

Monthly Cash Cups di Rocket League - Regolamento ufficiale 2025

Il presente è il Regolamento ufficiale ("Regolamento") delle Monthly Cash Cups di Rocket League

("Monthly Cash Cups" o "Evento"), che comprendono le Monthly Cash Cups: 1v1, le Monthly Cash Cups: 2v2, le Monthly Cash Cups: 3v3, le Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro e le Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Questi tre tornei sono organizzati da Psyonix, LLC ("Psyonix") o per suo conto. 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. Problematiche
 6. Comunicazioni
 7. Codice di condotta
 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 al giudizio con giuria
 13. Privacy
 14. Salute e sicurezza
 15. Altre lingue
- Allegato A: Programma
- Allegato B: 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 scorretti (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 conferma di accettarne i termini. 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 di un suo genitore o tutore legale per accettare il presente Regolamento e partecipare all'Evento. Inoltre, se l'utente è minorenne, anche un suo genitore o tutore legale deve accettare il presente Regolamento per conto proprio e per conto dell'utente. Il genitore o tutore di un Minore deve accettare il Regolamento: accettando il Regolamento in qualità di genitore o tutore di un Minore, conferma di essere un genitore o tutore legale del Minore in questione e accetta di supervisionare e di essere pienamente responsabile della sua partecipazione all'Evento, incluso il rispetto del presente 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 a 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://www.rocketleague.com/it/competitive/rules>. Proseguendo nella partecipazione all'Evento, l'utente accetta il Regolamento aggiornato. Qualora non intendesse accettarlo, è tenuto a ritirare la propria partecipazione.

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, in cui la Squadra che vince la maggioranza dei Giochi viene dichiarata vincitrice. Una volta che una Squadra avrà vinto il numero di Giochi necessari per raggiungere il requisito di maggioranza, quella Squadra sarà dichiarata vincitrice della Partita e i Giochi rimanenti non verranno disputati. Ad esempio, in una Partita Best-of-Three, non appena una Squadra vince due (2) Giochi, viene immediatamente dichiarata vincitrice di quella Partita.

"Account limitato": un Account limitato di Epic Games.

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

"Epic": Epic Games Inc.

"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 in cui un Giocatore o una Squadra idonei scelgono di competere.

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

"Sito web del Regolamento": il sito web <https://www.rocketleague.com/it/competitive/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.

"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 loro rispettive società capogruppo, sussidiarie e affiliate, i fornitori, gli agenti e i rappresentanti e i funzionari, i dirigenti e i 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. Le Monthly Cash Cups comprenderanno nove (9) eventi separati secondo uno dei seguenti formati: Monthly Cash Cups: 1v1, Monthly Cash Cups: 2v2, Monthly Cash Cups: 3v3, Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro e Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Ogni Monthly Cash Cup prevederà un singolo torneo regionale online (ciascuno, una "Monthly Cash Cup"). Ogni Monthly Cash Cup differirà in termini di dimensione della squadra e modalità di gioco e assegnerà premi in denaro ai Giocatori vincitori alla conclusione di ciascuna Monthly Cash Cup.

2.2.2 Monthly Cash Cups: 1v1.

Per le Monthly Cash Cups: 1v1 ("Monthly Cash Cup: 1v1") in ciascuna Regione, i Giocatori competeranno in un Girone a doppia eliminazione ("Girone a doppia eliminazione"). Ciò significa che un Giocatore non potrà avanzare se perde due (2) Partite nel Girone a doppia eliminazione. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno delle Monthly Cash Cups saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.3.1. Ogni Partita del Girone a doppia eliminazione, disputata prima che vengano determinate le migliori 16 Squadre, sarà Best-of-Three. Tutte le Partite delle migliori 16 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di tre (3) giorni di Partite e continuerà finché un Giocatore non sarà decretato vincitore.

Alla fine di una Monthly Cash Cup, i Giocatori riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.3 Monthly Cash Cups: 2v2

Per le Monthly Cash Cups: 2v2 ("Monthly Cash Cups: 2v2") 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. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno della Monthly Cash Cup: 2v2 saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.3.1. Ogni Partita del Girone a doppia eliminazione, disputata prima che vengano determinate le migliori 16 Squadre, sarà Best-of-Three. Tutte le Partite delle migliori 16 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di tre (3) giorni di Partite e continuerà finché una Squadra non sarà decretata vincitrice.

Alla fine di una Monthly Cash Cup: 2v2, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.4 Monthly Cash Cups: 3v3

Per le Monthly Cash Cups: 3v3 ("Monthly Cash Cup: 3v3") 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.

Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno delle Monthly Cash Cups: 3v3 saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.4 e nell'Allegato A. Ogni Partita del Girone a doppia eliminazione, disputata prima che vengano determinate le migliori 16 Squadre, sarà Best-of-Three. Tutte le Partite delle migliori 16 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di tre (3) giorni di Partite e continuerà finché una Squadra non sarà decretata vincitrice.

Alla fine di una Monthly Cash Cup: 3v3, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.5 Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro.

Per le Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro ("Monthly Cash Cup: 2v2 Canestro") 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. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno delle Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.3.1. Ogni Partita del Girone a doppia eliminazione, disputata prima che vengano determinate le migliori 16 Squadre, sarà Best-of-Three. Tutte le Partite delle migliori 16 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di tre (3) giorni di Partite e continuerà finché una Squadra non sarà decretata vincitrice.

Alla fine di una Monthly Cash Cup: 2v2 Canestro, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.6 Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble.

Per le Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble ("Monthly Cash Cup: 3v3 Rumble") 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. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno delle Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble saranno determinati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo come indicato nella Sezione 2.3.1. Ogni Partita del Girone a doppia eliminazione, disputata prima che vengano determinate le migliori 16 Squadre, sarà Best-of-Three. Tutte le Partite delle migliori 16 Squadre saranno Best-of-Five.

