificate al World Championship</u>
Nord America (NA):	Prime quattro (4) squadre
Europa (EU):	Prime quattro (4) squadre
Medio Oriente e Nord Africa (MENA):	Prime due (2) squadre
Oceania (OCE):	Prime due (2) squadre
Sud America (SAM):	Prime due (2) squadre
Asia-Pacifico (APAC):	Prima (1) squadra
Africa subsahariana (SSA):	Prima (1) squadra

### 2.2.8 Avanzamento Squadra alternativo.

Se una Squadra rifiuta o non è in grado di partecipare a un Major della RLCS o al Rocket League World Championship, tale posizionamento verrà assegnato alla successiva squadra che ha ottenuto il maggior punteggio nella relativa graduatoria dei punti RLCS.

### 2.2.9 Spareggi.

In caso di pareggio per le qualificazioni a un Major o al World Championship, verrà creato un girone per accogliere il numero di Squadre a pari merito, in cui le Squadre avanzeranno automaticamente in base al sistema di seeding indicato alla Sezione 2.3.1 (se applicabile) (ciascun suddetto girone, un "**Girone qualificatorio**"). Tutte le Partite di un Girone qualificatorio saranno Best-of-Seven. I Gironi qualificatori saranno di base a eliminazione diretta, con le teste di serie più alte che avanzeranno automaticamente nel girone (se applicabile). In alcuni casi di pareggio potrebbe essere necessario ricorrere a un Girone a eliminazione ibrida ("**Girone a eliminazione ibrida**"), il quale sarà confermato dagli Amministratori dell'Evento prima dell'inizio del Girone qualificatorio.

Se, per risolvere un pareggio, devono essere disputate al massimo tre (3) Partite in un Girone qualificatorio, allora il girone in questione si terrà in seguito al termine del Giorno 2 del Girone a eliminazione diretta della rispettiva Regione. Se, per risolvere un pareggio, devono essere disputate almeno quattro (4) Partite in un Girone qualificatorio, allora il girone in questione si

terrà durante la giornata di spareggio della rispettiva Regione come definito nel Programma (Allegato B).

**2.2.10 Piattaforme.** I Giocatori riconoscono e accettano che l'Evento è multiplatforma, che altri Giocatori possono partecipare all'Evento su piattaforme diverse (ad esempio PC, console o dispositivi mobili, a seconda dei casi) e che le diverse piattaforme possono offrire caratteristiche, come i controller, l'interfaccia del giocatore e/o la possibilità di personalizzare determinate impostazioni/sensibilità di gioco ecc. che potrebbero fornire un vantaggio competitivo a una piattaforma rispetto a un'altra. Epic non apporta alcuna modifica all'Evento per adattarlo alle diverse piattaforme, ed è responsabilità di ogni Giocatore scegliere la piattaforma che desidera per partecipare all'Evento.

## **2.3 Seeding.**

**2.3.1 Seeding per le Qualificazioni aperte della RLCS.** Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 1 della RLCS, Girone a doppia eliminazione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

- 1) Punteggio medio di seeding dei tre (3) Titolari RLCS 2023
  - a) Il punteggio di seeding di ogni Titolare RLCS 2023 viene stabilito sommando il 50% dei punti ottenuti nella fase autunnale del 2022, il 75% dei punti ottenuti nella fase invernale del 2023 e il 100% dei punti ottenuti nella fase primaverile del 2023. I punti della Stagione RLCS 2023 si applicano solo ai Titolari delle squadre RLCS 2023 e non a Sostituti, Coach o Manager di tali Squadre RLCS 2023
- 2) Piazzamento più alto raggiunto nella fase primaverile RLCS 2023
- 3) Valutazione media di matchmaking dei 3 Titolari nella "Modalità classificata 3v3 standard" rilevata nelle classifiche in-game in un determinato arco di tempo:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
Qualificazione aperta 1 italiana	23 gennaio 2024 alle 08:59 ora italiana

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 1 della RLCS, Fase con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate per il 1° turno secondo i seguenti parametri:

1. Progressione del percorso del Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta 1
2. Punteggio medio di seeding dei tre (3) Titolari RLCS 2023 (leggi sopra)

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 1 della RLCS, Girone a eliminazione diretta, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali della Qualificazione aperta 1 - Fase con sistema svizzero

2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 2 e 3 della RLCS, Gironi a doppia eliminazione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2024
2. Piazzamento finale della più recente Qualificazione aperta premiato con punti RLCS o premi
3. Piazzamento più alto premiato con punti RLCS o premi e ottenuto in una qualsiasi Qualificazione aperta di questo Evento
4. Valutazione media di matchmaking dei 3 Titolari nella "Modalità classificata 3v3 standard" rilevata nelle classifiche in-game in un determinato arco di tempo:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
Qualificazione aperta 2 italiana.	6 febbraio 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 3 italiana.	20 febbraio 2024 alle 08:59 ora

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 2 e 3 della RLCS, Fase con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate per il 1° turno secondo il seguente parametro:

1. Progressione del percorso del Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta 2 o della Qualificazione aperta 3 (se applicabile)

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 2 e 3 della RLCS, Gironi a eliminazione diretta, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali della Qualificazione aperta 2 o della Qualificazione aperta 3 - Fase con sistema svizzero (se applicabile)
2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 4, 5 e 6 della RLCS, Gironi a doppia eliminazione, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2024
2. Piazzamento finale della più recente Qualificazione aperta premiato con punti RLCS o premi, per ogni Titolare
3. Piazzamento più alto premiato con punti RLCS o premi e ottenuto in una qualsiasi Qualificazione aperta di questo Evento, per ogni Titolare
4. Valutazione media di matchmaking dei 3 Titolari nella "Modalità classificata 3v3 standard" rilevata nelle classifiche in-game in un determinato arco di tempo:

Qualificazione aperta 4 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	16 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 4 [EU/APAC/OCE] italiana.	23 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 5 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	30 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 5 [EU/APAC/OCE] italiana.	7 maggio 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 6 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	14 maggio 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 6 [EU/APAC/OCE] italiana.	21 maggio 2024 alle 08:59 ora

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 4, 5 e 6 della RLCS, Fasi con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate per il 1° turno secondo i seguenti parametri:

1. Punti RLCS cumulativi del 2024
2. Piazzamento finale della più recente Qualificazione aperta premiato con punti RLCS o premi, per ogni Titolare
3. Piazzamento più alto premiato con punti RLCS o premi e ottenuto in una qualsiasi Qualificazione aperta di questo Evento, per ogni Titolare
4. Valutazione media di matchmaking dei 3 Titolari nella "Modalità classificata 3v3 standard" rilevata nelle classifiche in-game in un determinato arco di tempo:

Qualificazione aperta 4 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	16 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 4 [EU/APAC/OCE] italiana.	23 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 5 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	30 aprile 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 5 [EU/APAC/OCE] italiana.	7 maggio 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 6 [NA/MENA/SAM/SSA] italiana.	14 maggio 2024 alle 08:59 ora
Qualificazione aperta 6 [EU/APAC/OCE] italiana.	21 maggio 2024 alle 08:59 ora

Ai fini del seeding nella Qualificazione aperta 4, 5 e 6 della RLCS, Gironi a eliminazione diretta, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali della Qualificazione aperta 4, della Qualificazione aperta 5 o della Qualificazione aperta 6 - Fase con sistema svizzero (se applicabile)
2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

**2.3.2 Seeding per i Major della RLCS.** Ai fini del seeding nel Major di Copenaghen della RLCS, Fase con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate per il 1° turno secondo i seguenti parametri:

L'ordine di classifica prestabilito è il seguente:

1. EU1
2. EU2
3. NA1
4. EU3
5. NA2
6. EU4
7. MENA1
8. NA3
9. SAM1
10. NA4
11. MENA2
12. OCE1
13. SAM2
14. OCE2
15. APAC1
16. SSA1

Ai fini del seeding nel Major di Copenaghen della RLCS, Girone a eliminazione diretta, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali del Major di Copenaghen - Fase con sistema svizzero
2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

Ai fini del seeding nel Major di Londra della RLCS, Fase con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate per il 1° turno secondo i seguenti parametri:

1. L'ordine di classifica prestabilito è il seguente:

1. EU1
2. NA1
3. EU2
4. EU3
5. SAM1
6. EU4
7. MENA1
8. NA2
9. SAM2
10. NA3

11. OCE1
12. NA4
13. MENA2
14. OCE2
15. APAC1
16. SSA1

Ai fini del seeding nel Major di Londra della RLCS, Girone a eliminazione diretta, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali del Major di Londra - Fase con sistema svizzero
2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

**2.3.3 Seeding per il Rocket League World Championship.** Ai fini del seeding nel Rocket League World Championship, Fase con sistema svizzero, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. L'ordine di classifica prestabilito è il seguente, <deve essere aggiornato in base alla classifica regionale al termine del Major di Londra>:

1. EU1
2. NA1
3. EU2
4. EU3
5. SAM1
6. EU4
7. MENA1
8. NA2
9. SAM2
10. NA3
11. OCE1
12. NA4
13. MENA2
14. OCE2
15. APAC1
16. SSA1

Ai fini del seeding nel Rocket League World Championship, Girone a eliminazione ibrida, le Squadre saranno organizzate secondo i seguenti parametri:

1. Posizioni finali del Rocket League World Championship - Fase con sistema svizzero
2. Differenziale di gioco (se viene registrato un pareggio con sistema svizzero)

**2.4 Programma.** Il programma provvisorio e le date degli eventi sono riportati nell'Allegato B. Le date potrebbero subire modifiche; le date e gli orari definitivi saranno visualizzati su Start.gg.

**2.5 Riprogrammazione.** Psyonix può, a sua esclusiva discrezione, modificare il programma, la data e/o l'ora per qualsiasi Partita o Sessione dell'Evento. Tuttavia, gli Amministratori del Torneo informeranno i Giocatori di qualsiasi modifica il prima possibile.

**2.6 Premi.**

**2.6.1 Qualificazioni aperte, Major di Copenaghen, Major di Londra e Rocket League World Championship.** Come stabilito nella Sezione 2.6.2, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i tre (3) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine di ogni Qualificazione aperta, Major e World Championship. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato C.

