

Gli Open Champions Road di Rocket League - Regolamento ufficiale 2025

Il presente costituisce il Regolamento Ufficiale (“**Regolamento**”) per gli Open Champions Road di Rocket League (“Champions Road” o “**Evento**”), che include gli Open Champions Road 1v1, Champions Road 2v2, Champions Road 3v3 e Champions Road 3v3 Jump Jam. Questi quattro tornei sono organizzati da o per conto di Psyonix (“**Psyonix**”). Il presente Regolamento costituisce un accordo legale tra Psyonix, LLC 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 condotta
 8. Applicazione delle regole, violazioni del Regolamento e della condotta
 9. Esclusioni di 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: 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 tossici (come definiti nella sezione 7.1).

1.2 Accettazione del presente Regolamento. Partecipando all’Evento, anche unendosi a una Sessione o Partita durante l’Evento, o facendo clic per accettare il presente Regolamento, l’utente accetta il presente Regolamento. I riferimenti a “**utente**”, “**suo**” e “**ogni Giocatore**” indicano 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 nel 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 anche accettare il presente Regolamento per conto proprio e per conto dell'utente. Anche quando si tratta del genitore o del tutore legale di un Minore è necessario accettare il Regolamento. Accettando il Regolamento in qualità di genitore o tutore di un Minore, questi conferma di esserne il genitore o il 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 dei Giocatori, del Manager e del Coach della Squadra.

1.5 Modifiche al Regolamento. Psyonix può modificare il presente Regolamento di volta in volta informando l'utente di tali modifiche con qualsiasi mezzo ragionevole, tra cui pubblicando il Regolamento rivisto online all'indirizzo <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. Continuando a partecipare all'Evento, l'utente accetta il Regolamento aggiornato. Se l'utente non accetta il Regolamento aggiornato, deve revocare 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 maggior parte dei Giochi viene dichiarata vincitrice. Una volta che una Squadra vince il numero di Giochi necessari per raggiungere la maggior quota richiesta, tale Squadra viene dichiarata vincitrice della Partita e i Giochi che non sono stati giocati fino a quel punto non verranno disputati. Ad esempio, in una partita Best-of-Three, quando una Squadra vince due (2) Giochi, quella Squadra verrà immediatamente dichiarata la vincitrice di quella Partita.

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

"UE": 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.

“Strumento di amministrazione delle partite”: qualsiasi funzionalità interna al gioco o esterna che consente a un utente di manipolare o controllare i parametri della partita (inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la modifica del timer di gioco, la messa in pausa di una partita o la regolazione del punteggio), come descritto nella Sezione 5.3.6.

“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/rocket-league-champions-road-2025> o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

“Sito web del Regolamento”: il sito web <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/> o qualsiasi URL successivo che possa sostituirlo di volta in volta.

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

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

“Squadra”: un gruppo di Giocatori che competono assieme, come un’unità, nel Torneo. La descrizione dei requisiti di una 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 rispettive società capogruppo, consociate e affiliate, i rispettivi 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 Riassunto del formato. Gli Open Champions Road saranno costituiti da quattro (4) eventi separati: Gli Open Champions Road 1v1, Champions Road 2v2, Champions Road 3v3, e Champions Road 3v3 Jump Jam. Ogni Open prevederà un singolo torneo regionale online (ognuno, un **“Open”**). Ogni Open si differenzierà per dimensioni delle squadre e modalità di gioco, e assegnerà premi in denaro ai giocatori vincitori alla conclusione di ogni Open.

2.2.2 Open Champions Road 1v1.

Per l’Open Champions Road 1v1 (**“Open 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 dell’Open 1v1 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.

Al termine dell’Open 1v1, i Giocatori riceveranno dei Premi come indicato nell’Allegato B.

2.2.3 Open Champions Road 2v2.

Per l’Open Champions Road 2v2 (**“Open 2v2”**) in ciascuna Regione, le Squadre competeranno in un Girone a doppia eliminazione. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno dell’Open 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.

Al termine dell’Open 2v2, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell’Allegato B.

2.2.4 Open Champions Road 3v3.

Per l'Open Champions Road 3v3 ("**Open 3v3**") in ciascuna Regione, le Squadre competeranno in un Girone a doppia eliminazione. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno dell'Open 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.

Al termine dell'Open 3v3, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.5 Open Champions Road 3v3 Jump Jam.