Il Girone a doppia eliminazione consisterà in un massimo di tre (3) giorni di Partite e continuerà finché una Squadra non sarà decretata vincitrice.

Alla fine di una Monthly Cash Cup: 3v3 Rumble, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.7 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 desiderata per partecipare all'Evento.

2.3 Seeding.

2.3.1 Seeding per le Monthly Cash Cups: 1v1. Ai fini del seeding nel Girone a doppia eliminazione delle Monthly Cash Cups: 1v1, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

- Valutazione di matchmaking dei Giocatori nella "Modalità Duello classificata 1v1" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
22-24 aprile: Monthly Cash Cups: 1v1	19 aprile 2025 alle 08:59 ora italiana
20-22 giugno: Monthly Cash Cups: 1v1	17 giugno 2025 alle 08:59 ora italiana
28-30 novembre: Monthly Cash Cups: 1v1	25 novembre 2025 alle 08:59 ora italiana

2.3.2 Seeding per le Monthly Cash Cups: 2v2. Ai fini del seeding nel Girone a doppia eliminazione delle Monthly Cash Cups: 2v2, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

- Valutazione di matchmaking dei Giocatori nella "Modalità classificata 2v2" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
27-29 maggio: Monthly Cash Cups: 2v2	24 maggio 2025 alle 08:59 ora italiana
29-31 luglio: Monthly Cash Cups: 2v2	26 luglio 2025 alle 08:59 ora italiana

2.3.3 Seeding per le Monthly Cash Cups: 3v3. Ai fini del seeding nel Girone a doppia eliminazione delle Monthly Cash Cups: 3v3, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

- Valutazione media di matchmaking della Squadra nella "Modalità classificata 3v3 standard" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
24-26 ottobre: Monthly Cash Cups: 3v3	21 ottobre 2025 alle 08:59 ora italiana
12-14 dicembre: Monthly Cash Cups: 3v3	9 dicembre 2025 alle 08:59 ora italiana

2.3.4 Seeding per le Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro. Ai fini del seeding nel Girone a doppia eliminazione delle Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

- Valutazione media di matchmaking della Squadra nella "Modalità Canestro classificata" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
26-28 settembre: Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro	22 settembre 2025 alle 08:59 ora italiana

2.3.5 Seeding per le Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Ai fini del seeding nel Girone a doppia eliminazione delle Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

- Valutazione media di matchmaking della Squadra nella "Modalità classificata Rumble" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
29-31 agosto: Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble	26 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana

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. Nel caso in cui un girone dovesse concludersi in anticipo o richiedesse più tempo per essere completato, potrebbero essere aggiunte o rimosse intere giornate.

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 Monthly Cash Cups: 1v1. Come stabilito nella Sezione 2.6.6, i premi verranno assegnati a ciascun Giocatore in base alla sua posizione finale al termine delle Monthly Cash Cups: 1v1. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.2 Monthly Cash Cups: 2v2. Come stabilito nella Sezione 2.6.6, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i due (2) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine delle Monthly Cash Cups: 2v2. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.3 Monthly Cash Cups: 3v3. Come stabilito nella Sezione 2.6.6, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i tre (3) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine delle Monthly Cash Cups: 3v3. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.4 Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro. Come stabilito nella Sezione 2.6.6, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i due (2) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine delle Monthly Cash Cups: 2v2. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.5 Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. Come stabilito nella Sezione 2.6.6, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i tre (3) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine delle Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.6 Regioni con restrizioni ai premi. FERMO RESTANDO QUANTO SOPRA O EVENTUALI DISPOSIZIONI CONTRARIE DEL PRESENTE REGOLAMENTO, OGNI 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.

2.6.7 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 associati 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 sessanta (60) giorni dal completamento della relativa Sessione dell'Evento, o entro un termine diverso ragionevolmente necessario a Psyonix per tale notifica, e saranno soggetti a verifica dell'idoneità ai sensi della Sezione 3 e in conformità con il presente 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 2.6.5.

Nel caso in cui (a) un Giocatore omettesse di (i) mantenere attivo l'Account Epic utilizzato per partecipare all'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 mancata soddisfazione dei requisiti di idoneità in qualsiasi momento della partecipazione all'Evento fino al ritiro del premio, o la mancata presentazione dei necessari dati fiscali e di pagamento tramite gli appositi servizi approvati da Psyonix); oppure (c) un Giocatore risultasse in violazione delle regole di Integrità agonistica (o di altra regola equivalente a seconda dei casi) per un qualsiasi evento passato ("Evento passato") organizzato da Epic, qualora i premi per tale Evento passato non siano ancora stati corrisposti, allora tale Giocatore sarà squalificato come potenziale Giocatore vincitore e non avrà diritto ad alcun premio relativo all'Evento o

all'Evento passato. 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 sospendere il pagamento dei premi qualora il Giocatore vincitore non fornisse tempestivamente a Psyonix i moduli di pagamento validi.

I PREMI SONO SOGGETTI ALLE IMPOSTE INTERNAZIONALI, FEDERALI, STATALI E LOCALI

APPLICABILI (INCLUDE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, LE IMPOSTE SUL REDDITO E LE RITENUTE FISCALI)

ED È RESPONSABILITÀ DI CIASCUN GIOCATORE VINCITORE (I)

CONSULTARE IL PROPRIO CONSULENTE FISCALE LOCALE PER DETERMINARE QUALI IMPOSTE SI APPLICANO E (II) PROVVEDERE AL RELATIVO PAGAMENTO PRESSO L'AUTORITÀ FISCALE COMPETENTE. La policy di Psyonix prevede di trattenere le imposte in base alle aliquote di ritenuta d'imposta in vigore per i residenti e i non residenti negli Stati Uniti. L'imposta sul reddito e la ritenuta d'imposta relative al premio saranno comunicate mediante i moduli (y) 1099-MISC per i residenti negli Stati Uniti e 1042-S per i non residenti negli Stati Uniti, nonché (z) mediante qualsiasi altro modulo fiscale eventualmente richiesto dalla normativa vigente.