**2.6.2 Regioni con restrizioni ai premi FERMO RESTANDO QUANTO PRECEDE O QUALSIASI ALTRA DISPOSIZIONE CONTRARIA DI QUESTO REGOLAMENTO, QUALSIASI SOGGETTO RESIDENTE IN TURCHIA O IN RUSSIA (SINGOLARMENTE, UNA "REGIONE CON RESTRIZIONI AI PREMI"), RICONOSCE E ACCETTA DI NON AVERE DIRITTO A VINCERE ALCUN PREMIO IN RELAZIONE ALL'EVENTO.**

**2.6.3 Informazioni sui premi.**

Solo i Giocatori idonei in classifica che non risiedono in una Regione con restrizioni ai premi (secondo le modalità determinate da Psyonix a sua esclusiva discrezione) saranno idonei a ricevere i rispettivi premi indicati nella Sezione 2.6.1 ("**Giocatori vincitori**"). Nessun altro giocatore avrà diritto a vincere premi collegati all'Evento.

I premi vengono assegnati nella formula "visto e piaciuto" senza alcun tipo di garanzia, esplicita o implicita. I premi non sono né trasferibili né cedibili e non possono essere trasferiti dai Giocatori vincitori. I premi non in denaro (se presenti) non possono essere monetizzati. Tutti i dettagli relativi ai premi sono a esclusiva discrezione di Psyonix. I Giocatori vincitori non hanno diritto ad alcun surplus tra l'effettivo valore di mercato del premio e il valore di mercato stimato, e qualunque differenza tra il valore di mercato stimato e quello effettivo non sarà corrisposta. I Giocatori vincitori sono responsabili di tutti i costi e le spese associate all'accettazione e all'utilizzo dei premi non specificati qui. I Giocatori vincitori non possono sostituire il premio, ma Psyonix si riserva il diritto di provvedere, a proprio insindacabile giudizio e in presenza di validi motivi, alla sostituzione con un premio (o una parte dello stesso) di valore uguale o superiore. L'uso e l'accettazione dei premi sono soggetti a eventuali termini e condizioni aggiuntivi.

I potenziali Giocatori vincitori riceveranno una notifica da Psyonix del proprio stato di potenziale Giocatore vincitore all'indirizzo e-mail associato al loro account Epic Games ("**account Epic**") entro trenta (30) giorni dal termine della Sessione pertinente dell'Evento o altro periodo

ragionevolmente necessario a Psyonix per detta notifica e sarà soggetto a verifica dell'idoneità secondo la Sezione 3 e in conformità con il Regolamento. I potenziali Giocatori vincitori devono mantenere attivo l'account Epic che hanno usato per competere all'Evento durante il processo di verifica di idoneità.

Quando il potenziale Giocatore vincitore riceverà formale notifica da parte di Psyonix, avrà quarantacinque (45) giorni dalla data d'invio dell'e-mail di notifica per rispondere e fornire (1) le eventuali informazioni o i materiali richiesti da Psyonix allo scopo di verificare l'idoneità ai sensi della Sezione 3 e (2) la Liberatoria (come definito di seguito). La risposta del potenziale Giocatore vincitore dovrà essere inviata all'indirizzo e-mail da cui è stata spedita la notifica da 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 alle scadenze indicate nella Sezione 2.6.3.

Nel caso in cui (a) un Giocatore omettesse di (i) mantenere attivo l'account Epic che tale giocatore ha usato per competere nell'Evento durante il processo di verifica di idoneità, o di (ii) rispondere tempestivamente a eventuali notifiche o richieste di materiali e informazioni; oppure (b) un Giocatore risultasse impossibilitato ad accettare o ricevere il premio per qualsivoglia ragione (ivi compresa la partecipazione all'Evento o il tentativo di completare il processo di verifica d'idoneità con un account limitato di Epic Games ("**account limitato**"), ovvero la mancata presentazione dei necessari dati fiscali e di pagamento tramite gli appositi servizi approvati da Psyonix), allora tale giocatore verrà squalificato come Giocatore vincitore e non avrà diritto ad alcun premio relativo all'Evento. In tal caso, nessun Giocatore vincitore alternativo verrà designato e Psyonix avrà il diritto, a sua esclusiva e assoluta discrezione, di (y) utilizzare eventuali premi del Giocatore squalificato per futuri eventi competitivi del Gioco, oppure (z) donare tali premi in beneficenza. Un Giocatore vincitore verrà considerato tale solo al termine del processo di verifica di idoneità da parte di Psyonix ai sensi del presente Regolamento.

Ai Giocatori vincitori verrà inoltre richiesto di fornire determinate informazioni di pagamento a Psyonix, tra cui i moduli relativi ai propri dati fiscali, al fine di ricevere i premi. Psyonix potrebbe trattenere il pagamento dei premi se il vincitore non fornisce tempestivamente a Psyonix i moduli di pagamento validi.

I PREMI SONO SOGGETTI A IMPOSTE FEDERALI, LOCALI, STATALI E INTERNAZIONALI (INCLUSI, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, REDDITO E RITENUTE FISCALI) ED È RESPONSABILITÀ DI CIASCUN GIOCATORE VINCITORE (I) CONTROLLARE CON IL PROPRIO COMMERCIALISTA LA DETERMINAZIONE DELLE IMPOSTE APPLICABILI E (II) PAGARE TALI IMPOSTE ALL'AGENZIA DELLE ENTRATE PERTINENTE. La policy di Psyonix è quella di eseguire la ritenuta delle tasse ai tassi di ritenuta in vigore per i residenti USA e non. L'imposta sul reddito e la ritenuta d'imposta relative al premio saranno comunicate mediante i moduli (y) 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti, nonché (z) mediante ogni altro eventuale modulo fiscale richiesto dalla legge vigente.

Psyonix determinerà la modalità di pagamento dei premi a sua esclusiva discrezione e, fatto salvo quanto richiesto dalla legge vigente, tutti i pagamenti saranno effettuati direttamente al Giocatore vincitore come singolo individuo (o al suo genitore o tutore legale se Minore). Psyonix non effettuerà pagamenti di premi a beneficio di organizzazioni, aziende o altre entità. Ciascun Giocatore vincitore riceverà un Modulo di accettazione del premio e liberatoria ("**Liberatoria**"). Fatti salvi i limiti imposti dalla legge vigente in materia, ogni Giocatore vincitore (o il suo genitore o tutore legale se Minore) dovrà compilare e restituire la Liberatoria conformemente alle scadenze stabilite nella Sezione 2.6.3. Inoltre, accettando un premio, il Giocatore vincitore (o il suo genitore o tutore legale in caso di Minore) accetta di sollevare Psyonix da ogni responsabilità, perdita o danno derivante da, o relativo a, l'assegnazione, la ricezione e/o l'uso proprio o improprio del premio o della partecipazione a qualsiasi attività legata al premio.

### **3. Idoneità del giocatore, stato dell'account Epic.**

Per avere l'idoneità a partecipare a qualsiasi Partita dell'Evento o a ricevere qualsiasi premio in relazione a un evento, un Giocatore deve soddisfare i criteri di idoneità di cui alla presente sezione.

**3.1 Età del giocatore; Account limitati.** Per partecipare un Giocatore deve avere almeno 13 anni (o altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel suo paese di residenza). È vietato utilizzare un account limitato per partecipare all'Evento. I Manager e i Coach devono avere almeno 18 anni (o altra maggiore età, se superiore, eventualmente richiesta nel suo paese di residenza).

**3.2 Termini di servizio di Epic ed EULA di Rocket League.** Ogni Giocatore deve attenersi ai Termini di servizio ("**Termini di Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/it/tos>) e al Contratto di licenza per l'utente finale di Rocket League ("**EULA di Rocket League**") (<https://www.psyonix.com/eula>) nonché a tutti i regolamenti, le politiche e gli altri termini citati nei Termini di Epic e nell'EULA di Rocket League. Il presente Regolamento si aggiunge all'EULA di Rocket League e non lo sostituisce.

**3.3 2FA.** L'utente deve abilitare (se non l'ha già fatto) l'autenticazione a due fattori ("**2FA**") sul proprio account Epic. Per abilitare la 2FA, l'utente deve visitare <https://epicgames.com/2FA>, accedere ai propri account Epic e seguire le istruzioni a schermo.

**3.4 Affiliazione a Psyonix/Epic.** Dipendenti, funzionari, amministratori, agenti e rappresentanti di Psyonix ed Epic (incluse le agenzie legali, di promozione e pubblicitarie di Psyonix/Epic) e i loro familiari stretti (definiti come coniuge, madre, padre, sorelle, fratelli, figlie, figli, zie, zii, nipoti, nonni, suoceri, cognati, generi e nuore, indipendentemente da dove risiedano) e conviventi (anche se non imparentati), ogni persona fisica o giuridica collegata alla produzione o all'amministrazione dell'Evento e ogni azienda madre, affiliata, sussidiaria, agente e rappresentante di Psyonix/Epic non sono idonei a partecipare all'Evento.

### **3.5 Nomi dei Giocatori o delle Squadre.**

**3.5.1** Tutti i nomi di Squadra e individuali dei Giocatori devono rispettare la Sezione 7 del Codice di comportamento. Epic e gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di limitare o modificare tag o nomi su schermo di Squadre e Giocatori singoli per qualunque motivo.

**3.5.2** Il nome di una Squadra o di un Giocatore non potrà includere o fare uso dei termini Rocket League, Psyonix o di qualunque altro marchio registrato, marchio commerciale o logo appartenente o concesso in licenza a Epic.

**3.5.3** Il nome di una Squadra o di un Giocatore non può costituire sostituzione di persona di un altro Giocatore, Squadra, streamer, celebrità, funzionario statale, amministratore del torneo, dipendente di Psyonix o Epic o di qualsiasi altra persona fisica o giuridica.

**3.5.4** Le Squadre e i Giocatori devono utilizzare lo stesso nome per tutta la durata del Torneo.

**3.5.5** Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di proibire o limitare l'uso di qualsiasi elemento in-game durante il Torneo (incluso, senza limitazioni, l'uso di qualsiasi materiale di terze parti protetto da copyright in un modo che indichi, suggerisca o possa essere interpretato come rappresentazione di un'associazione o affiliazione con tale terza parte).

**3.5.6 Loghi della squadra.** Le Squadre che si qualificano per le Fasi con sistema svizzero della Qualificazione aperta, i Major, e/o il Rocket League World Championship, devono fornire agli Amministratori del Torneo un logo in entrambi i seguenti formati: 1) .png e 2) .psd o .ai. Se il logo non viene fornito o viene rifiutato, gli Amministratori del Torneo sostituiranno il logo con un logo standard del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare i loghi presentati in seguito all'inizio del Torneo.

**3.5.7 Divieti di sponsorizzazione.** I nomi di una Squadra, i nomi dei Giocatori, i loghi e gli avatar non potranno includere sponsor o marchi commerciali che facciano riferimento a categorie vietate come definito nella Sezione 7.8.2.