Per l'Open Champions Road 3v3 Jump Jam ("**Open Jump Jam**") in ciascuna Regione, le Squadre competeranno in un Girone a doppia eliminazione. Il seeding e i programmi delle Partite per ciascun giorno dell'Open Jump Jam 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.

Al termine dell'Open Jump Jam, le Squadre riceveranno dei Premi come indicato nell'Allegato B.

2.2.6 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 da utilizzare per partecipare all'Evento.

2.3 Seeding.

2.3.1 Seeding per gli Open 3v3/Jump Jam. Ai fini del seeding per i Gironi a doppia eliminazione dell'Open 3v3 e Jump Jam, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

1. Valutazione di matchmaking del Giocatore nella "Modalità classificata 3v3"

rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
Open 3v3 [Tutte le Regioni] il 31 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana	
Open Jump Jam [MENA] il 16 settembre 2025 alle 08:59 ora italiana	
Open Jump Jam [Tutte le altre Regioni] il 17 settembre 2025 alle 08:59 ora italiana	

2.3.2 Seeding per l'Open 2v2. Ai fini del seeding per il Girone a doppia eliminazione dell'Open 2v2, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

1. Valutazione media di matchmaking della Squadra nella "Modalità classificata 2v2" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
Open 2v2 [MENA] il 23 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana	
Open 2v2 [Tutte le altre Regioni]	il 24 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana

2.3.3 Seeding per l'Open 1v1. Ai fini del seeding per il Girone a doppia eliminazione dell'Open 1v1, i Giocatori saranno suddivisi secondo i seguenti parametri:

1. Valutazione media di matchmaking della Squadra nella "Modalità classificata 1v1" rilevata nelle classifiche in-game nello specifico arco di tempo sottostante:

<u>Evento</u>	<u>Istantanea classifica</u>
Open 1v1 [MENA] il 26 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana	
Open 1v1 [Tutte le altre Regioni] il 27 agosto 2025 alle 08:59 ora italiana	

2.4 Programma. Il programma provvisorio e le date degli eventi sono riportati nell'Allegato A. Le date potrebbero subire modifiche; le date e gli orari definitivi dei round 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 potrà, a sua esclusiva discrezione, modificare il programma, la data e/o l'ora di 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 Open 1v1. Come stabilito nella Sezione 2.6.5, i premi verranno assegnati a ciascun Giocatore in base alla sua posizione finale al termine dell'Open 1v1. I premi specifici

vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.2 Open 2v2. Come stabilito nella Sezione 2.6.5, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i due (2) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine dell'Open 2v2. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.3 Open 3v3.

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

2.6.4 Open Jump Jam.

Come stabilito nella Sezione 2.6.5, i premi verranno assegnati a ciascuna Squadra (equamente divisi tra i tre (3) Titolari), in base alla sua posizione finale al termine dell'Open Jump Jam. I premi specifici vengono descritti nell'Allegato B.

2.6.5 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.

2.6.6 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 quivi non specificati. I Giocatori vincitori non potranno 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 all'account Epic Games ("**Account Epic**") entro sessanta (60) giorni dal termine della sessione in questione 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 al 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) eventuali informazioni o 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 compreso il mancato soddisfacimento dei requisiti di idoneità in ogni momento della partecipazione all'Evento fino alla ricezione del Premio o la mancata presentazione dei necessari dati fiscali e di pagamento tramite gli appositi servizi approvati da Psyonix), (c) un Giocatore risultasse aver violato il regolamento sull'Integrità agonistica (o qualsiasi altro regolamento equivalente, a seconda dei casi) per qualsiasi evento passato ("**Evento passato**") organizzato da Epic, se i premi per tale Evento passato non sono ancora stati pagati a tale giocatore, in tali circostanze detto Giocatore sarà squalificato come potenziale vincitore e non avrà diritto a vincere alcun premio in relazione all'Evento o agli Eventi passati. 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 ALLA PERTINENTE AUTORITÀ FISCALE. La policy di Psyonix è quella di eseguire la ritenuta d'imposta 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 legislazione applicabile, tutti i pagamenti saranno effettuati direttamente al Giocatore vincitore come singolo individuo (o al suo genitore o tutore legale se minorenne). 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 minorenne) 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 e qualsiasi responsabilità, perdita o danno conseguente o relativo all'assegnazione, alla ricezione e/o all'uso proprio o improprio del premio o alla partecipazione a qualsiasi attività legata al premio.