Psyonix determinerà la modalità di pagamento dei premi a sua esclusiva discrezione e, fatto salvo quanto previsto dalla legge vigente, tutti i pagamenti saranno effettuati direttamente al Giocatore vincitore in qualità di 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 eventuali 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 2.6.5. Inoltre, accettando un premio, il Giocatore vincitore (o il suo genitore o tutore legale, se 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 collegata 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 Et  del Giocatore; Account limitati. Per partecipare, il Giocatore deve avere almeno 13 anni (o l'et  minima eventualmente prevista dalla normativa del proprio Paese di residenza). Il Giocatore   tenuto a garantire che l'et  indicata sul proprio account sia corretta.   vietato utilizzare un Account limitato per partecipare all'Evento.
- 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 con l'utente finale di Rocket League ("EULA di Rocket League") (<https://www.psyonix.com/eula>), nonch  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 gi  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, promozionali e pubblicitarie di Psyonix/Epic), i loro familiari stretti (definiti come coniuge, madre, padre, sorelle, fratelli, figlie, figli, zie, zii, nipoti, nonni, suoceri, cognati, generi e nuore, indipendentemente dal luogo di residenza), i conviventi (anche se non legati da vincoli di parentela), nonch  qualsiasi persona fisica o giuridica coinvolta nella produzione o nella gestione dell'Evento e le societ  madri, affiliate, sussidiarie, agenti e rappresentanti 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 8 del Codice di condotta. 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 potr  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 pu  essere un'imitazione o un tentativo di sostituirsi a un Giocatore, Squadra, streamer, celebrit ,

funzionario pubblico, Amministratore del Torneo, dipendente di Psyonix ed Epic, o 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, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'uso di materiali protetti da copyright di terze parti in modo tale da indicare, suggerire o poter essere interpretato come un'associazione o affiliazione con tali terze parti).
- 3.5.6 Divieti di sponsorizzazione. I nomi delle Squadre, 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 sponsorizzazioni, approvazioni, attività promozionali e identificazioni commerciali presenti nei nomi delle Squadre sono soggetti all'approvazione finale da parte 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 il pagamento dei premi stabilito nella Sezione 2.6, ciascun Giocatore deve (a) possedere un Account Epic Games attivo e valido, registrato a proprio nome ("Account Epic"), e (b) fornire tale Account Epic a Psyonix come parte del Processo di registrazione. Per creare un Account Epic, i Giocatori possono visitare <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguire le istruzioni sullo schermo. A scanso di equivoci, l'inserimento di un Account Epic come parte del Processo di registrazione non garantisce al Giocatore il conseguimento di un premio relativo al Torneo. Solo i Giocatori vincitori saranno idonei a ricevere i premi relativi al Torneo.
- 3.6.2 L'Account Epic utilizzato per partecipare all'Evento deve essere in regola, senza violazioni non dichiarate. Ciò significa anche che deve essere registrato a nome di tale utente e che non può essere stato precedentemente acquistato, regalato o trasferito da un altro Giocatore.
- 3.6.3 L'utente (e il relativo Account Epic) non deve essere soggetto a sospensioni o altre sanzioni, oppure deve averle interamente scontate, se

imposte a seguito di precedenti violazioni dei regolamenti ufficiali di Epic.

- 3.6.4 Epic può condividere con Sony le informazioni relative alla classifica del torneo dei Giocatori che partecipano su 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, per tutta la durata dell'Evento, ciascun dispositivo di gioco può essere utilizzato da un solo Giocatore.
- 3.7.3 È possibile effettuare solo una (1) singola iscrizione (usando un (1) Account Epic) all'Evento per una Monthly Cash Cup. È espressamente vietato effettuare iscrizioni aggiuntive all'Evento tramite Account Epic aggiuntivi o secondari.
- 3.7.4 È possibile partecipare solo in una (1) Regione (usando un (1) Account Epic) per l'intera durata di ciascuna Monthly Cash Cup.
- 3.7.5 I Giocatori potranno partecipare in una sola Squadra per volta durante una Monthly Cash Cup.
- 3.7.6 L'utente e i suoi compagni di squadra devono aver raggiunto almeno la posizione Oro in una (1) delle seguenti modalità classificate entro la data dell'Istantanea classifica (come definito nella Sezione 2.3.1) antecedente all'inizio di una Monthly Cash Cup: (a) Duello 1v1, (b) 2v2 (c) Standard 3v3, (d) Canestro 2v2 o (e) Rumble 3v3.
Questa regola si applica esclusivamente ai Titolari.

3.8 Rose della squadra.

- 3.8.1 Referente della squadra. Ogni Squadra deve designare un membro della propria rosa come Referente della squadra ("Referente della squadra" o

"REF della squadra"), che rappresenterà ufficialmente la Squadra in tutte le decisioni e fungerà da principale punto di contatto.

3.8.2 Dimensione della Squadra e rose. Le Squadre possono essere composte esclusivamente da Titolari ("Titolare") che siano idonei a partecipare a una Partita. A scanso di equivoci, ciò significa che Coach e Manager non possono far parte della rosa in alcuna Monthly Cash Cup. Le rose devono attenersi alle seguenti configurazioni per ciascuna Monthly Cash Cup:

- Monthly Cash Cups: 1v1
 - La rosa può contenere soltanto un (1) Titolare.
- Monthly Cash Cups: 2v2
 - La rosa può contenere soltanto due (2) Titolari.
- Monthly Cash Cups: 3v3
 - La rosa può contenere soltanto tre (3) Titolari.
- Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro
 - La rosa può contenere soltanto due (2) Titolari.
- Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble
 - La rosa può contenere soltanto tre (3) Titolari.