Tutte le altre sponsorizzazioni, attività promozionali e Identificativi commerciali presenti nei nomi di una Squadra sono soggetti all'approvazione finale degli Amministratori dell'Evento. Gli Amministratori del Torneo e/o Psyonix si riservano il diritto di vietare o modificare qualsiasi nome di una Squadra.

### **3.6 Account Epic; buona condotta.**

**3.6.1** Per facilitare il processo di seeding e di pagamento dei premi stabilito nella Sezione 2.6, ciascun Giocatore deve (a) possedere un account Epic Games attivo e valido registrato a nome di tale Giocatore ("**account Epic**") e (b) fornire tale account Epic a Psyonix come parte del Processo di registrazione. Per aprire un account Epic, i Giocatori possono visitare <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguire le istruzioni sullo schermo. A

scanso d'equivoci, l'inserimento di un account Epic come parte del Processo di registrazione non garantisce a un Giocatore il conseguimento di un premio relativo al Torneo. Solo i Giocatori vincitori saranno idonei a ricevere premi relativi al Torneo.

**3.6.2** L'account Epic dell'utente dovrà essere in buono stato, senza violazioni non divulgate. Ciò significa che l'account Epic di un utente deve essere registrato a nome di tale utente e non può essere stato precedentemente acquistato, regalato o altrimenti trasferito da un altro Giocatore.

**3.6.3** L'utente (nonché il suo account Epic) deve essere privo di sospensioni o altre sanzioni e deve aver scontato appieno quelle eventualmente imposte in relazione a precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Epic.

**3.6.4** Epic può condividere con Sony le informazioni relative alla classifica del torneo per i giocatori che partecipano con dispositivi PlayStation 4 o PlayStation 5.

### **3.7 Ulteriori limitazioni.**

**3.7.1** L'Evento in tutte le sue parti è aperto ai Giocatori del mondo intero, salvo ove diversamente indicato in questa Sezione. L'Evento non è aperto agli individui soggetti a restrizioni e divieti a norma di legge o che vivono in paesi in cui la partecipazione è vietata secondo la legge degli Stati Uniti ("**Paesi vietati**"), inclusi Cuba, Iran, Iraq, Corea del Nord, Somalia, Sudan, Siria e le regioni di Crimea, Donetsk e Luhansk.

**3.7.2** Durante l'intero Evento, solo un singolo Giocatore può giocare su un determinato dispositivo di gioco. Ciò significa che non è possibile utilizzare lo stesso dispositivo di altri Giocatori durante l'Evento.

**3.7.3** È possibile effettuare solo una (1) singola iscrizione (usando un (1) account Epic) all'Evento per una Qualificazione aperta. È espressamente vietato effettuare iscrizioni aggiuntive all'Evento tramite account Epic aggiuntivi o secondari.

**3.7.4** È possibile partecipare solo a una (1) Regione (usando un (1) account Epic) per l'intera durata dell'Evento. Per chiarezza, quando l'utente partecipa a una qualsiasi sessione di Qualificazione aperta di una Regione, sarà vincolato a quella Regione per qualsiasi Qualificazione aperta successiva. Questa regola non viene applicata ai Giocatori che cambiano ufficialmente rosa durante la Finestra di trasferimento (come definito nella Sezione 3.8.5).

**3.7.5** L'utente può partecipare a una sola Squadra durante ogni Qualificazione aperta. All'infuori della Finestra di trasferimento definita in seguito, è possibile cambiare compagni di squadra all'inizio di ogni nuova Qualificazione aperta, ma la Squadra così formata verrà considerata una nuova Squadra e gli eventuali punti della RLCS accumulati non saranno a essa trasferiti.

**3.7.6** L'utente e il compagno di squadra devono essere almeno alla posizione Platino in una (1) delle seguenti modalità classificate entro la data dell'Istantanea classifica (come definito nella Sezione 2.3.1) precedente all'inizio di una Qualificazione aperta: (a) 1v1 duello in solitaria, (b) 2v2 doppio o (c) 3v3 standard. Questa regola si applica solamente ai Titolari.

### **3.8 Rosa della squadra.**

**3.8.1 Referente della Squadra.** Ogni Squadra deve dichiarare un membro della sua rosa come referente ufficiale ("**Referente della Squadra**") o ("**REF della Squadra**") che rappresenta la Squadra in tutte le decisioni ufficiali e funge da punto di contatto principale per la Squadra; se presente, una Squadra può designare il proprio Manager o Coach (se applicabile) come referente principale della Squadra.

**3.8.2 Dimensione della Squadra e rose.** Le Squadre possono utilizzare solo Giocatori presenti nella loro rosa durante una Partita. Al momento dell'iscrizione al Torneo, le rose devono contenere un minimo di tre (3) Giocatori titolari (ciascuno, un "**Titolare**"), e possono contenere fino a un (1) Giocatore di riserva designato che può essere utilizzato come sostituzione ("**Sostituto**"). Inoltre, le rose possono includere un Manager e/o un Coach che, qualora ricoprissero anche il ruolo di Titolare o Sostituto, possono partecipare o meno a una Partita. Un utente non può far parte simultaneamente di più di una rosa alla volta.

- "**Titolare**": una rosa deve includere un minimo di tre (3) Titolari. Un Titolare è idoneo a partecipare a una Partita.
- "**Sostituto**": una rosa può includere fino a un (1) Sostituto. Un Sostituto è idoneo a partecipare a una Partita.
- "**Coach**": una rosa può includere fino a un (1) Coach. Un Coach è idoneo a partecipare a una Partita se ricopre anche il ruolo di Titolare o Sostituto, ma deve ottenere il permesso esplicito da Epic o dagli Amministratori del Torneo prima dell'inizio del gameplay. I Coach devono avere almeno 18 anni.
- "**Manager**": una rosa può includere fino a un (1) Manager. Un Manager è idoneo a partecipare a una Partita se ricopre anche il ruolo di Titolare o Sostituto, ma deve ottenere il permesso esplicito da Epic o dagli Amministratori del Torneo prima dell'inizio del gameplay. I Manager devono avere almeno 18 anni.

**3.8.3 Invio della rosa.** Le rose iniziali per ciascuna giornata di Torneo devono essere inviate agli Amministratori del Torneo almeno 24 ore prima dell'inizio del gameplay per quel giorno.

**3.8.4 Periodo di modifica della rosa/Termine di chiusura della rosa.** Fatto salvo quanto altrimenti stabilito espressamente nel presente Regolamento, le rose delle Squadre non possono subire modifiche durante la Finestra di trasferimento (come definite di seguito). Tutte le rose saranno ritenute chiuse alla chiusura del processo di registrazione del Torneo (il "**Processo di registrazione**"), all'orario e alla data da specificarsi sul sito web di registrazione (dette date e detti orari collettivamente il "**Termine di chiusura della rosa**").

Se una Squadra vuole aggiungere un Manager o un Coach alla propria rosa, deve inviare una notifica agli Amministratori del Torneo prima del Termine di chiusura della rosa applicabile. Se una Squadra subisce circostanze eccezionali che le impediscono di effettuare una sostituzione entro le scadenze stabilite nella Sezione 4.2.5 e necessita di una proroga, deve avvisare gli Amministratori del Torneo entro il Termine di chiusura della rosa.

In alternativa, non sarà possibile effettuare alcuna sostituzione dopo il Termine di chiusura della rosa.

**3.8.5 Modifiche/trasferimenti della rosa.** Per "**Modifica della rosa**" si intende l'aggiunta di un nuovo Giocatore a una rosa esistente. Si precisa che nel caso in cui un Giocatore abbandoni una rosa non sarà considerato una Modifica della rosa, purché la squadra mantenga un minimo di tre (3) Giocatori.

Durante la stagione, le Squadre potranno apportare aggiunte alla rosa solo durante una "**Finestra di trasferimento**" appositamente designata.

Finestre di trasferimento per ogni Regione

- APAC: 1 aprile 2024 alle 00:00 JST - 14 aprile 2024 alle 17:00 JST
- EU: 1 aprile 2024 alle 00:00 CEST - 14 aprile 2024 alle 17:00 CEST
- MENA: 1 aprile 2024 alle 00:00 KSA - 14 aprile 2024 alle 17:00 KSA
- NA: 1 aprile 2024 alle 00:00 PT - 14 aprile 2024 alle 17:00 PT
- OCE: 1 aprile 2024 alle 00:00 AEDT - 14 aprile 2024 alle 17:00 AEST
- SSA: 1 aprile 2024 alle 00:00 SAST - 14 aprile 2024 alle 17:00 SAST
- SAM: 1 aprile 2024 alle 00:00 BRT - 14 aprile 2024 alle 17:00 BRT

Durante ogni Finestra di trasferimento, le Squadre possono effettuare solo un'aggiunta alla propria rosa (esclusi Manager e Coach), fermo restando che il numero massimo di Giocatori in una squadra rimanga quattro (4). Alle Squadre è consentito effettuare un'aggiunta alla loro rosa per ogni Finestra di trasferimento durante l'intero Evento. Qualora Psyonix e/o un Amministratore del Torneo ritengano che una Squadra abbia effettuato più di un'aggiunta in una singola Finestra di trasferimento, tale Squadra perderà tutti i punti della RLCS accumulati e diventerà una Squadra inattiva.

Fermo restando quanto sopra, le Squadre possono anche effettuare un'aggiunta "esente" alle proprie rose (ciascuna, una "**Aggiunta esente**") durante l'intero Evento. Le Aggiunte esenti devono essere effettuate durante la Finestra di trasferimento e alla posizione "Sostituto". Inoltre, le Aggiunte esenti devono rispettare i seguenti criteri di idoneità:

1. L'Aggiunta esente deve essere idonea a competere per l'intera Qualificazione aperta immediatamente precedente la Finestra di trasferimento durante la quale è stata effettuata l'Aggiunta esente.
2. L'Aggiunta esente non può aver guadagnato punti della RLCS.

Per effettuare un'Aggiunta esente o una Modifica della rosa, le Squadre devono inviare la richiesta via e-mail a questo indirizzo (RocketLeague@blast.tv) prima della chiusura della Finestra di trasferimento. I trasferimenti possono essere effettuati anche tra Regioni diverse (e non sono soggetti alle restrizioni della Sezione 3.7.4).