3. Idoneità del giocatore: stato dell'Account Epic.

Per avere l'idoneità a partecipare a qualsiasi partita di un 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. L'utente deve avere almeno 13 anni (o aver raggiunto un'altra soglia d'età, se superiore, eventualmente richiesta nel suo Paese di residenza). L'utente deve assicurarsi che le informazioni sull'età riportate sul proprio account siano corrette. È vietato utilizzare un account limitato per partecipare all'Evento.

3.2 TOS di Epic ed EULA di Rocket League. Ogni Giocatore deve attenersi ai Termini di Servizio di Epic ("**TOS di Epic**") (<https://www.epicgames.com/site/en-US/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, alle politiche e agli altri termini citati nei TOS di Epic e nell'EULA di Rocket League. Questo Regolamento va a integrare, e non sostituire, l'EULA di Rocket League.

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 al proprio account Epic e seguire le istruzioni sullo 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 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 potranno 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. 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.

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

3.5.4 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).

3.5.5 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 tutti gli altri 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

nell'ambito 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 nell'ambito 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 utilizzato dall'utente in relazione all'Evento deve essere in regola, senza violazioni non divulgate. Ciò significa anche che l'Account Epic deve essere registrato a nome del Giocatore e non può essere stato precedentemente acquistato, regalato o trasferito in altro modo 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 potrà 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 potrà 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) per un Open dell'Evento. È espressamente proibito effettuare ulteriori iscrizioni 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 di ciascun Open.

3.7.5 È possibile partecipare solo a una Squadra per volta durante qualsiasi Open.

3.7.6 L'utente e i compagni di squadra devono essere almeno alla posizione Oro o superiore in una (1) delle seguenti modalità classificate entro la data dell'Istantanea classifica (come definito nella Sezione 2.3.1) precedente all'inizio di un Open: (a) 1v1 Duello in solitaria, (b) 2v2 Doppio o (c) 3v3. 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 rappresenti la Squadra in tutte le decisioni ufficiali e funga da contatto di riferimento principale per la Squadra.

3.8.2 Dimensione della Squadra e Rose. Le Squadre possono essere composte solo da Titolari (“**Titolare**”) che siano idonei a partecipare a una Partita. A scanso d’equivoci, ciò significa che Riserve, Coach e Manager non possono fare parte della Rosa in nessun Open. Le Rose devono attenersi alle seguenti configurazioni per ogni Open:

Open 1v1

La Rosa può contenere soltanto un (1)

Titolare.

Open 2v2

La Rosa può contenere soltanto due (2)

Titolari.

Open 3v3 e Jump Jam

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 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.

3.8.5 Esclusività della Squadra. I Giocatori potranno far parte di una sola Squadra durante l’intero Torneo. Un utente non potrà far parte simultaneamente di più di una Rosa

alla volta.

3.8.6 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/rocket-league-champions-road-2025>) prima della chiusura del Processo di registrazione per essere considerato membro della Squadra. 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.

3.8.7 Verifica dell'idoneità della Squadra. In base alla Sezione 2.6.2., tutti i membri di una Squadra che rientrano nella soglia dei premi stabilita nell'Allegato B, devono superare il processo di verifica di idoneità descritto nella sezione 2.6 per essere idonei a ricevere tali premi. Se un membro della Squadra fallisce il processo di verifica, l'intera Squadra verrà squalificata e considerata inadatta a vincere premi, e tale Squadra non avrà diritto ad alcun premio relativo al Torneo.

3.8.8 Associazioni della Squadra. Fatti salvi tutti i casi espressamente menzionati, ogni diritto degli Amministratori del Torneo relativi a queste regole si riferiscono e sono applicabili alla Squadra nel suo complesso come a ciascun suo membro separatamente. Qualora emergesse il diritto di squalificare un membro della Squadra, gli Amministratori dell'Evento potranno riservarsi il diritto di squalificare l'intera Squadra.

Se gli Amministratori del Torneo decidono di squalificare un numero inferiore alla totalità dei componenti di una Squadra, i Giocatori rimanenti resteranno 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 posti di qualificazione (se applicabile) non possono essere trasferiti, venduti, scambiati o regalati a nessuna persona o organizzazione. Questo significa che i progressi ottenuti nel girone saranno sempre direttamente collegati a tutta la Squadra nel suo complesso.

3.9 Rapporti con la 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 potranno farsi coinvolgere in collusioni, partite truccate, corruzione di un arbitro o di un funzionario o in eventuali altre azioni 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 Le Squadre che Psonix, a sua esclusiva 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 dell'Open 1v1.