Al momento della registrazione per l'Evento, le rose devono contenere l'esatto numero di Titolari come richiesto dalla rispettiva modalità di gioco.

3.8.4 Nomi dei Giocatori o delle Squadre. I Giocatori e le Squadre non possono modificare il proprio nome utente, nome di gioco o nome 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 può contenere nomi duplicati, composti esclusivamente da simboli o difficili da distinguere l'uno dall'altro.

3.8.5 Esclusività della Squadra. I Giocatori possono far parte di una sola Squadra durante l'intera durata del Torneo. Nessun utente può far parte contemporaneamente di più di una rosa.

3.8.6 Registrazione. Ciascun Giocatore di una Squadra deve soddisfare tutti i requisiti di idoneità previsti dal presente Regolamento per i Giocatori e deve iscriversi sul sito web di registrazione (<https://www.start.gg/hub/>) prima della chiusura del Processo di registrazione, al fine di essere considerato membro della relativa Squadra. Durante il Processo di registrazione, un membro della Squadra provvederà a creare o registrare il nome della Squadra, e gli altri Giocatori potranno unirsi cercando il relativo nome o tramite invito. Qualora una Squadra avanzasse ai turni successivi del Torneo, gli Amministratori del Torneo provvederanno ad avvisare tale Squadra tramite il Referente designato.

3.8.7 Verifica dell'idoneità della Squadra. Come stabilito nella Sezione 2.6.2, tutti i componenti di una Squadra che rientrino nelle soglie di premiazione stabilite nell'Allegato B devono superare con successo il processo di verifica di idoneità descritto nella Sezione 2.6 per essere idonei a ricevere detti premi. Qualora anche un solo membro della Squadra non superasse tale processo, 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.

3.8.8 Associazioni della Squadra Salvo diversa ed espressa indicazione nel presente documento, tutti i diritti degli Amministratori del Torneo previsti dal presente Regolamento si applicano e possono essere esercitati nei confronti della Squadra nel suo complesso e di ciascun componente della stessa. Qualora sorgesse 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.

Qualora gli Amministratori del Torneo decidessero di squalificare un numero inferiore alla totalità dei componenti di una Squadra, i Giocatori rimanenti resterebbero vincolati al presente Regolamento.

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.

3.8.9 Trasferimenti di qualificazione della Squadra proibiti. I piazzamenti ottenuti (se applicabili) non possono essere trasferiti, venduti, scambiati o ceduti a una qualsiasi persona od organizzazione. Ciò significa che i progressi ottenuti nel girone resteranno sempre direttamente associati all'intera Squadra.

3.9 Rapporti della Squadra.

Il Regolamento non disciplina le relazioni tra i Giocatori di una Squadra. La

I termini di tali rapporti vengono lasciati alla discrezione delle singole Squadre e dei rispettivi Giocatori. Tuttavia, eventuali controversie tra i componenti di una Squadra possono costituire motivo di squalifica della Squadra stessa o di uno o più dei suoi membri, a discrezione esclusiva degli Amministratori del Torneo.

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

3.10.1 Nessuna Squadra (compresi i suoi agenti, funzionari, dipendenti e subappaltatori) e nessun Proprietario, Manager o Coach può partecipare a pratiche di collusione, partite truccate, corruzione di arbitri o ufficiali di gara, né può compiere qualsiasi altra azione o stipulare accordi sleali o illeciti volti a influenzare (o a tentare di influenzare) intenzionalmente l'esito di un Gioco, di una Partita o dell'intero Torneo.

3.10.2 Le Squadre che, a esclusiva discrezione di Psyonix, risultino essere direttamente o indirettamente di proprietà o sotto il controllo di persone fisiche o giuridiche che gestiscano siti o piattaforme di scommesse, gioco d'azzardo o bookmaker (inclusi quelli relativi agli eSport), o che rientrino in qualsiasi altra categoria proibita, non sono idonee a partecipare al Torneo.

4. Regolamento del gameplay.

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

4.1 Parametri della Partita.

4.1.1 Monthly Cash Cups: parametri di gioco 1v1.

- Modalità di gioco: Soccar
- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 1v1
- Difficoltà dei bot: nessun bot
- Mutatori: nessuno
- Durata della Partita: 5 minuti
- Accessibile tramite: nome/password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti centrali (NA), Europa (EU), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale, Asia sudorientale marittima o Asia sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della Squadra: predefiniti

4.1.2 Monthly Cash Cups: parametri di gioco 2v2.

- Modalità di gioco: Soccar
- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 2v2
- Difficoltà dei bot: nessun bot
- Mutatori: nessuno
- Durata della Partita: 5 minuti
- Accessibile tramite: nome/password

- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti centrali (NA), Europa (EU), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale, Asia sudorientale marittima o Asia sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della Squadra: predefiniti

4.1.3 Monthly Cash Cups: parametri di gioco 3v3.

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

4.1.4 Monthly Cash Cups: parametri di gioco 2v2 Canestro

- Modalità di gioco: Canestro
- Arena predefinita: Dunk House
- Numero di componenti della Squadra: 2v2
- Difficoltà dei bot: nessun bot
- Mutatori: nessuno
- Durata della Partita: 5 minuti
- Accessibile tramite: nome/password
- Piattaforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam o Xbox
- Server: Stati Uniti centrali (NA), Europa (EU), Sud America (SAM), Oceania (OCE), Medio Oriente (MENA), Asia orientale, Asia sudorientale marittima

- o Asia sudorientale continentale (APAC) e Sudafrica (SSA)
- Colori della Squadra: predefiniti

4.1.5 Monthly Cash Cups: parametri di gioco 3v3 Rumble

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

4.1.6 Dispositivi di comando. Tutti i dispositivi di comando standard sono leciti, inclusi mouse e tastiera. Le funzioni macro (ad es., pulsanti turbo) non sono permesse. L'overclocking dei dispositivi di comando non è consentito.