**3.8.6 Nomi dei Giocatori o delle Squadre.** I Giocatori o le Squadre non possono modificare il proprio nome utente, nomi di gioco o nomi della Squadra senza l'approvazione degli Amministratori del Torneo. Tutti i suddetti nomi devono essere conformi al presente Regolamento (inclusa, a titolo esemplificativo, la Sezione 3) e gli Amministratori del Torneo possono richiederne la modifica in qualsiasi momento. Una rosa non deve contenere duplicati dello stesso nome, nomi che includono simboli o nomi difficili da distinguere da quelli di altri.

**3.8.7 Continuità della rosa.** Una "Rosa" indica i tre (3) o quattro (4) Giocatori (a seconda del caso) registrati in una Squadra. Se una Squadra ha tre (3) Giocatori, tutti e tre (3) i Giocatori saranno considerati "Titolari". Se una Squadra ha quattro (4) Giocatori, tre (3) Giocatori saranno considerati "Titolari" e un (1) Giocatore sarà considerato "Esente" o "Sostituto" (a seconda del caso).

**3.8.8 Esclusività della squadra.** I Giocatori possono far parte di una sola Squadra durante l'intero Torneo.

**3.8.9 Registrazione.** Ogni Giocatore di una Squadra deve soddisfare tutti i requisiti di idoneità previsti da questo Regolamento per i Giocatori e deve registrarsi sul sito web di registrazione (<https://www.start.gg/hub/rlds-2024>) prima della chiusura del Processo di registrazione per essere considerato membro della Squadra applicabile. Durante il Processo di registrazione, un membro della Squadra creerà/registrarà il nome della Squadra e i Giocatori potranno unirsi a tale Squadra cercando il relativo nome o tramite invito. Qualora una Squadra avanzasse alle fasi successive del Torneo, gli Amministratori del Torneo tenteranno di avvisare tale Squadra tramite il suo Referente.

**3.8.10 Verifica dell'idoneità della Squadra.** Come stabilito nella Sezione 2.6.2, tutti i componenti di una Squadra che rientrino all'interno delle soglie di premiazione stabilite nell'Allegato C devono superare con successo il processo di verifica di idoneità descritto nella Sezione 2.6 per essere idonei a ricevere detti premi. Se uno dei componenti di una Squadra non supera il processo di verifica di idoneità, tutti i componenti di quella Squadra saranno squalificati come potenziali Giocatori vincitori, e quella Squadra non avrà diritto a vincere alcun premio in relazione al Torneo.

**3.8.11 Associazioni della Squadra.** 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, l'Amministratore dell'Evento potrà esercitare tale diritto nei confronti della Squadra nel complesso.

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 Referente) 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 rimanente/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.

**3.8.12 Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti.** Le qualificazioni ottenute per qualsiasi nuova fase (se applicabile) non possono essere trasferite, vendute, scambiate o regalate a una qualsiasi persona od organizzazione. Questo significa che le qualificazioni ottenute saranno sempre direttamente collegate a tutta la Squadra nel complesso.

### **3.9 Rapporti della Squadra.**

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

### **3.10 Responsabilità di Proprietari, Manager e Coach di una Squadra.**

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

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

**3.10.3** A nessun Manager, Coach o altra persona responsabile della supervisione o della gestione di una Squadra della RLCS (collettivamente, "**Supervisori**") è consentito: (a) essere un Supervisore di un'altra Squadra della RLCS; o (b) essere direttamente o indirettamente

coinvolto, o avere il potere di determinare la gestione o l'amministrazione di un'altra Squadra della RLCS o influenzare le prestazioni di un'altra Squadra della RLCS in qualsiasi Gioco, Partita o Torneo. Può essere fatta un'eccezione per un (1) ingresso aggiuntivo nella Squadra da parte di qualsiasi organizzazione, a patto che la squadra rientri nelle seguenti categorie e restrizioni:

1. La Squadra aggiuntiva è improntata sul DEI (Diversità, Equità, Inclusione) e tutti i giocatori che ne prendono parte rappresentano l'iniziativa DEI (per esempio: una Squadra composta da donne).
2. I nomi della Squadra non devono essere identici l'uno all'altro.
3. Approvazione scritta dagli Amministratori dell'Evento prima della chiusura delle registrazioni.

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

**3.10.5** Le Squadre che Psyonix, a sua sola discrezione, determini essere di proprietà o controllate direttamente o indirettamente da una persona o un'entità che operi siti o piattaforme di sport (inclusi gli eSport), scommesse o giocate, o una qualsiasi altra categoria proibita, non sono idonei alla partecipazione al Torneo.

## **4. Regolamento del gameplay.**

Questa sezione stabilisce il "Regolamento del gameplay" che disciplina il gioco durante il Torneo.

### **4.1 Impostazioni della Partita.**

#### **4.1.1 Impostazioni di Gioco.**

- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 3v3
- Difficoltà dei bot: nessun bot
- Mutator: nessuno
- Tempo di gioco: 5 minuti
- Accessibile da: nome/password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti orientali/Stati Uniti occidentali (NA), Europa (EU), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale o Asia sudorientale marittima o Asia sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della squadra: predefiniti

**4.1.2 Dispositivi di comando.** Tutti i dispositivi di comando standard sono legali, inclusi mouse e tastiera. Le funzioni macro (ad es., pulsanti turbo) non sono permesse. L'overclocking dei dispositivi di comando non è consentito. Notare che i dispositivi di comando wireless non sono permessi in qualsiasi evento dal vivo del Torneo. In qualsiasi evento dal vivo del Torneo, tutti i dispositivi di comando sono soggetti ad approvazione da parte di Psyonix e/o degli Amministratori del Torneo.

**4.1.3 Arene.** Nella Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, tutti i giochi si terranno presso il DFH Stadium predefinito. In tutte le altre fasi del Torneo, la rotazione delle mappe comprenderà le seguenti arene standard:

Best-of-Five:

1. Mannfield (notte)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (crepuscolo)
5. Champions Field

Best-of-Seven:

1. Mannfield (notte)
2. Forbidden Temple
3. DFH Stadium
4. Utopia Coliseum (crepuscolo)
5. AquaDome (Salty Shallows)
6. Neo Tokyo
7. Champions Field

Per le Partite trasmesse, le Squadre possono richiedere di evitare un'arena a causa di problemi relativi alle prestazioni 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 discrezione, qualsiasi richiesta inviata dalle Squadre per evitare un'arena.

## **4.2 Procedure della Partita.**

**4.2.1 Hosting e colori delle squadre.** Gli Amministratori del Torneo specificheranno quale Squadra sia la blu e quale sia l'arancione. Nella fase a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, le Squadre verranno istruite riguardo a come ospitare la Partita. In tutte le altre fasi del Torneo, un Amministratore del Torneo ospiterà la Partita.

**4.2.2 Reindirizzamento hosting.** Tra un Gioco e l'altro all'interno di una Partita, le Squadre possono richiedere che l'hosting della Partita venga reindirizzato nella stessa regione del server

a causa di problemi di connessione. Durante una qualsiasi Partita di ogni fase del Torneo, eccetto i Gironi a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, prima (a) che un gol venga segnato o (b) che siano trascorsi quindici (15) secondi (in base a quale evento si verifichi per primo), le Squadre possono concordare di cancellare l'attuale Gioco della Partita e reindirizzare l'hosting della Partita con l'approvazione degli Amministratori del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di sospendere e invalidare l'attuale Gioco della Partita per un reindirizzamento dell'hosting in qualsiasi momento.

#### **4.2.3 Server.**

##### Qualificazioni aperte

- "US-East" sarà il server predefinito per le Partite della Qualificazione aperta del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su "US-West" o "US-Central".
- I server "Europa" verranno sempre utilizzati per le Partite della Qualificazione aperta europee.
- I server "Sud America" verranno sempre utilizzati per le Partite della Qualificazione aperta sudamericana.
- I server "Oceania" verranno sempre utilizzati per le Partite della Qualificazione aperta in Oceania.
- I server "Medio Oriente" verranno sempre utilizzati per le Partite della Qualificazione aperta MENA.
- "Asia sudorientale continentale" sarà il server predefinito per le Partite della Qualificazione aperta APAC, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su "Asia orientale" o "Asia sudorientale marittima".
- I server "Sudafrica" verranno sempre utilizzati per le Partite della Qualificazione aperta SSA.

##### Fase con sistema svizzero, fase a eliminazione diretta, Major e Rocket League World Championship

- "RLCS USE-OHIO" sarà il server predefinito per le Partite del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS situato in un'altra Regione del Nord America.
- "RLCS EU-PARIS" sarà il server predefinito per le Partite dell'Europa, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un Server RLCS situato in un'altra Regione dell'Europa.
- "RLCS SAM-SaoPaulo" sarà il server predefinito per le Partite del Sud America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server del Sud America.
- "RLCS OCE-Sydney" sarà il server predefinito per le Partite dell'Oceania, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server dell'Oceania.
- "RLCS ME-Bahrain" sarà il server predefinito per le Partite MENA, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server MENA.

- "RLCS ASM-Asia Mainland" sarà il server predefinito per le Partite APAC, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server APAC.
- "RLCS SAF-Cape-Town" sarà il server predefinito per le Partite SSA, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su un altro server SSA.

**4.2.4 Inizio del Gioco.** Nelle Partite dei Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, i Giocatori non possono accedere al proprio lato designato fino a quando tre Giocatori di ciascuna Squadra non abbiano effettuato l'accesso al Gioco. In tutte le altre Partite di ogni fase del Torneo, i Giocatori non possono accedere al proprio lato designato fino a quando non sono stati istruiti dagli Amministratori del Torneo.

**4.2.5 Sostituzioni.** Una "Sostituzione" viene definita come il cambio di un Giocatore dopo l'inizio di una Partita.

#### Gironi a doppia eliminazione della Qualificazione aperta

Le sostituzioni possono essere effettuate solo tra un Gioco e l'altro in una Partita. Le Squadre possono effettuare una sola Sostituzione per Partita. Le Squadre possono iniziare un Gioco con una combinazione di tre (3) Giocatori della propria rosa registrata (come definita di seguito).

#### Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta, fase a eliminazione diretta della Qualificazione aperta, Major e World Championship

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

**4.2.6 Presentazione dei punteggi.** 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. È necessario effettuare uno screenshot della schermata dei risultati oppure salvare il replay di una Partita nel caso in cui i risultati siano contestati. Se una Squadra contesta una Partita rivendicando la vittoria e invia prova del proprio reclamo, l'altra Squadra deve inviare prova del proprio reclamo per evitare la perdita automatica della Partita. Qualora risulti che una Squadra o un Giocatore abbia presentato risultati falsi o falsificati, saranno intraprese nei suoi confronti le azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

**4.2.7 Osservatori.** Per tutti gli eventi, tra cui le Qualificazioni aperte, i Major e il World Championship, non saranno consentiti osservatori di gioco salvo gli Amministratori del Torneo o le persone autorizzate in precedenza. Le Squadre scoperte ad aver condiviso i dettagli di una lobby allo scopo di ammettere un osservatore non autorizzato alla Partita saranno soggette ad azione disciplinare come descritto in dettaglio nella Sezione 8.3. Non è permesso a Coach e Manager di partecipare come osservatori di gioco.