- Modalità di gioco: Soccar
- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 1v1
- 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 centrali (NA), Europa (UE), 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 Impostazioni di Gioco dell'Open 2v2.

- Modalità di gioco: Soccar
- Arena predefinita: DFH Stadium
- Numero di componenti della Squadra: 2v2
- 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 centrali (NA), Europa (UE), 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

4.1.3 Impostazioni di Gioco dell'Open 3v3.

- Modalità di gioco: Soccar
- 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 centrali (NA), Europa (UE), 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

4.1.4 Impostazioni di Gioco dell'Open Jump Jam.

- Modalità di gioco: **Jump Jam**
- 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 centrali (NA), Europa (UE), 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

4.1.5 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.

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 quella arancione. Le Squadre verranno istruite riguardo a come ospitare la Partita.

4.2.2 Reindirizzamento hosting. Tra un Gioco e l'altro all'interno di una Partita, le Squadre potranno richiedere che l'hosting della Partita venga reindirizzato nella stessa Regione del server a causa di problemi di connessione. Durante una qualsiasi Partita, prima che (a) un gol venga segnato o (b) che siano trascorsi quindici (15) secondi (in base a quale evento si verifichi per primo), le Squadre potranno concordare di annullare 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.

Saranno utilizzati i seguenti server:

- “Stati Uniti centrali” sarà il server predefinito per le Partite del Nord America, salvo che entrambe le Squadre accettino di giocare su “Stati Uniti occidentali” o “Stati Uniti orientali”.
- I server “Europa” verranno sempre utilizzati per le Partite europee.
- I server “Sud America” verranno sempre utilizzati per le Partite sudamericane.
- I server “Oceania” verranno sempre utilizzati per le Partite in Oceania.
- I server “Medio Oriente” verranno sempre utilizzati per le Partite MENA.
- “Asia sudorientale continentale” sarà il server predefinito per le Partite 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 SSA.

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

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

Le sostituzioni non sono permesse per questi Eventi.

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. Anche la Squadra perdente deve 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 sconfitta 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, gli osservatori in-game non saranno consentiti, 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 azioni disciplinari come descritto in dettaglio nella Sezione 8.3.

Al Giocatore sarà consentito trasmettere in diretta il proprio gameplay su una piattaforma di streaming online (ad es., Twitch, Kick, TikTok, YouTube, ecc.). Le Squadre potranno anche inviare una richiesta speciale per un singolo osservatore della "Trasmissione di Squadra", autorizzato a partecipare a qualsiasi Partita, 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. 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 tutti i membri della rosa fisicamente presenti, oppure nella lobby online della Partita, all'orario di inizio della Partita designato. Le Squadre che non hanno l'intera rosa pronta 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 potranno essere modificati da Psyonix e/o dagli Amministratori del Torneo, a loro esclusiva discrezione, in base alle accelerazioni o ai ritardi eventuali del Torneo.

4.3.2 Rinuncia. Le Squadre non potranno 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 da Rocket League a causa di azioni o inazione del Giocatore stesso. Una disconnessione intenzionale non è considerata un problema tecnico valido ai sensi 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.

Data 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 potranno interrompere il gameplay per rivedere e successivamente riavviare il Gioco se lo ritengono necessario a loro esclusiva discrezione.

5.3 Disturbi della Partita.

5.3.1 Disconnessioni.

Se si verifica una disconnessione nel Girone a doppia eliminazione, 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 nella Partita, esso sarà considerato perso.

5.3.2 Interruzione di Gioco. Gli Amministratori del Torneo potranno 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.

I timeout non sono ammessi in nessuna fase dell'Evento.

5.3.4 Riavvii. Gli Amministratori del Torneo potranno 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 di altro evento.

5.3.5 Invio di file di registro. Se un Giocatore o una Squadra sporge un 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

5.3.6 Strumento di amministrazione delle partite. L'uso dello Strumento di amministrazione delle partite da parte di qualsiasi Giocatore o Squadra è severamente vietato in qualsiasi momento durante una Partita dell'Evento. Tale strumento è riservato esclusivamente all'uso ufficiale da parte degli Amministratori del Torneo. Qualsiasi uso non autorizzato dello Strumento di amministrazione delle partite da parte di un Giocatore o di una Squadra costituisce una violazione del presente Regolamento e potrebbe comportare azioni disciplinari come ulteriormente descritto nella Sezione 8.3.

6. Comunicazione.

6.1 Canale 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 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 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 potrebbe condurre all'immediata squalifica del/i Giocatore/i o della Squadra. Psyonix e/o gli Amministratori del Torneo comunicheranno ai Giocatori la chat designata prima dell'inizio di ogni fase del Torneo.