4.2 Procedure della Partita.

4.2.1 Hosting e colori dei Giocatori. Gli Amministratori del Torneo specificheranno quale Squadra sarà blu e quale arancione. Le Squadre riceveranno istruzioni su come ospitare la Partita.

4.2.2 Reindirizzamento dell'hosting. Tra un Gioco e l'altro all'interno di una Partita, le Squadre possono richiedere che l'hosting venga reindirizzato nella stessa regione del server a causa di problemi di connessione. Durante una qualsiasi Partita, prima (a) che un gol venga segnato o (b) che siano trascorsi quindici (15) secondi (in base a quale condizione si verifichi per prima), le Squadre possono concordare l'annullamento dell'attuale Gioco all'interno della Partita e il reindirizzamento dell'hosting, previa approvazione degli Amministratori del Torneo. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di sospendere e annullare l'attuale Gioco in qualsiasi momento per procedere a un reindirizzamento dell'hosting.

4.2.3 Server.

Dovranno essere utilizzati i seguenti server.

- "US-Central" sarà il server predefinito per le Partite del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su "US-West" o "US-East".
- I server "Europe" verranno sempre utilizzati per le Partite dell'Europa.
- I server "South America" verranno sempre utilizzati per le Partite del Sud America.
- I server "Oceania" verranno sempre utilizzati per le Partite dell'Oceania.
- I server "Middle-East" verranno sempre utilizzati per le Partite MENA.
- "ASM-Asia Mainland" sarà il server predefinito per le Partite APAC, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su "Asia-East" o "Asia-SE Maritime".
- I server "South Africa" verranno sempre utilizzati per le Partite SSA.

4.2.4 Inizio del gioco. I Giocatori non possono accedere al proprio posto designato fino a quando tutti i Giocatori di ciascuna Squadra non hanno effettuato l'accesso al Gioco.

4.2.5 Sostituzioni. Per "Sostituzione" si intende la modifica della formazione dei Giocatori dopo l'inizio di una Partita.

Le sostituzioni non sono consentite tra un Gioco e l'altro in una Partita.

4.2.6 Presentazione dei punteggi. Al termine di una Partita, la Squadra vincitrice deve comunicare il risultato agli Amministratori del Torneo tramite una chat dedicata. Anche la Squadra perdente deve confermare il risultato della Partita. È obbligatorio effettuare uno screenshot della schermata dei risultati oppure salvare il replay della Partita, nel caso in cui i risultati vengano contestati. Se una Squadra contesta una Partita rivendicando la vittoria e presenta una prova a sostegno del proprio reclamo, l'altra Squadra deve procedere in modo analogo per evitare la sconfitta automatica. Qualora risulti che una Squadra o un Giocatore abbia presentato risultati falsi o falsificati, saranno intraprese nei suoi confronti le sanzioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

4.2.7 Osservatori. Non sono ammessi osservatori in-game in alcun Evento, ad eccezione degli Amministratori del Torneo o di persone preventivamente autorizzate. Qualora una Squadra dovesse condividere i dati di accesso a una lobby allo scopo di ammettere un osservatore non autorizzato alla Partita, sarà soggetta a sanzioni disciplinari secondo quanto previsto nella Sezione 8.3.

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.).

4.3 Obblighi della Partita.

4.3.1 Puntualità. Tutte le Squadre devono avere tutti i membri della rosa fisicamente presenti, oppure già connessi alla lobby online della Partita, all'orario di inizio designato. Le Squadre che non avranno la rosa al completo pronta a giocare entro cinque (5) minuti dall'orario previsto saranno soggette alle sanzioni 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. Gli orari di inizio delle Partite possono essere modificati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, a loro esclusiva discrezione, in caso di anticipi o ritardi nel programma del Torneo.

4.3.2 Rinuncia. Le Squadre non possono rinunciare volontariamente a una Partita senza previa autorizzazione degli Amministratori del Torneo. Fermo restando quanto sopra, anche con tale autorizzazione, tali Squadre potrebbero comunque essere soggette alle sanzioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

I Giocatori possono rinunciare a un Gioco 1v1 all'interno di una Partita in qualsiasi momento, comunicandolo all'avversario tramite la chat di gioco e confermando il risultato nella chat room designata, come indicato nella Sezione 4.2.6.

5. Problematiche.

5.1 Definizione dei termini.

"Bug" indica un errore, un guasto, un'anomalia o un altro problema di natura tecnica che produce un risultato errato o inaspettato, oppure che provoca un effetto diverso da quanto desiderato in Rocket League e/o in un dispositivo hardware.

"Disconnessione intenzionale" indica la perdita di connessione a Rocket League da parte di un Giocatore a causa di azioni o dell'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 a Rocket League da parte di tutti i Giocatori a causa di un problema del server di gioco.

"Disconnessione non intenzionale" indica la perdita di connessione a Rocket League da parte di un Giocatore a causa di 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 la Partita non verrà ripetuta neanche 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 propria esclusiva discrezione.

5.3 Interruzioni della Partita.

5.3.1 Disconnessioni.

Qualora si verificasse una disconnessione nel Girone a doppia eliminazione, la Squadra in inferiorità numerica dovrà continuare a partecipare al 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, 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 nella Partita, esso sarà considerato perso.

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 collegati ai propri dispositivi e prestare attenzione alle istruzioni fornite dagli Amministratori del Torneo.