Al Giocatore o alla Squadra sarà consentito trasmettere in diretta il proprio gameplay su una piattaforma di streaming online (ad es., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, ecc.). Le squadre possono anche inviare una richiesta speciale per un singolo osservatore della "trasmissione di Squadra", autorizzato a partecipare a qualsiasi Partita della fase a doppia eliminazione della Qualificazione aperta o con sistema svizzero della Qualificazione aperta non trasmessa, compilando un modulo di richiesta per la trasmissione e ottenendo l'autorizzazione dell'osservatore almeno 24 ore prima dell'inizio del giorno del Torneo applicabile. Coach e Manager non possono essere osservatori autorizzati della trasmissione di Squadra. I moduli di richiesta per la trasmissione possono essere trovati nel canale di supporto Discord come indicato nella Sezione 6.1.

Un osservatore autorizzato non può unirsi a un lato specifico in qualità di Giocatore in qualsiasi momento della Partita, o la Squadra associata sarà soggetta ad azione disciplinare come descritto in dettaglio nella Sezione 8.3.

#### **4.3 Obblighi della Partita.**

**4.3.1 Puntualità.** Tutte le Squadre devono avere tre (3) Giocatori fisicamente presenti oppure nella lobby online della Partita all'orario di inizio della Partita designata. Le Squadre che non hanno (3) tre Giocatori pronti a giocare dopo cinque (5) minuti dall'orario di inizio della Partita saranno soggette alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3. Durante ogni Partita, il Referente della Squadra deve rispondere tempestivamente nella chat room designata almeno dieci (10) minuti prima dell'orario di inizio della Partita designata. Gli orari di inizio delle Partite possono essere modificati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, a loro sola discrezione, in base alle accelerazioni o ai ritardi eventuali del Torneo.

**4.3.2 Rinuncia.** Le Squadre non possono rinunciare a una Partita in modo volontario senza la previa autorizzazione degli Amministratori del Torneo. Fermo restando quanto suddetto, anche con tale autorizzazione, tali Squadre potrebbero essere soggette alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

#### **5. Problemi.**

##### **5.1 Definizione dei termini.**

**"Bug"** indica un errore, difetto, guasto o altro problema di natura tecnica che produce un effetto non corretto o imprevisto, o che altrimenti causa un comportamento diverso da quanto desiderato di Rocket League e/o di un dispositivo hardware.

**"Disconnessione intenzionale"** indica un Giocatore che perde la connessione a Rocket League a causa di azioni o inazione del Giocatore stesso. La disconnessione intenzionale non è considerata un problema tecnico valido ai fini della ripetizione della partita.

**"Crash del server"** indica la perdita di connessione di tutti i Giocatori da Rocket League dovuta a un problema del server di gioco.

**"Disconnessione non intenzionale"** indica la perdita di connessione di un Giocatore da Rocket League dovuta a un problema del client di gioco, della piattaforma, della rete o del PC.

## **5.2 Problemi tecnici.**

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

## **5.3 Disturbi della Partita.**

### **5.3.1 Disconnessioni.**

#### Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta

Se si verifica una disconnessione nel Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, la Squadra in inferiorità numerica dovrà continuare a giocare il Gioco singolo all'interno della Partita. Il Giocatore disconnesso può riunirsi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra due Giochi di una Partita ma non può riunirsi durante i Giochi successivi della Partita stessa. In seguito a una disconnessione, se il Giocatore non può riunirsi durante il medesimo Gioco, il Giocatore avrà cinque (5) 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 Partita e se si tratta della prima disconnessione della Squadra durante la Partita, la Squadra di quel giocatore può sostituirlo con un altro Giocatore della propria rosa (in base alle regole di sostituzione stabilite nella Sezione 4.2.5).

#### Fase con sistema svizzero della Qualificazione aperta, Girone a eliminazione diretta della Qualificazione aperta, Major e World Championship

Se si verifica una disconnessione durante una fase qualsiasi del Torneo, eccetto il Girone a doppia eliminazione della Qualificazione aperta, la Squadra in inferiorità numerica dovrà darne immediata notifica agli Amministratori del Torneo tramite la chat room designata. Gli Amministratori del Torneo possono mettere in pausa il Gioco dopo il ricevimento della notifica di disconnessione, a propria sola discrezione. Per le Partite con spettatori/trasmesse, se gli

Amministratori del Torneo identificano che un Giocatore si sia disconnesso senza ricevere notifica, possono mettere il Gioco in pausa per permettere al Giocatore di riconnettersi.

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

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. Il Giocatore disconnesso può solo riunirsi durante il Gioco in cui si è verificata la disconnessione o tra due Giochi di una Partita ma non può riunirsi durante i Giochi successivi della Partita stessa. Se il Giocatore disconnesso non può riunirsi al Gioco prima del Gioco successivo della Partita, la Squadra del Giocatore deve sostituirlo con un altro Giocatore della propria rosa (in base alle regole della Sostituzione stabilite nella Sezione 4.2.5) o rinunciare alla Partita.

Dopo che un Giocatore disconnesso si riunisce al Gioco oppure dopo la scadenza del tempo per riunirsi, le Squadre hanno trenta (30) secondi per confermare agli Amministratori del Torneo che ogni Squadra è pronta per interrompere la sospensione. Quando ciascuna Squadra ha confermato di essere pronta, il Gioco riparte da un calcio d'inizio neutrale o dalla continuazione del gioco come stabilito dagli Amministratori del Torneo.

Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di tre (3) Giocatori per continuare a giocare, dovrà rinunciare al Gioco. Se una Squadra non può presentare una Squadra completa di tre (3) Giocatori nei successivi otto (8) minuti dalla rinuncia al Gioco, dovrà rinunciare alla Partita.

**5.3.2 Interruzione di 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 di gioco, i Giocatori devono rimanere ai propri dispositivi e prestare attenzione alle istruzioni degli Amministratori del Torneo.

### **5.3.3 Timeout.**

Per le serie Best-of-Seven, le Squadre possono richiedere una (1) pausa (ciascuna, un "Timeout") tra i Giochi di tale Partita.

Ogni Timeout avrà una durata di due (2) minuti. Una Squadra deve inviare immediatamente una notifica all'Amministratore del Torneo dopo la conclusione di un Gioco qualora decidesse di utilizzare un Timeout. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di rifiutare un Timeout. Al termine del Timeout, gli Amministratori del Torneo si assicureranno che ogni Squadra sia pronta a proseguire la Partita prima che il gameplay riprenda. Per chiarezza, i Timeout non possono essere utilizzati in nessuna Partita Best-of-Three o Best-of-Five delle Qualificazioni

aperte o durante il gameplay. Inoltre, i Timeout non possono essere utilizzati per estendere o eludere i timer di squalifica come stabilito nella Sezione 5.3.1.

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

**5.3.5 Invio di file di registro.** Se un Giocatore o una Squadra sporge reclamo che causa il riavvio di un Gioco o di una Partita, dovrà fornire agli Amministratori del Torneo i file di registro del Gioco o della Partita. Questi file di registro saranno sottoposti a indagine e, se gli Amministratori del Torneo riscontreranno che il riavvio è stato richiesto in modo erraneo, tale Giocatore o Squadra sarà soggetto/a alle azioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

## **6. Comunicazione.**

**6.1 Canali di supporto.** Gli Amministratori del Torneo saranno a disposizione per rispondere a domande specifiche dei Giocatori e dare ulteriore assistenza per tutto il corso dell'Evento tramite il canale ufficiale di assistenza giocatori della Regione pertinente riportato di seguito. Qualsiasi risposta o commento fornito online non modifica il contenuto di questo Regolamento.

- [Asia-Pacifico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)
- [Medio Oriente e Nord Africa \(MENA\)](#)
- [Nord America \(NA\)](#)
- [Oceania \(OCE\)](#)
- [Sud America \(SAM\)](#)
- [Africa subsahariana \(SSA\)](#)

**6.2 Comunicazioni della Partita.** Per ogni Partita, le Squadre comunicheranno con i propri avversari e gli Amministratori del Torneo (a seconda dei casi) in una chat room designata durante tutte le fasi online del Torneo. Per gli eventi dal vivo, 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. A scanso d'equivoci, i Coach non rientrano in questa restrizione e la comunicazione tra Giocatore e Coach non è limitata durante il gameplay. Psyonix e/o gli Amministratori del torneo comunicheranno ai Giocatori la chat designata prima dell'inizio di ogni fase del Torneo.

## **7. Codice di comportamento.**

**7.1 Condotta personale, divieto di comportamenti tossici.**

**7.1.1** Tutti i Giocatori e i Supervisorì devono mantenere una condotta che sia sempre coerente con (a) il Codice di comportamento nella presente Sezione 7 ("**Codice di comportamento**") e (b) i principi generali di integrità, onestà e sportività.

**7.1.2** I Giocatori e i Supervisorì devono mostrarsi rispettosi degli altri Giocatori, degli Amministratori del Torneo, degli osservatori, degli spettatori e degli sponsor (se applicabili).

**7.1.3** Ai Giocatori e ai Supervisorì non sono consentiti comportamenti (a) che violino questo Regolamento, (b) che siano lesivi, poco sicuri o distruttivi o (c) che possano altrimenti rovinare agli altri utenti l'esperienza di Rocket League come intesa da Psyonix (come determinata da Psyonix). In particolare, i Giocatori e i Supervisorì non possono tenere comportamenti molesti o irrispettosi, fare uso di linguaggio ingiurioso o offensivo, sabotare il Gioco, diffondere spam, attuare social engineering, truffare o intraprendere qualsivoglia attività illegale ("**Comportamento tossico**").

**7.1.4** Ai Giocatori e ai Supervisorì non è consentito (a) affermare di essere o presentarsi come un Giocatore espulso, che imbrogli o ha infranto le regole o (b) esaltare o appoggiare atteggiamenti che incitano a infrangere o violare il Regolamento.

**7.1.5** Ogni violazione di questo Regolamento espone un Giocatore, un Supervisore o un'intera Squadra al rischio di un'azione disciplinare come descritto di seguito nella Sezione 8.3, anche nel caso di infrazioni non intenzionali.

## **7.2 Integrità agonistica**

**7.2.1** Ogni Giocatore è tenuto a rispettare sempre lo spirito di Rocket League e il presente Regolamento durante i Giochi e le Partite. Il gioco sleale è proibito dal Regolamento in ogni sua forma e può essere sanzionato con azioni disciplinari. Gli esempi di gioco sleale includono:

- Collusione (come definita di seguito), perdere volontariamente o truccare Partite, corrompere arbitri o ufficiali delle Partite, o qualunque azione o accordo sleale o illegale volto a influenzare deliberatamente (o a tentare di influenzare) il risultato delle Partite o dell'Evento.
- La violazione o qualsivoglia modifica del normale funzionamento del client di gioco di Rocket League come, a titolo esemplificativo, la modifica dei file di gioco.
- L'uso o la cessione ad altri Giocatori di un account Epic intestato a un'altra persona (o l'istigazione, l'agevolazione o la promozione di tale pratica).
- L'uso di qualsivoglia dispositivo, programma o altro metodo volto all'ottenimento di un vantaggio sleale sugli avversari.

- Lo sfruttamento intenzionale di funzioni di gioco (a titolo esemplificativo, un bug o un glitch del programma) secondo modalità non previste da Psyonix per ottenere un vantaggio sugli avversari.
- L'uso di attacchi distribuiti di negazione del servizio, false chiamate di emergenza (swatting) o metodi simili per interferire con la connessione di altri Giocatori al client di gioco di Rocket League.
- L'uso di macro di tasti o altri metodi per automatizzare le azioni di gioco.
- L'accettazione di qualsiasi regalo, ricompensa, forma di corruzione o compenso per servizi promessi, resi o da rendersi in connessione con una conduzione sleale di Rocket League (ad es. servizi allo scopo di perdere volontariamente, o accordarsi preventivamente sul risultato di una Partita o Sessione).
- L'interferenza con il funzionamento del Torneo, del sito web del Regolamento o di qualsiasi sito web di proprietà o gestito da Psyonix o dagli Amministratori del Torneo.
- L'aggiunta di modifiche a Rocket League che non siano state comunicate agli Amministratori del Torneo e da essi autorizzate.
- L'utilizzo di strutture, servizi o attrezzature del Torneo forniti o resi disponibili dalle Entità del Torneo per pubblicare, trasmettere, diffondere o rendere disponibili in altro modo comunicazioni vietate dal Codice di comportamento.
- La disconnessione dalla lobby di gioco prima di essere stati congedati dagli Amministratori del Torneo.
- Qualsiasi altra violazione del presente Regolamento.

**7.3 Scommesse.** Ai giocatori e ai Supervisorì è proibito (a) organizzare o promuovere qualunque tipo di scommessa o attività d'azzardo relativa a qualsiasi parte del Torneo o (b) trarre benefici, diretti o indiretti, da scommesse o attività d'azzardo connesse al Torneo stesso.

**7.4 Molestie.** Ai giocatori è proibito attuare qualunque forma di condotta molesta, ingiuriosa o discriminatoria sulla base di razza, colore, etnia, nazione d'origine, religione, opinioni politiche o di altra natura, sesso, identità sessuale, orientamento sessuale, età, disabilità o qualsivoglia condizione o caratteristica protetta dalla legge vigente.

**7.5 Riservatezza.** Il Giocatore o Supervisore non può divulgare a soggetti terzi le informazioni riservate ottenute dal Giocatore in relazione all'Evento, né pubblicarle su canali dei social media.

**7.6 Condotta illegale.** I Giocatori e i Supervisor sono tenuti a rispettare sempre tutte le leggi vigenti. Qualsiasi tentativo di danneggiare o compromettere deliberatamente il funzionamento legittimo dell'Evento può costituire una violazione dei diritti penale e civile e comporterà la squalifica dall'Evento. In caso di tale tentativo, Epic si riserva il diritto di chiedere riparazioni e danni (comprese le spese legali) nella misura massima consentita dalla legge, incluso il ricorso alle vie legali.

**7.7 Segnalazione.** Se un Giocatore è testimone o vittima di condotte che violano il Codice di comportamento è tenuto a denunciarle a Psyonix o a un Amministratore del Torneo. Ogni reclamo presentato ai sensi della Sezione 7.7 sarà prontamente esaminato al fine di intraprendere l'azione necessaria. Qualunque ritorsione ai danni di Giocatori che esponano un reclamo o collaborino all'indagine su una denuncia è severamente proibita.

**7.8 Codice di abbigliamento.** Durante l'Evento, tutti i Giocatori e i Tutori devono rispettare uno stile di abbigliamento (il "**Codice di abbigliamento**"). Senza limitare in alcun modo quanto sopra, il Codice di abbigliamento si applicherà a tutti i Giocatori e ai Tutori durante la giornata mediatica dell'Evento, alle uscite, al gameplay e alle altre attività legate all'Evento che potranno essere designate dall'Amministratore del Torneo.

**7.8.1** I Giocatori e i Tutori devono presentarsi in modo adeguato al pubblico del Gioco e coerente con lo spirito e il tono dell'Evento (come stabilito dall'Amministratore del Torneo) (ad esempio, non sono ammessi Giocatori a torso nudo, in costume da bagno, in biancheria intima, ecc.)

**7.8.2 Restrizioni.** Ai Giocatori e ai Tutori è vietato indossare loghi, marchi e/o insegne visibili (collettivamente "**Identificativi commerciali**") di qualsiasi entità, prodotto o servizio presente nel seguente elenco (non esaustivo):

- Sostanze stupefacenti o accessori correlati.
- Tabacco o prodotti correlati, compresi prodotti per il vaping.
- Alcol.
- Armi da fuoco.
- Pornografia o altro materiale per soli adulti.
- Criptovalute, token non fungibili (NFT) o qualsiasi altro prodotto o servizio legato alle blockchain.
- Qualsiasi attività (a) il cui contenuto sia discriminatorio, molesto o comunque di natura incitante all'odio, o (b) le cui pratiche siano dannose per l'immagine di Psyonix o Epic, o che possano causare critiche pubbliche o mettere in cattiva luce Psyonix o Epic (come determinato da Psyonix, Epic o dagli Amministratori del Torneo).
- Qualsiasi attività che incoraggi pratiche illegali o violi le leggi vigenti.
- Prodotti correlati al gioco d'azzardo (incluse le scommesse sui fantasport), lotterie o scommesse illegali.
- Qualsiasi attività commerciale che promuova (a) il ricorso a hacking, cheating, exploit durante il gioco oppure il farming o la vendita di valuta di gioco, o (b) la vendita, il

noleggio, la concessione in licenza, la distribuzione o il trasferimento di un account di gioco.

- Loghi, personaggi, sviluppatori o distributori di videogiochi che non siano di proprietà di Psyonix o Epic o che non siano affiliati a Psyonix.
- Candidati politici.
- Servizi telefonici a pagamento.

Tutti i patrocini, le sponsorizzazioni, le attività promozionali e gli Identificativi commerciali indossati dai Giocatori e dai Tutori durante e in relazione all'Evento sono soggetti all'approvazione degli Amministratori del Torneo.

Se un Amministratore del Torneo decide (a sua esclusiva discrezione) che un Giocatore o un Tutore ha violato il Codice di abbigliamento, tale Amministratore del Torneo si riserva il diritto di richiedere a tale Giocatore o Tutore di modificare immediatamente il proprio abbigliamento in conformità con il Codice di abbigliamento. La mancata osservanza di tale obbligo da parte del Giocatore o Tutore può comportare un'azione disciplinare come descritto nella Sezione 8.3.

## **8. Violazioni del Regolamento e della condotta.**

**8.1 Applicazione delle regole.** Psyonix ha la responsabilità prioritaria di applicare il Regolamento per tutti i Giocatori che partecipano all'Evento e potrà, in accordo con gli Amministratori del Torneo (come definito di seguito), imporre sanzioni ai Giocatori per violazioni del Regolamento, come descritto di seguito nella Sezione 8.

### **8.2 Indagini e conformità.**

**8.2.1** L'utente e i Supervisor accettino di collaborare appieno con Psyonix e/o con un Amministratore del Torneo (a seconda dei casi) nelle indagini su qualsiasi violazione reale o presunta di questo Regolamento. Se Psyonix e/o un Amministratore del Torneo contattano l'utente per discutere dell'indagine, quest'ultimo è tenuto a fornire a Psyonix e/o all'Amministratore del Torneo informazioni veritiere. Qualsiasi Giocatore o Supervisore che risulti aver trattenuto, distrutto o manipolato qualsiasi informazione correlata, o che comunque altrimenti risulti avere fuorviato Psyonix e/o un Amministratore del Torneo durante un'indagine, sarà soggetto ad azione disciplinare come descritto di seguito alla Sezione 8.3.

**8.2.2** Psyonix ha il diritto, a sua esclusiva discrezione, di annullare o limitare la partecipazione di un Giocatore o Supervisore a qualsiasi attività dell'Evento in seguito a eventuali indagini condotte da Epic e/o da un Amministratore dell'Evento (a seconda dei casi) ai sensi della Sezione 8.2.

### **8.3 Azioni disciplinari.**

**8.3.1** Qualora Psyonix determini che un Giocatore o Supervisore ha violato il Codice, Psyonix si riserva il diritto di intraprendere una delle seguenti azioni disciplinari (se applicabili):

- Invio di un avvertimento pubblico o privato (verbale o scritto) al Giocatore o Supervisore;
- Riavvio della Partita;
- Sconfitta nel Gioco;
- Sconfitta nella Partita;
- Perdita completa o parziale dei premi precedentemente assegnati al Giocatore o alla Squadra;
- Perdita della possibilità per il Giocatore o Supervisore di prendere parte a una o più Partite e/o Fasi dell'Evento; e/o
- Perdita della possibilità per il Giocatore o Supervisore di prendere parte a una o più competizioni future organizzate da Psyonix.

**8.3.2** A scanso d'equivoci, la natura e la portata delle azioni disciplinari comminate da Psyonix ai sensi della presente Sezione 8.3 sarà a sola e assoluta discrezione di Psyonix. Psyonix si riserva il diritto di pretendere il risarcimento di danni e di ricorrere a eventuali altre rive in nei confronti di tale Giocatore o Supervisore nella massima misura ammessa dalla legge vigente.

L'applicazione delle suddette azioni disciplinari da parte di Psyonix non può in nessun modo costituire motivo di rivendicazioni del Giocatore o Supervisore nei confronti di Psyonix, così come Psyonix è esonerata da qualsiasi responsabilità nei confronti del Giocatore o Supervisore stesso.

**8.3.3** Qualora Psyonix riscontri ripetute infrazioni del Regolamento da parte di un Giocatore o Supervisore, si riserva il diritto di infliggere azioni disciplinari sempre più severe, fino alla squalifica permanente da tutte le future partite competitive di Rocket League organizzate o amministrate da o per conto di Psyonix. Inoltre, in caso di violazione, Epic può applicare i propri diritti come specificato nei Termini di servizio di Psyonix e/o nell'EULA di Rocket League.

**8.3.4** Le violazioni commesse nel corso dell'Evento saranno determinate da Psyonix a sua esclusiva discrezione e valutate in base alla Matrice delle violazioni nelle competizioni di Psyonix. La decisione finale sull'azione disciplinare più appropriata sarà presa da Psyonix e risulterà irrevocabile e vincolante per tutti i Giocatori e Supervisor.

#### **8.4 Controversie sul Regolamento.**

Psyonix detiene l'autorità ultima e vincolante nella composizione di ogni controversia relativa a qualsiasi parte di questo Regolamento, comprese le violazioni, l'applicazione e l'interpretazione dello stesso.

**9. Dichiarazioni di non responsabilità.** NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE, PSYONIX, I SUOI AFFILIATI E GLI AMMINISTRATORI DELL'EVENTO NON SARANNO RESPONSABILI PER (A) EVENTUALI PROBLEMI TECNICI O ALTRE INTERRUZIONI DELL'EVENTO, COMPRESA LA PERDITA O LA CORRUZIONE DEI DATI, (B)

LA CATTIVA CONDOTTA DEI GIOCATORI O DI ALTRE TERZE PARTI, (C) EVENTUALI LESIONI (COMPRESO IL DECESSO) O DANNI ALLA PROPRIETÀ DERIVANTI DAI PREMI O DALLA PARTECIPAZIONE ALL'EVENTO, (D) EVENTUALI DANNI INDIRETTI, CONSEGUENTI, INCIDENTALI O SPECIALI, O (E) EVENTUALI ERRORI DI STAMPA, TIPOGRAFICI O AMMINISTRATIVI IN QUALSIASI MATERIALE ASSOCIATO ALL'EVENTO. PSYONIX SI RISERVA IL DIRITTO DI SOSPENDERE, MODIFICARE O CANCELLARE L'EVENTO A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE NEL CASO IN CUI UN VIRUS, UN BUG O UN ALTRO PROBLEMA TECNICO, UN INTERVENTO NON AUTORIZZATO, UN DISASTRO NATURALE O UN'ALTRA CAUSA AL DI FUORI DEL CONTROLLO DI PSYONIX COMPROMETTANO L'AMMINISTRAZIONE, LA SICUREZZA O IL CORRETTO SVOLGIMENTO DELL'EVENTO, O PSYONIX DIVENTI ALTRIMENTI (COME STABILITO A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE) INCAPACE DI GESTIRE L'EVENTO COME ORIGINARIAMENTE PREVISTO.

## **10. Pubblicità, consenso alle interviste.**

**10.1** Psyonix può utilizzare nome, tag, aspetto, immagine, voce, statistiche del gameplay, ID dell'account Epic o altre informazioni biografiche dell'utente per finalità promozionali prima, durante e dopo la conclusione dell'Evento, in qualsiasi piattaforma mediatica di tutto il mondo e in maniera perpetua, ma relativa esclusivamente alla pubblicizzazione dell'Evento o di altri eventi e programmazioni di Rocket League, senza alcuna compensazione o revisione.

**10.2** Se all'utente viene offerta l'opportunità di partecipare a un'intervista in relazione all'Evento (ciascuna, una "**Intervista**"), l'utente acconsente alla registrazione ai fini dell'intervista e concede a Psyonix una licenza mondiale, esente da royalty (con il diritto di concedere sublicenze), per l'utilizzo delle sue dichiarazioni e di qualsiasi ripresa audio/video dell'intervista, nonché del suo nome, tag, aspetto, immagine, voce, statistiche del gameplay, ID dell'account Epic e altre informazioni biografiche (collettivamente, "**Materiale dell'intervista**") in relazione all'intervista. La partecipazione a un'intervista è volontaria e la persona intervistata non ha diritto a un compenso per l'intervista o per la presente licenza. Psyonix non ha alcun obbligo di intervistare l'utente o di utilizzare il Materiale dell'intervista. L'utente può ritirare questa licenza in qualsiasi momento contattando un Amministratore del Torneo all'indirizzo [tournaments@epicgames.com](mailto:tournaments@epicgames.com), tuttavia ciò non influirà sugli usi che Psyonix ha fatto di tale licenza prima del ritiro.

**10.3** All'inizio di questo Torneo, tutte le Squadre devono selezionare un Giocatore che funga da rappresentante della Squadra per tutte le interviste previste per questa stagione (il "**Rappresentante della Squadra**"). Il Rappresentante della Squadra non è obbligato a essere l'unico membro della Squadra a rilasciare interviste durante questa stagione.

Tuttavia, il Rappresentante della Squadra deve essere presente a tutte le interviste programmate, a meno che la Squadra non comunichi a Psyonix o all'Amministratore del Torneo che un Giocatore alternativo parteciperà all'intervista prima della Partita per la quale è prevista

l'Intervista. A discrezione di Psyonix, un Coach (se presente) può fungere da Rappresentante della Squadra in un'Intervista.

Psyonix cercherà di fornire alla Squadra e al Rappresentante della Squadra un preavviso di 24 ore per le Interviste, che saranno programmate il giorno della Partita della Squadra. Se un Rappresentante della Squadra idoneo non è disponibile per un'Intervista programmata e ciò dovesse causare problemi tecnici, Psyonix si riserva il diritto di avviare un'azione disciplinare come indicato nella Sezione 8.3.

**11. Legge applicabile.** Le controversie relative a questo Regolamento e/o a questo Evento saranno disciplinate dalle leggi interne dello Stato della Carolina del Nord, senza alcun riferimento alle disposizioni che regolano i conflitti di giurisdizione.

**12. Rinuncia a un processo davanti a giuria.** SALVI I CASI IN CUI CIÒ SIA VIETATO DALLA LEGGE APPLICABILE, E COME CONDIZIONE PER PARTECIPARE A QUESTO EVENTO, CIASCUN CONCORRENTE RINUNCIA IN MODO IRREVOCABILE E PERPETUO A QUALSIASI DIRITTO A UN PROCESSO DINANZI GIURIA IN RELAZIONE A QUALSIASI CONTROVERSIA DERIVANTE DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE DA, O RELATIVA A, QUESTO EVENTO, QUALSIASI DOCUMENTO O ACCORDO STIPULATO IN RELAZIONE ALLO STESSO, QUALSIASI PREMIO DISPONIBILE IN CONNESSIONE ALLO STESSO E QUALSIASI TRANSAZIONE CONTEMPLATA IN QUESTO REGOLAMENTO O IN DETTI DOCUMENTI E ACCORDI.

**13. Privacy.** Consultare l'informativa sulla privacy di Psyonix, disponibile all'indirizzo <https://www.psyonix.com/privacy/>, per informazioni importanti riguardanti la raccolta, l'uso e la divulgazione dei dati personali da parte di Psyonix.

**14. Salute e sicurezza.**

**14.1 Conformità con le linee guida sulla salute.** Tutti i Giocatori, i Proprietari, i Manager, i Coach e le Squadre dovranno rispettare (a) tutte le linee guida scritte fornite di volta in volta da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo in merito a questioni di salute e sicurezza e al COVID-19; e (b) le leggi, le ordinanze e le norme delle autorità sanitarie pubbliche vigenti per il COVID-19. In caso di conflitto tra le linee guida o le normative, prevarrà il requisito più severo.

**14.2 Decisioni finali relative alla sicurezza dei Giocatori.** Fermo restando quanto sopra, la decisione finale in merito alla sicurezza dei Giocatori di una Squadra nel partecipare a un Torneo sarà presa dal Manager di quella Squadra in accordo con Psyonix e/o con gli Amministratori del Torneo. Ogni Squadra dovrà rispettare le norme e le ordinanze locali che regolano le riunioni pubbliche e la salute pubblica. In caso di incertezza sulla possibilità di organizzare un raduno di Giocatori in sicurezza, il Manager di una Squadra dovrà esercitare la propria discrezione in modo da garantire il massimo livello di protezione e sicurezza per i Giocatori, i tifosi, lo staff e gli altri partecipanti al Torneo.

**14.3 Comunicazione con gli Amministratori del Torneo.** È importante che i Giocatori, i Coach e i Manager facciano del loro meglio per rimanere connessi al sistema di chat utilizzato da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo e che seguano tutte le istruzioni fornite dagli Amministratori del Torneo durante l'intero processo di un Torneo, compresi gli spostamenti da e verso la sede del Torneo. I Giocatori, i Manager e i Coach dovranno seguire le istruzioni degli arbitri del Torneo e collaborare con gli arbitri e con il personale del Torneo per quanto riguarda le mascherine e le altre misure di protezione adottate per garantire la salute e la sicurezza di tutti i partecipanti al Torneo.

**14.4 Screening sanitario.** Prima di accedere a qualsiasi sede del Torneo, a ogni Giocatore, Coach e Manager può essere richiesto di verificare la propria identità con il personale del Torneo e di sottoporsi a uno screening sanitario da parte del personale del Torneo, che può includere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, una rilevazione della temperatura. Gli screening sanitari potrebbero essere effettuati anche in altri momenti durante il Torneo, a esclusiva discrezione di Psyonix e/o degli Amministratori del Torneo. Se, in qualsiasi momento prima o durante un Torneo, Psyonix o gli Amministratori del Torneo stabiliscono che un individuo presenta i sintomi del virus COVID-19 o che potrebbe essere infetto dal virus COVID-19 o da qualsiasi altra malattia trasmissibile, tale individuo dovrà lasciare immediatamente la sede del Torneo.

Se Psyonix o gli Amministratori del Torneo stabiliscono che un Giocatore non deve partecipare a un Torneo per motivi di salute, l'arbitro in loco può richiedere alla Squadra di fornire un sostituto. Se la legge vigente richiede ulteriori o diverse ispezioni sanitarie, procedure igienico-sanitarie o di sicurezza pubblica, Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo avranno la piena autorità di implementare tali procedure e tutti i Giocatori, Proprietari, Coach e Manager dovranno collaborare con Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo nell'implementazione di tali procedure.

**14.5 Problemi di salute riguardanti i giocatori.** La prima responsabilità di tutti i Manager e Coach è prendersi cura della salute e della sicurezza dei Giocatori e dello staff della Squadra. Un Manager dovrà notificare tempestivamente a Psyonix o agli Amministratori del Torneo qualsiasi problema di salute che coinvolga un Giocatore, in modo che possano essere adottate le misure appropriate per rintracciare i contatti e seguire altri protocolli di salute e sicurezza.

**14.6 Problemi di salute riguardanti Coach e Manager.** Se il Manager o il Coach di una Squadra non è in grado di partecipare a un Torneo a causa di un problema di salute, i Proprietari della Squadra o altre persone responsabili dovranno informare tempestivamente Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo e designare un sostituto adeguato. Una volta che i problemi di salute del Manager o del Coach in questione si saranno attenuati e la quarantena sarà scaduta, sarà permesso a tale Manager o Coach di riprendere le sue mansioni nella Squadra.

**14.7 Privacy sanitaria.** Tutti i Giocatori, i Manager e i Coach accettano (a) la raccolta, l'archiviazione e l'uso di registri e informazioni sull'esposizione al COVID-19, sulla presenza di

sintomi del COVID-19, sui risultati del test COVID-19 o sullo stato di vaccinazione come descritto in questa Sezione e (b) l'uso di tali registri e informazioni per rispettare normative, ordinanze e linee guida locali che regolano le riunioni pubbliche e la salute pubblica e, quando necessario, per proteggere i tifosi e gli altri membri del pubblico dall'esposizione al COVID-19. Se un Giocatore, un Manager o un Coach ha domande sulle modalità di raccolta e utilizzo dei dati e delle informazioni del Giocatore, del Manager o del Coach ai sensi della presente Sezione, o sulle scelte e i diritti relativi a tale utilizzo, può consultare l'Informativa sulla privacy di BLAST disponibile all'indirizzo <https://blast.tv/privacy-policy>.

**15 Altre lingue.** Il presente Regolamento può essere tradotto in altre lingue. In caso di conflitto o incoerenza tra le versioni tradotte del presente Regolamento e la versione in inglese del presente Regolamento, è quest'ultima a prevalere, governare e verificare.

## Allegato A

### Sistema di assegnazione dei punti della RLCS

#### Assegnazione dei punti RLCS - Qualificazione aperta 1, 2 e 3 e Major di Copenaghen

Posizione	Totale Squadre		Punti Qualificazione aperta	
Punti Major				
1°	1		16	32
2°	1		12	24
3° - 4°	2	9		18
5° - 8°	4	6		12
9° - 11°	3		5	8
12° - 14°	3		4	6
15° - 16°	2		3	4
17° - 32°	16		1	N/A
Punti totali			119	190

#### Assegnazione dei punti RLCS - Qualificazione aperta 4, 5 e 6 e Major di Londra

Posto	Totale Squadre		Punti Qualificazione aperta		Punti
Major					
1°	1		20		40
2°	1		16		32
3° - 4°	2	12		24	
5° - 8°	4	8		16	
9° - 11°	3		6		10
12° - 14°	3		5		7
15° - 16°	2		4		5
17° - 32°	16		1		N/A
Punti totali			149		245

## **Allegato B**

### **Programma**

#### Major 1 della RLCS

- 26 gennaio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]  
27 gennaio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
27 gennaio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]  
28 gennaio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
28 gennaio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]  
1 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Fase con sistema svizzero [MENA]  
2 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
2 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]  
2 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]  
3 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
3 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]  
3 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]  
4 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
4 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]  
9 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Fase con sistema svizzero [EU]  
10 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU]  
11 febbraio - Qualificazione aperta 1 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU]
- 9 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]  
10 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
10 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]  
11 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
11 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]  
15 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Fase con sistema svizzero [MENA]  
16 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
16 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]  
16 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]  
17 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]

17 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]  
17 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]  
18 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
18 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]  
23 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Fase con sistema svizzero [EU]  
24 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU]  
25 febbraio - Qualificazione aperta 2 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU]

23 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]  
24 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
24 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]  
25 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2  
[SAM/OCE/SSA/APAC]  
25 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]  
29 febbraio - Qualificazione aperta 3 - Fase con sistema svizzero [MENA]  
1 marzo - Qualificazione aperta 3 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
1 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]  
1 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]  
2 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
2 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]  
2 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]  
3 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2  
[NA/SAM/OCE/SSA/APAC]  
3 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]  
8 marzo - Qualificazione aperta 3 - Fase con sistema svizzero [EU]  
9 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU]  
10 marzo - Qualificazione aperta 3 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU]

28 marzo: Major di Copenaghen - Giorno 1  
29 marzo: Major di Copenaghen - Giorno 2  
30 marzo: Major di Copenaghen - Giorno 3  
31 marzo: Major di Copenaghen - Giorno 4

### Finestra di trasferimento

APAC: 1 aprile 2024 alle 00:00 JST - 14 aprile 2024 alle 17:00 JST  
EU: 1 aprile 2024 alle 00:00 CEST - 14 aprile 2024 alle 17:00 CEST  
MENA: 1 aprile 2024 alle 00:00 KSA - 14 aprile 2024 alle 17:00 KSA  
NA: 1 aprile 2024 alle 00:00 PT - 14 aprile 2024 alle 17:00 PT  
OCE: 1 aprile 2024 alle 00:00 AEDT - 14 aprile 2024 alle 17:00 AEST  
SSA: 1 aprile 2024 alle 00:00 SAST - 14 aprile 2024 alle 17:00 SAST

SAM: 1 aprile 2024 alle 00:00 BRT - 14 aprile 2024 alle 17:00 BRT

### Major 2 della RLCS

- 19 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]
- 20 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [SAM/SSA]
- 20 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]
- 21 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [SAM/SSA]
- 21 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]
- 25 aprile - Qualificazione aperta 4 - Fase con sistema svizzero [MENA]
- 26 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]
- 26 aprile - Qualificazione aperta 4 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/SSA]
- 26 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]
- 27 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]
- 27 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [NA/SAM/SSA]
- 27 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [OCE/APAC]
- 27 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]
- 28 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [OCE/APAC]
- 28 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]
- 28 aprile - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [NA/SAM/SSA]
- 3 maggio - Qualificazione aperta 4 - Fase con sistema svizzero [EU/OCE/APAC]
- 4 maggio - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU/OCE/APAC]
- 5 maggio - Qualificazione aperta 4 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU/OCE/APAC]
  
- 3 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]
- 4 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [SAM/SSA]
- 4 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]
- 5 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [SAM/SSA]
- 5 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]
- 9 maggio - Qualificazione aperta 5 - Fase con sistema svizzero [MENA]
- 10 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]
- 10 maggio - Qualificazione aperta 5 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/SSA]
- 10 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]
- 11 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]
- 11 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [NA/SAM/SSA]
- 11 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [OCE/APAC]
- 11 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]
- 12 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [OCE/APAC]
- 12 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]
- 12 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [NA/SAM/SSA]
- 17 maggio - Qualificazione aperta 5 - Fase con sistema svizzero [EU/OCE/APAC]
- 18 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU/OCE/APAC]
- 19 maggio - Qualificazione aperta 5 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU/OCE/APAC]

17 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [MENA/NA]  
18 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [SAM/SSA]  
18 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [MENA/NA]  
19 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [SAM/SSA]  
19 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [NA]  
23 maggio - Qualificazione aperta 6 - Fase con sistema svizzero [MENA]  
24 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [EU]  
24 maggio - Qualificazione aperta 6 - Fase con sistema svizzero [NA/SAM/SSA]  
24 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [MENA]  
25 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [MENA]  
25 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [NA/SAM/SSA]  
25 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 1 [OCE/APAC]  
25 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [EU]  
26 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 2 [OCE/APAC]  
26 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a doppia eliminazione - Giorno 3 [EU]  
26 maggio - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [NA/SAM/SSA]  
27 maggio: Girone qualificatorio di spareggio del Major di Londra (se necessario)  
[NA/SAM/SSA/MENA]  
31 maggio - Qualificazione aperta 6 - Fase con sistema svizzero [EU/OCE/APAC]  
1 giugno - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 1 [EU/OCE/APAC]  
2 giugno - Qualificazione aperta 6 - Girone a eliminazione diretta - Giorno 2 [EU/OCE/APAC]  
3 giugno: Girone qualificatorio di spareggio del Major di Londra (se necessario) [EU/OCE/APAC]

20 giugno: Major di Londra - Giorno 1  
21 giugno: Major di Londra - Giorno 2  
22 giugno: Major di Londra - Giorno 3  
23 giugno: Major di Londra - Giorno 4

30 giugno: Girone qualificatorio di spareggio del World Championship (se necessario) [Tutte le Regioni]

### Rocket League World Championship

10 settembre - World Championship - Giorno 1  
11 settembre - World Championship - Giorno 2  
12 settembre - World Championship - Giorno 3  
13 settembre - World Championship - Giorno 4  
14 settembre - World Championship - Giorno 5  
15 settembre - World Championship - Giorno 6

## **Allegato C**

### **Premi**

#### Premi dell'Evento - Qualificazioni aperte - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	21.000 \$
2°	12.000 \$
3° - 4°	6.000 \$
5° - 8°	3.000 \$
9° - 11°	2.100 \$
12° - 14°	1.800 \$
15° - 16°	1.200 \$
17° - 32°	900 \$
33° - 64°	450 \$
65° - 128°	300 \$

#### Premi dell'Evento - Qualificazioni aperte - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	9.900 \$
2°	6.000 \$
3° - 4°	3.000 \$
5° - 8°	1.800 \$
9° - 11°	1.200 \$
12° - 14°	900 \$

15° - 16°	600 \$
17° - 64°	300 \$

Premi dell'Evento - Qualificazioni aperte - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	6.000 \$
2°	2.400 \$
3° - 4°	1.200 \$
5° - 8°	900 \$
9° - 11°	750 \$
12° - 14°	600 \$
15° - 16°	450 \$
17° - 32°	300 \$

Premi dell'Evento - Major

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	75.000 \$
2°	45.000 \$
3° - 4°	27.000 \$
5° - 8°	12.000 \$
9° - 11°	6.000 \$
12° - 14°	3.600 \$
15° - 16°	2.100 \$

Premi dell'Evento - World Championship

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	300.000 \$
2°	150.000 \$
3° - 4°	99.000 \$
5°-6°	84.000 \$
7°-8°	66.000 \$
9° - 11°	42.000 \$
12° - 14°	22.500 \$
15° - 16°	12.000 \$