7. Codice di condotta.

7.1 Condotta personale, divieto di comportamenti tossici.

7.1.1 Tutti i Giocatori devono mantenere una condotta che sia sempre coerente con (a) il Codice di comportamento nella presente Sezione 8 ("**Codice di condotta**") e (b) i principi generali di integrità, onestà e sportività.

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

7.1.3 Ai giocatori non sono consentiti comportamenti che (a) violino questo Regolamento, (b) siano lesivi, pericolosi o distruttivi o (c) che possano altrimenti rovinare agli altri utenti l'esperienza di Rocket League come intesa da Psyonix (e da essa stabilita). 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 tossico**").

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

7.1.5 Ogni violazione del presente Regolamento espone un Giocatore 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 potrà 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.
- 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 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. **Un Giocatore non potrà divulgare a soggetti terzi le informazioni riservate ottenute in relazione all'Evento, né pubblicarle sui social network.**

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 del diritto penale e civile e comporterà la squalifica dalla partecipazione all'Evento. In caso di tale tentativo, Epic si riserva il diritto di chiedere misure riparatorie e danni (comprese le spese legali) nella misura massima consentita dalla legge, incluso il ricorso alla giustizia penale.

7.7 Segnalazione. Se un Giocatore è testimone o vittima di condotte che violano il Codice di condotta 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 utilizzare marchi e/o insegne (collettivamente, "Identificativi commerciali") di qualsiasi persona giuridica, prodotto o servizio incluso 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.

8. Violazioni del regolamento e della condotta.

8.1 Applicazione. Psyonix ha la responsabilità primaria 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 accetta di collaborare appieno con Psyonix e/o con un Amministratore del Torneo (a seconda dei casi) nelle indagini su qualsiasi violazione reale o presunta del presente 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 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 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;
- Squalificare il Giocatore dal prendere parte a una o più Partite dell'Evento; e/o
- Impedire al Giocatore di prendere parte a una o più competizioni 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 rivalse nei confronti di tale Giocatore 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 nei confronti di Psyonix, così come Psyonix è esonerata da qualsiasi responsabilità nei confronti del Giocatore stesso.

8.3.3 Qualora Psyonix riscontri ripetute infrazioni del regolamento da parte di un Giocatore, si riserva il diritto di infliggere azioni disciplinari sempre più severe, fino alla squalifica permanente da tutte le future partite competitive di Rocket League ospitate o amministrate da o per conto di Psyonix. Epic potrà 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.

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. Esclusioni di responsabilità. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE, PSYONIX, LE SUE AFFILIATE E GLI AMMINISTRATORI DELL'EVENTO NON SARANNO RESPONSABILI PER (A) EVENTUALI PROBLEMI TECNICI O ALTRE INTERRUZIONI DELL'EVENTO, TRA CUI LA PERDITA O LA CORRUZIONE DI DATI, (B) LA CONDOTTA IMPROPRIA 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 PROPRIA 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 PROPRIA ESCLUSIVA DISCREZIONE) INCAPACE DI GESTIRE L'EVENTO COME ORIGINARIAMENTE PREVISTO.

10. Pubblicità, consenso alle Interviste.

10.1 Psyonix potrà 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 in relazione esclusivamente alla pubblicizzazione dell'Evento o di altri eventi e programmazioni di Rocket League, senza alcuna compensazione o revisione.

10.2 Qualora usufruisse 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 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 revocare tale licenza in qualsiasi momento contattando un Amministratore del Torneo all'indirizzo tournaments@epicgames.com, tuttavia ciò non influirà sugli usi che Psyonix ha fatto di tale licenza prima della sua revoca.

11. Legge applicabile. Le controversie relative al presente Regolamento e/o 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 DAL DIRITTO APPLICABILE, E COME CONDIZIONE PER PARTECIPARE A QUESTO EVENTO, CIASCUN CONCORRENTE RINUNCIA IN MODO IRREVOCABILE E PERPETUO A QUALSIASI DIRITTO A UN PROCESSO DINANZI A UNA GIURIA IN RELAZIONE A QUALSIASI CONTROVERSIA DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE CONSEGUENTE 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 di dati personali da parte di Psyonix.

14. 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 da verificare.