5.3.3 Timeout.

I timeout non saranno consentiti in alcuna fase dell'Evento.

5.3.4 Riavvii. Gli Amministratori del Torneo possono richiedere 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. Qualora un Giocatore o una Squadra sporgesse un reclamo causando il riavvio di un Gioco o di una Partita, dovrà fornire agli Amministratori del Torneo i file di registro del Gioco o della Partita. Tali file di registro saranno sottoposti a indagine e, qualora gli

Amministratori del Torneo riscontrassero che il riavvio è stato richiesto in modo infondato, il Giocatore o la Squadra in questione sarà soggetto/a alle sanzioni disciplinari descritte nella Sezione 8.3.

6. Comunicazioni.

6.1 Canali di supporto. Gli Amministratori del Torneo saranno a disposizione per rispondere a domande specifiche dei Giocatori e fornire 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 del presente 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 con 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, una volta iniziata ufficialmente la Partita, qualsiasi comunicazione con persone non designate come Giocatori nella Partita in corso è severamente vietata e può comportare l'immediata squalifica del/i Giocatore/i o della Squadra. Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo comunicheranno ai Giocatori quale sarà la chat room designata prima dell'inizio di ciascuna fase del Torneo.

7. Codice di condotta.

7.1 Condotta personale; divieto di comportamenti scorretti.

- 7.1.1 Tutti i Giocatori devono mantenere una condotta che sia sempre coerente con (a) il Codice di condotta nella presente Sezione 7 ("Codice di condotta") e (b) i principi generali di integrità, onestà e sportività.
- 7.1.2 I Giocatori devono mostrarsi rispettosi verso gli altri Giocatori, gli Amministratori del Torneo, gli osservatori, gli spettatori e gli sponsor (se applicabili).

- 7.1.3 Ai Giocatori non sono consentiti comportamenti (a) che violino il presente Regolamento, (b) che siano lesivi, poco sicuri e distruttivi, o (c) che possano rovinare agli altri utenti l'esperienza di Rocket League come intesa da Psyonix (a discrezione di Psyonix). In particolare, i Giocatori 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 scorretto").
- 7.1.4 Ai Giocatori non è consentito (a) affermare di essere, o presentarsi come, un Giocatore bandito o che abbia imbrogliato o infranto le regole, oppure (b) appoggiare o incoraggiare la violazione del presente Regolamento.
- 7.1.5 Qualsiasi violazione del presente Regolamento espone un Giocatore o un'intera Squadra al rischio di sanzioni disciplinari 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 comportare sanzioni disciplinari. Di seguito alcuni esempi di comportamenti sleali:
- Collusione (come definita di seguito), perdere volontariamente o truccare le Partite, corrompere arbitri o ufficiali delle Partite o qualunque altra azione o altro accordo sleale o illecito volto a influenzare deliberatamente (o a tentare di influenzare) l'esito di una Partita o dell'Evento.
 - La violazione o qualsivoglia modifica del normale funzionamento del client di gioco di Rocket League inclusa, a titolo esemplificativo, la modifica dei file di gioco.
 - L'uso o la cessione ad altri Giocatori di un Account Epic registrato a nome di un'altra persona (o l'istigazione, l'agevolazione e la promozione di tale pratica).
 - L'uso di qualsivoglia dispositivo, programma o altro metodo di cheating volto all'ottenimento di un vantaggio sleale sugli avversari.
 - Lo sfruttamento intenzionale di funzionalità di gioco (ad esempio, bug o glitch) secondo modalità non previste da Psyonix per ottenere un vantaggio sleale sugli avversari.

- L'uso di attacchi distribuiti di negazione del servizio (DDoS), 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 o altri metodi per automatizzare le azioni di gioco.
- L'accettazione di regali, ricompense, tangenti o compensi per servizi promessi, resi o da rendere in relazione a comportamenti sleali in Rocket League (ad esempio, perdere volontariamente o accordarsi in anticipo sull'esito di una Partita o Sessione).
- L'interferenza nel funzionamento del Torneo, del sito web del Regolamento o di qualsiasi altro 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.
- Qualsiasi altra violazione del presente Regolamento.

7.3 **Scommesse.** Ai giocatori è proibito (a) organizzare o promuovere qualunque tipo di scommessa o attività d'azzardo in relazione a qualsiasi parte del Torneo o (b) trarre benefici, diretti o indiretti, da scommesse o attività d'azzardo in relazione a qualsiasi parte del 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 non è autorizzato a divulgare a soggetti terzi alcuna informazione riservata acquisita in relazione all'Evento, né a condividerla sui canali social.

7.6 **Condotta illegale.** Ai giocatori è richiesto il pieno rispetto delle 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 ricorrere a rivalse e pretendere il risarcimento di 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 espongano un reclamo o collaborino all'indagine su una denuncia è severamente proibita.

7.8 Restrizioni. Ai Giocatori è vietato l'utilizzo di marchi e/o insegne (collettivamente, "Identificativi commerciali") relativi a uno dei seguenti articoli, prodotti o servizi (elenco non esaustivo):

- Sostanze stupefacenti o accessori per il loro consumo.
- Tabacco o prodotti correlati al tabacco, inclusi i dispositivi per il fumo elettronico ("vaping").
- Alcol.
- Armi da fuoco.

- Pornografia o altro materiale destinato a un pubblico adulto.
- Criptovalute, token non fungibili (NFT) o qualsiasi altro prodotto o servizio collegato alla tecnologia blockchain.
- Qualsiasi attività (a) il cui contenuto sia discriminatorio, molesto o incitante all'odio, o (b) le cui pratiche siano dannose per l'immagine di Psyonix ed Epic o che possano causare critiche pubbliche o ledere la reputazione di Psyonix ed Epic (secondo quanto stabilito da Psyonix, Epic o dagli Amministratori del Torneo).
- Qualsiasi attività che incoraggi pratiche illegali o violi la normativa vigente.
- Prodotti legati 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, farming o vendita di valuta di gioco, oppure (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 ed Epic o che non risultino altrimenti affiliati ad essi.
- Candidati politici.
- Servizi telefonici a tariffa maggiorata.

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.

8. Violazioni del Regolamento e della condotta.

8.1 Applicazione delle regole. Psyonix ha la responsabilità prioritaria di assicurarsi che tutti i Giocatori che partecipano all'Evento rispettino il Regolamento 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 accetta di collaborare pienamente con Psyonix e/o con un Amministratore del Torneo (a seconda dei casi) durante qualsiasi indagine su violazioni effettive o sospette del presente Regolamento. Qualora Psyonix e/o un Amministratore del Torneo dovessero contattare l'utente nell'ambito di un'indagine, questi è tenuto a fornire a Psyonix e/o all'Amministratore del Torneo informazioni veritiere. Qualsiasi Giocatore che venga ritenuto colpevole di aver nascosto, distrutto o manipolato informazioni rilevanti, o di aver fuorviato Psyonix e/o un Amministratore del Torneo durante un'indagine, sarà soggetto a sanzioni disciplinari come descritto di seguito nella Sezione 8.3.

8.2.2 Psyonix si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di annullare o limitare la partecipazione di un Giocatore 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 Sanzioni disciplinari.

8.3.1 Qualora determini che un Giocatore ha violato il Codice, Psyonix si riserva il diritto di intraprendere le seguenti sanzioni disciplinari (se applicabili):

- Inviare un avvertimento pubblico o privato (verbale o scritto) al Giocatore;
- Disporre il riavvio della Partita;
- Attribuire la sconfitta nel Gioco;
- Attribuire la sconfitta nella Partita;
- Disporre la revoca totale o parziale dei premi assegnati al Giocatore o alla Squadra;
- Squalificare il Giocatore, impedendogli di partecipare a una o più Partite dell'Evento;
- Escludere il Giocatore da una o più future competizioni organizzate da Psyonix.

- 8.3.2 A scanso di equivoci, la natura e la portata delle sanzioni disciplinari adottate da Psyonix ai sensi della presente Sezione 8.3 saranno stabilite a esclusiva ed assoluta discrezione di Psyonix. Psyonix si riserva il diritto di richiedere il risarcimento dei danni e di intraprendere ogni altra azione a tutela dei propri diritti nei confronti del Giocatore, nella misura massima consentita dalla normativa vigente.

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

- 8.3.3 Qualora Psyonix riscontrasse ripetute violazioni del Regolamento da parte di un Giocatore, si riserva il diritto di adottare sanzioni 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 potrà esercitare i propri diritti secondo quanto previsto dai Termini di Servizio di Psyonix e/o dall'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 di Psyonix in merito alle sanzioni disciplinari più appropriate risulterà irrevocabile e vincolante per tutti i Giocatori.

8.4 Controversie sul Regolamento.

Psyonix detiene l'autorità ultima e vincolante nella composizione di ogni controversia relativa a qualsiasi parte del presente 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 POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI PER: (A) EVENTUALI PROBLEMI TECNICI O ALTRE INTERRUZIONI DELL'EVENTO, INCLUSA LA PERDITA O LA CORRUZIONE DEI DATI; (B) LA CONDOTTA SCORRETTA 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, CONSEGUENZIALI, INCIDENTALI O SPECIALI; (E) EVENTUALI ERRORI DI STAMPA, TIPOGRAFICI

O AMMINISTRATIVI PRESENTI IN QUALSIASI MATERIALE ASSOCIATO ALL'EVENTO. PSYONIX SI RISERVA IL DIRITTO DI SOSPENDERE, MODIFICARE O ANNULLARE L'EVENTO, A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE, NEL CASO IN CUI UN VIRUS, UN BUG, UN PROBLEMA TECNICO, UN INTERVENTO NON AUTORIZZATO, UN DISASTRO NATURALE O QUALSIASI ALTRA CAUSA AL DI FUORI DEL CONTROLLO DI PSYONIX COMPROMETTANO L'AMMINISTRAZIONE, LA SICUREZZA O IL REGOLARE SVOLGIMENTO DELL'EVENTO, O NEL CASO IN CUI PSYONIX SI RITENGA (A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE) IMPOSSIBILITATA A GESTIRE L'EVENTO COME INIZIALMENTE PREVISTO.

10. Pubblicità, consenso alle Interviste.

10.1 Psyonix può utilizzare il nome, il tag, l'aspetto, l'immagine, la voce, le statistiche di gioco e/o l'ID dell'Account Epic, così come altre informazioni biografiche, a fini pubblicitari prima, durante e dopo l'Evento, in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo di comunicazione, in tutto il mondo e a tempo indeterminato, esclusivamente in relazione alla pubblicizzazione dell'Evento o di altri eventi e programmi di Rocket League, senza alcun compenso od obbligo di approvazione preventiva.

10.2 Se usufruisce dell'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 diritto di sublicenza), per l'utilizzo delle proprie dichiarazioni e di qualsiasi registrazione audio/video dell'Intervista, nonché del proprio nome, tag, aspetto, immagine, voce, statistiche di gioco, ID dell'Account Epic e altre informazioni biografiche (collettivamente, "Materiale dell'Intervista") in relazione all'Intervista. La partecipazione a un'Intervista è volontaria e non dà diritto ad alcun compenso, né per l'intervista stessa né per la concessione della presente licenza. Psyonix non è tenuta a intervistare l'utente né a utilizzare il Materiale dell'Intervista. L'utente può ritirare tale licenza in qualsiasi momento contattando un Amministratore del Torneo all'indirizzo tournaments@epicgames.com; tale revoca, tuttavia, non inciderà sugli utilizzi del Materiale già effettuati da Psyonix prima della revoca stessa.