Allegato A - Programma

Open Champions Road 2v2

25 agosto - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
26 agosto - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]
26 agosto - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
27 agosto - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]
27 agosto: Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
28 agosto - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]

Open Champions Road 1v1

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]

Open Champions Road 3v3

2 settembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le Regioni]
3 settembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le Regioni]
4 settembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le Regioni]

Open Champions Road Jump Jam

18 settembre - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
19 agosto - Giorno 1 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]
19 settembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
20 settembre - Giorno 2 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]
20 settembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [MENA]
21 settembre - Giorno 3 - Girone a doppia eliminazione [tutte le altre Regioni]

Allegato B

Premi 1v1

Premi dell'Evento - Open 1v1 - UE e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.500 USD
2°	1.250 USD
3° - 4°	1.000 USD
5° - 6°	750 USD
7° - 8°	600 USD
9 - 12	500 USD
13 - 16	400 USD
17 - 24	300 USD
25 - 32	200 USD
33 - 64	100 USD

Premi dell'Evento - Open 1v1 - Sud America, MENA e Oceania

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.250 USD
2°	1.000 USD
3° - 4°	750 USD
5° - 6°	600 USD
7° - 8°	500 USD
9° - 12°	400 USD
13° - 16°	300 USD
17° - 24°	200 USD
25° - 32°	100 USD

Premi dell'Evento - Open 1v1 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	1.000 USD
2°	750 USD
3° - 4°	600 USD
5° - 6°	400 USD
7° - 8°	300 USD
9° - 12°	200 USD
13° - 16°	100 USD

Premi 2v2

Premi dell'Evento - Open 2v2 - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.000 USD
2°	2.500 USD
3° - 4°	2.000 USD
5° - 6°	1.500 USD
7° - 8°	1.200 USD
9° - 12°	1.000 USD
13° - 16°	800 USD
17° - 24°	600 USD
25° - 32°	400 USD
33° - 64°	200 USD

Premi dell'Evento - Open 2v2 - Sud America, MENA e Oceania

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.500 USD
2°	2.000 USD
3° - 4°	1.500 USD
5° - 6°	1.200 USD
7° - 8°	1.000 USD
9° - 12°	900 USD
13° - 16°	600 USD
17° - 24°	400 USD
25° - 32°	200 USD

Premi dell'Evento - Open 2v2 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	2.000 USD
2°	1.500 USD
3° - 4°	1.200 USD
5° - 6°	800 USD
7° - 8°	600 USD
9° - 12°	400 USD
13° - 16°	200 USD

Premi 3v3

Premi dell'Evento - Open 3v3 - EU e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	4.500 USD
2°	3.750 USD
3° - 4°	3.000 USD
5° - 6°	2.250 USD
7° - 8°	1.800 USD
9° - 12°	1500 USD
13° - 16°	1.200 USD
17° - 24°	900 USD
25° - 32°	600 USD
33° - 64°	300 USD

Premi dell'Evento - Open 3v3 - Sud America, MENA e Oceania

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.750 USD
2°	3.000 USD
3° - 4°	2.250 USD
5° - 6°	1.800 USD
7° - 8°	1.500 USD
9° - 12°	1.200 USD
13° - 16°	900 USD
17° - 24°	600 USD
25° - 32°	300 USD

Premi dell'Evento - Open 3v3 - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.000 USD
2°	2.250 USD
3° - 4°	1.800 USD
5° - 6°	1.200 USD
7° - 8°	900 USD
9° - 12°	600 USD
13° - 16°	300 USD

Premi Jump Jam

Premi dell'Evento - Open Jump Jam - UE e NA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	4.500 USD
2°	3.750 USD
3° - 4°	3.000 USD
5° - 6°	2.250 USD
7° - 8°	1.800 USD
9° - 12°	1.500 USD
13° - 16°	1.200 USD
17° - 24°	900 USD
25° - 32°	600 USD
33° - 64°	300 USD

Premi dell'Evento - Open Jump Jam - Sud America, MENA e Oceania

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.750 USD
2°	3.000 USD
3° - 4°	2.250 USD
5° - 6°	1.800 USD
7° - 8°	1.500 USD
9° - 12°	1.200 USD
13° - 16°	900 USD
17° - 24°	600 USD
25° - 32°	300 USD

Premi dell'Evento - Open Jump Jam - APAC e SSA

<u>Piazzamento</u>	<u>Premio totale (USD)</u>
1°	3.000 USD
2°	2.250 USD
3° - 4°	1.800 USD
5° - 6°	1.200 USD
7° - 8°	900 USD
9° - 12°	600 USD
13° - 16°	300 USD