11. Legge applicabile. Il presente Regolamento, nonché eventuali controversie ad esso relative e/o concernenti l'Evento, sarà disciplinato dalle leggi interne dello Stato della Carolina del Nord, con esclusione delle norme in materia di conflitto di leggi.

12. Rinuncia al giudizio con giuria. SALVO OVE VIETATO DALLA LEGGE APPLICABILE, E COME CONDIZIONE PER LA PARTECIPAZIONE AL PRESENTE EVENTO, OGNI PARTECIPANTE

RINUNCIA IRREVOCABILMENTE E PERMANENTEMENTE A QUALSIASI DIRITTO DI RICORRERE A UN PROCESSO DINANZI A UNA GIURIA IN RELAZIONE A QUALSIASI CONTROVERSIA DERIVANTE DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE DA, O RELATIVA A, QUESTO EVENTO, A QUALSIASI DOCUMENTO O ACCORDO STIPULATO IN RELAZIONE AD ESSO, A QUALSIASI PREMIO ASSEGNATO NELL'MBITO DELL'EVENTO, NONCHÉ A QUALSIASI TRANSAZIONE PREVISTA DAL PRESENTE DOCUMENTO O DAI DOCUMENTI COLLEGATI.

13. Privacy. Si invita a consultare l'informativa sulla privacy di Psyonix, disponibile all'indirizzo <https://www.psyonix.com/privacy/>, per informazioni rilevanti in merito alla raccolta, all'utilizzo e alla divulgazione dei dati personali da parte di Psyonix.
14. Altre lingue. Il presente Regolamento può essere tradotto in altre lingue. Il presente Regolamento può essere tradotto in altre lingue. In caso di discrepanza o conflitto tra una versione tradotta e la versione in lingua inglese, prevarrà quest'ultima, che sarà considerata l'unica vincolante.

Allegato A

Programma

Monthly Cash Cups: 1v1

21 aprile - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
22 aprile - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
22 aprile - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
23 aprile - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
23 aprile - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
24 aprile - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

19 giugno - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
20 giugno - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
20 giugno - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
21 giugno - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
21 giugno - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
22 giugno - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

27 novembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
28 novembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
28 novembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
29 novembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
29 novembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
30 novembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

Monthly Cash Cups: 2v2

26 maggio - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
27 maggio - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
27 maggio - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
28 maggio - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
28 maggio - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
29 maggio - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

28 luglio - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
29 luglio - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
29 luglio - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
30 luglio - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
30 luglio - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
31 luglio - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

Monthly Cash Cups: 3v3

23 ottobre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
24 ottobre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
24 ottobre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
25 ottobre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
25 ottobre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
26 ottobre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

11 dicembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
12 dicembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
12 dicembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
13 dicembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
13 dicembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
14 dicembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro

25 settembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
26 settembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
26 settembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
27 settembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
27 settembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
28 settembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble

28 agosto - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
29 agosto - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
29 agosto - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
30 agosto - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]
30 agosto - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
31 agosto - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre regioni]

Allegato B

Premi

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 1v1 - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.000 \$
2°	700 \$
3°	400 \$
4°	300 \$
5°-6°	200 \$
7°-8°	150 \$
9° - 16°	100 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 1v1 - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	800 \$
2°	600 \$
3°	400 \$
4°	300 \$
5°-6°	200 \$
7°-8°	150 \$
9°-10°	100 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 1v1 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	700 \$
2°	500 \$
3°	350 \$
4°	250 \$
5°-6°	150 \$
7°-8°	100 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.000 \$
2°	1.400 \$

3°	800 \$
4°	600 \$
5°-6°	400 \$
7°-8°	300 \$
9° - 16°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.600 \$
2°	1.200 \$
3°	800 \$
4°	600 \$
5°-6°	400 \$
7°-8°	300 \$
9°-12°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.400 \$
2°	1.000 \$
3°	700 \$
4°	500 \$
5°-6°	300 \$
7°-8°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.000 \$
2°	2.100 \$
3°	1.200 \$
4°	900 \$
5°-6°	600 \$
7°-8°	450 \$
9°-16°	300 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.400 \$
2°	1.800 \$
3°	1.200 \$
4°	900 \$
5°-6°	600 \$
7°-8°	450 \$
9°-12°	300 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.100 \$
2°	1.500 \$
3°	1.050 \$
4°	750 \$
5°-6°	450 \$
7°-8°	300 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.000 \$
2°	1.400 \$
3°	800 \$
4°	600 \$
5°-6°	400 \$
7°-8°	300 \$
9° - 16°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.600 \$
2°	1.200 \$
3°	800 \$
4°	600 \$
5°-6°	400 \$
7°-8°	300 \$
9°-12°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 2v2 Canestro - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.400 \$
2°	1.000 \$
3°	700 \$
4°	500 \$
5°-6°	300 \$
7°-8°	200 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.000 \$
2°	2.100 \$
3°	1.200 \$
4°	900 \$
5°-6°	600 \$
7°-8°	450 \$
9°-16°	300 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble - Sud America, Oceania e MENA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.400 \$
2°	1.800 \$
3°	1.200 \$
4°	900 \$
5°-6°	600 \$
7°-8°	450 \$
9°-12°	300 \$

Premi dell'Evento - Monthly Cash Cups: 3v3 Rumble - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.100 \$
2°	1.500 \$
3°	1.050 \$
4°	750 \$
5°-6°	450 \$
7°-8°	300 \$

© 2025 Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati.