

## REGOLE UFFICIALI DI POKÉMON UNITE

PER PARTECIPARE O VINCERE NON SONO NECESSARI ACQUISTI O PAGAMENTI DI ALCUN GENERE. UN ACQUISTO O UN PAGAMENTO NON AUMENTERÀ LE POSSIBILITÀ DI VINCITA. NON VALIDE AL DI FUORI DELLE "ZONE REGIONALI" DEFINITE ALL'INTERNO DI QUESTE REGOLE E LADDOVE VIETATO DALLA LEGGE.

SE L'UTENTE È MINORENNE NEL PROPRIO LUOGO DI RESIDENZA, PER PARTECIPARE DOVRÀ AVERE L'AUTORIZZAZIONE DI UN GENITORE O DEL TUTORE LEGALE. MOLTE PERSONE PARTECIPERANNO, POCHE VINCERANNO. LA RACCOLTA E L'UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI DI IDENTIFICAZIONE PERSONALE SARANNO CONFORMI ALLE POLITICHE SULLA PRIVACY DELL'AMMINISTRAZIONE E DEGLI ORGANIZZATORI PUBBLICATE ONLINE, COME PREVISTO NELLA SEZIONE SULLA PRIVACY DELLE PRESENTI REGOLE UFFICIALI.

LA PARTECIPAZIONE IMPLICA LA COMPLETA E INCONDIZIONATA ACCETTAZIONE DELLE PRESENTI REGOLE UFFICIALI ("Regole ufficiali") E DELLE DECISIONI DELL'AMMINISTRAZIONE, CHE SONO DEFINITIVE E VINCOLANTI PER TUTTE LE QUESTIONI RELATIVE AL TORNEO. LE PRESENTI Regole Ufficiali FUNZIONANO DA DOCUMENTO REGOLATORE PRINCIPALE PER TUTTI GLI ELEMENTI DELLA SERIE DI CAMPIONATI DI POKÉMON UNITE 2022 (il "Programma") E SI APPLICANO A TUTTI I GIOCATORI, LE SQUADRE O QUALSIASI ALTRO AFFILIATO O PERSONA CHE COMPETE IN QUALSIASI ELEMENTO DEL PROGRAMMA (singolarmente "Partecipante" e collettivamente "Partecipanti").

**1. REQUISITI DI AMMISSIBILITÀ:** NON SONO NECESSARI ACQUISTI. Non è necessaria alcuna esperienza. Pokémon UNITE può essere scaricato gratuitamente. Tutti i giocatori sono tenuti ad accettare l'EULA di UNITE. Pokémon UNITE ("Torneo") è aperto ai giocatori che hanno compiuto 16 anni\* prima della data di inizio ufficiale di qualsiasi torneo del Programma e che soddisfano i seguenti criteri:

- Avere un account Battlefy in regola al momento dell'iscrizione e per tutta la durata del Programma;
- Risiedere in una regione supportata dalle Zone regionali di Play! Pokémon per il Giappone (JP), la Corea (KR), l'Asia Pacifica (APAC), l'America del Nord (NA), l'Europa (EU), il Messico (MX), l'America centrale (CA), l'America Sud-occidentale (SA-W), l'America Sud-orientale (SA-E), l'Oceania (OCE) o India (IN). Per un elenco completo dei territori/regioni ammissibili, fare riferimento alla Sezione 30;
- Per i giocatori che si trovano in NA, EU, MX, CA, SA-W, SA-E e OCE: avere un ID Giocatore valido attraverso un account Play! Pokémon in regola al momento dell'iscrizione e per tutta la durata del Programma ("**Account**");

\*I seguenti Paesi richiedono un'età minima di 18 anni per partecipare al Torneo: Brasile e India

**Se l'utente è minorenne nel proprio luogo di residenza, per partecipare dovrà avere l'autorizzazione di un genitore o del tutore legale.** Se l'utente è minorenne ed è stato selezionato come potenziale vincitore, il genitore o il tutore legale dovrà produrre tutti i documenti e accettare tutti gli obblighi e gli impegni richiesti a un potenziale vincitore nelle presenti Regole ufficiali, sia a nome dell'utente che a proprio nome. Il premio può essere assegnato a nome del, o al, genitore o tutore legale.

I dipendenti, appaltatori, funzionari e direttori di The Pokémon Company International ("TPCi"), Battlefy, Inc., e Esports Engine, collettivamente "Amministrazione", o delle loro rispettive società madri, sussidiarie, affiliate, rappresentanti, consulenti, appaltatori, consulenti legali, agenzie pubblicitarie, di pubbliche relazioni, promozionali, di esecuzione e di marketing, fornitori di siti Web e webmaster (collettivamente, "Entità del Torneo") e i loro familiari stretti (coniugi, genitori, fratelli e figli, indipendentemente da dove vivono) nonché coloro che vivono nello stesso nucleo familiare non sono ammessi a partecipare al Torneo.

Le richieste di esenzione da questa regola devono essere fatte prima della competizione. L'Amministrazione, a sua sola discrezione, si riserva il diritto di concedere esenzioni per questo criterio di ammissibilità.

L'Amministrazione si riserva il diritto di verificare l'ammissibilità dei giocatori in qualsiasi momento a sua esclusiva e assoluta discrezione.

**2. AMMINISTRAZIONE.** The Pokémon Company International, Inc ("TPCi") e tutte le altre entità a cui TCPi concede poteri e responsabilità amministrative, inclusi Esports Engine ("EE") e Battlefy, su designazione e discrezione di TPCi. L'Amministrazione si riserva il diritto di cambiare, aggiornare e modificare le presenti Regole Ufficiali in qualsiasi momento, per qualsiasi motivo, senza preavviso.

**3. CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE.** L'Amministrazione si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di modificare, annullare, terminare e/o sospendere il Torneo e di squalificare chiunque manometta la procedura di iscrizione, violi le presenti Regole ufficiali o agisca in modo molesto o antisportivo. Senza limitare quanto sopra, l'Amministrazione può eliminare un concorrente che, a giudizio esclusivo dell'Amministrazione, è stato squalificato, ha un'ammissibilità discutibile o non è altrimenti idoneo a partecipare. Inoltre, l'Amministrazione può modificare, annullare, terminare e/o sospendere il Torneo se, a proprio esclusivo giudizio, si verifica un incidente di qualsiasi tipo che pregiudichi o comprometta la gestione, la sicurezza, l'integrità, l'equità o il gioco (come previsto) del Torneo. Se il Torneo termina prima della data indicata di fine del Periodo del Torneo, l'Amministrazione si riserva a sua discrezione il diritto di non assegnare i premi.

**4. COME GIOCARE.** Pokémon UNITE è un gioco di lotta strategica a squadre di 5 contro 5. Le squadre sono composte da 5 giocatori che partecipano insieme al Programma. La squadra che ha ottenuto più punti Heos alla fine di una lotta è dichiarata vincitrice.

- I punti Heos possono essere ottenuti sconfiggendo nella lotta Pokémon selvatici o della squadra avversaria.
  - I Pokémon KO lasceranno cadere energia Heos e non potranno lottare per un breve periodo di tempo che aumenta con l'aumentare dei livelli.
  - Per segnare punti, una volta ottenuta l'energia Heos, devono rilasciarla nelle aree goal della squadra avversaria.
- Se entrambe le squadre hanno segnato la stessa quantità di punti Heos alla fine di una partita, sarà dichiarata vincitrice la squadra che ha raggiunto il punteggio di parità per prima.

I giocatori saranno abbinati tramite Battlefy e utilizzeranno Discord per le comunicazioni di gioco. La pagina del Torneo di Pokémon UNITE può essere consultata qui <https://battlefy.com/pokemonunite>.

**5. FORMATO E STRUTTURA.** I seguenti formati di Torneo saranno utilizzati per tutta la durata del Programma:

- **Girone a doppia eliminazione ("DE"):** La prima squadra a vincere due (2) lotte vincerà la partita e passerà al turno successivo nel Girone dei Vincitori, la squadra perdente sarà inserita nel Girone

dei Perdenti. Se una squadra perde nel Girone dei Perdenti, sarà eliminata dal Torneo. Il Torneo procede fino al completamento, in cui rimangono un certo numero di squadre, come definito di seguito nella Struttura competitiva.

- **Girone all'italiana semplice (Single Round Robin - "SRR"):** Questo formato sarà utilizzato solo nel primo turno della Coppa Aeos e nelle finali regionali. Le squadre saranno suddivise in gruppi, all'interno dei quali ciascuna squadra giocherà 1 partita contro ogni singola squadra del proprio gruppo. Il posizionamento finale nel gruppo sarà determinato come segue:
  - Ogni partita sarà una serie di lotte al meglio delle 3;
  - Risultato delle partite vinte e perse della squadra ("Risultato delle partite");
  - Se due o più squadre hanno lo stesso Risultato delle partite (squadre in parità), il piazzamento sarà determinato dalla percentuale di vittoria in partite testa a testa (partite vinte contro squadre in parità / partite giocate contro squadre in parità);
  - Se due o più squadre hanno la stessa percentuale di vittoria in partite testa a testa, il piazzamento sarà determinato dalla percentuale di vittoria in lotte testa a testa (Lotte vinte contro squadre in parità / Lotte giocate contro squadre in parità);
  - Se due o più squadre hanno la stessa percentuale di vittoria in lotte testa a testa, la classifica sarà determinata dalla percentuale complessiva di vittoria nelle lotte (Lotte vinte / Lotte giocate);
  - Se i metodi di cui sopra non riescono a risolvere un pareggio che non determina un avanzamento alla fase successiva, il pareggio sarà risolto dal piazzamento iniziale della squadra. Il piazzamento più alto è 1.
  - Se i metodi di cui sopra non riescono a risolvere un pareggio che determina un avanzamento alla fase successiva, le squadre in parità giocheranno uno spareggio in girone all'italiana semplice al meglio di 1.
  - Il numero più alto vincerà tutti gli spareggi di cui sopra.

**Struttura competitiva:** La struttura competitiva del programma contiene cinque tipi di competizione primaria:

- **Qualificazione aperta** - Tornei aperti a tutti i giocatori idonei. Le Qualificazioni aperte seguono un formato a girone DE. Le Qualificazioni aperte avranno un numero massimo di squadre pari a 2.048 (JP & KR); 1.024 (APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E, EU); e 256 (OCE). Il girone DE progredirà fino a quando non rimarranno 16 squadre (Coppa di febbraio), o 12 squadre (tutte le altre).
- **Finali mensili** - Tornei per le 16 squadre che hanno guadagnato la qualificazione attraverso le Qualificazioni aperte di quel mese o un precedente piazzamento nella Finale mensile. Le Finali mensili seguono un girone DE fino a che rimane solo 1 squadra.
- **Coppa Aeos** - Tornei per le 16 squadre che hanno guadagnato la qualificazione attraverso le Qualificazioni aperte di quel mese o un precedente piazzamento nella Finale mensile. La Coppa Aeos segue un formato con (1) fase a gruppi (4 gruppi di 4 in SRR) con 2 squadre per gruppo che avanzano a (2) un girone a DE con 8 squadre fino a che ne rimane 1 sola.
- **Finali regionali** - Tornei per le 24 squadre che hanno guadagnato la qualificazione attraverso le Qualificazioni aperte di quel mese, i Punti Campionato, o un precedente piazzamento nella Finale mensile. Le Finali regionali seguono un formato con (1) fase a gruppi (4 gruppi di 6 in SRR) con 2 squadre per gruppo che avanzano a (2) un girone a DE con 8 squadre fino a che ne rimane

1 sola.

- **Campionato mondiale** - Campionato mondiale in cui le migliori squadre di tutte le regioni ammissibili si sfideranno per incoronare un Campione. Le regole del Campionato mondiale saranno fornite in un momento successivo.

Il seguente è il calendario dei tornei per il Programma - locale per il mercato della competizione:

Torneo	Tipo	Regioni	Date del Torneo
Coppa di febbraio	Qualificazione aperta	Tutte	19 - 20 febbraio 2022
Finali di febbraio	Finali mensili	Tutte	26 febbraio 2022
Coppa di marzo	Qualificazione aperta	Tutte	12 - 13 marzo 2022
Finali di marzo	Finali mensili	Tutte	26 marzo 2022
Coppa Aeos LCQ	Qualificazione aperta	Tutte	9 - 10 aprile 2022
Coppa Aeos	Coppa Aeos	JP & KR	23 - 24 aprile 2022
Coppa Aeos	Coppa Aeos	APAC, OCE, NA, MX, CA, SA-W, SA-E , EU	7 - 8 maggio 2022
Coppa di maggio	Qualificazione aperta	Tutte	14 - 15 maggio 2022
Finali di maggio	Finali mensili	Tutte	28 maggio 2022
Finali regionali LCQ	Qualificazione aperta	Tutte	4 - 5 giugno 2022
Finali regionali	Finali regionali	Tutte	18 - 19 giugno 2022
Campionato mondiale	Tutte	Tutte	agosto 2022

**NEL CASO IN CUI PER QUALSIASI MOTIVO IL TORNEO, O PARTE DI ESSO, NON POSSA SVOLGERSI NELLE DATE PREVISTE, L'AMMINISTRAZIONE SI RISERVA IL DIRITTO DI MODIFICARE TALI DATE A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE.**

**6. COME REGISTRARSI.** I giocatori devono creare un account e registrarsi alla competizione attraverso Battlefy. Ogni competizione è un torneo a sé stante. Se un giocatore desidera partecipare a più di un

torneo, deve iscriversi a ciascuno di essi singolarmente. La registrazione per ciascun torneo si chiuderà il giorno prima della competizione.

#### **7. REGISTRAZIONE ACCOUNT PLAY! POKEMON.**

- I giocatori in NA, EU, MX, CA, SA-W, SA-E e OCE dovranno: (i) creare un account del Club Allenatori di Pokémon e (ii) accedere a Play! Pokémon per partecipare a qualsiasi evento autorizzato di Pokémon UNITE. È possibile consultare le istruzioni su <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/115004365934-How-do-I-create-a-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Dopo aver creato un account del Club Allenatori di Pokémon e aver aderito a Play! Pokémon, i giocatori dovranno generare il loro ID Giocatore. È possibile consultare le istruzioni su <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Ai giocatori è vietato scambiare, condividere o trasferire in altro modo la proprietà o l'accesso a qualsiasi loro Account.

**8. PROCESSI DELLE PARTITE.** Le partite saranno giocate tramite la modalità "Lotta tra amici" di Pokémon UNITE.

- Ogni partita sarà una serie di lotte al meglio delle 3.
- Ogni squadra deve registrarsi durante il periodo designato per la registrazione al torneo prima dell'inizio di ogni Torneo. La mancata registrazione può comportare l'esclusione dall'evento.
- La squadra che si trova nella parte superiore dell'abbinamento visualizzabile nel riquadro ("squadra ospitante") creerà la lobby della Lotta tra amici e poi condividerà il proprio ID lobby con i suoi avversari tramite la funzione chat della partita di Battlefy.
- La squadra ospitante inizierà una volta che tutti i giocatori si saranno uniti alla lobby.
- La prima squadra a vincere due (2) lotte vincerà la partita.
- Alla conclusione della partita, sia la squadra vincente che quella perdente devono riportare i risultati della partita su Battlefy.
- I giocatori sono incoraggiati a fare screenshot delle loro partite e a caricarli su Battlefy come prova del risultato della loro partita in caso di controversia.
- Ogni squadra avrà 5 minuti dopo l'inizio di un turno per avviare o unirsi alla lobby della partita. Se non si avvia o non ci si unisce a una partita entro questo lasso di tempo di 5 minuti, la partita è persa. Per le partite trasmesse (vedere sezione 13 di seguito), le squadre devono seguire i tempi indicati dall'Amministrazione, che può assegnare meno di 5 minuti per avviare o unirsi alla lobby della partita.
- Impostazione della lobby: Lotta personalizzata

**Controversie:** I risultati delle partite saranno considerati definitivi se non ci sono controversie in sospeso sollevate entro il periodo designato per contestare i risultati di una lotta (il "Periodo per le controversie"). Il Periodo per le controversie si chiude: (a) all'inizio della lotta successiva all'interno di una partita; (b) all'inizio di una successiva partita del Torneo da parte di una qualsiasi delle squadre all'interno della rispettiva lotta o partita; o (c) dieci minuti dopo la conclusione della partita, a seconda di quale si verifichi per primo.

La decisione finale dell'Amministrazione è vincolante.

**9. PUNTI CAMPIONATO.** Durante il corso del Programma, ai giocatori verranno assegnati Punti Campionato corrispondenti alle loro prestazioni nelle competizioni. Questi punti saranno utilizzati per l'assegnazione e/o la qualificazione per gli eventi durante tutto il Programma.

I punti saranno assegnati ai singoli giocatori in base alle prestazioni della loro squadra. I giocatori che cambiano squadra durante il Programma manterranno i Punti Campionato che hanno guadagnato.

**Assegnazione:** A eccezione della Qualificazione aperta di febbraio, in cui le assegnazioni saranno effettuate in modo casuale, in tutti gli altri tornei di Qualificazione aperta le assegnazioni saranno effettuate in base al totale dei Punti Campionato della squadra.

Consultare la Sezione 20 per il Calendario dei Punti Campionato.

## 10. QUALIFICAZIONE E AVANZAMENTO DELLE SQUADRE.

**4 Squadre migliori:** Le squadre che si piazzano da 1 a 4 nelle Finali mensili e nella Coppa Aeos guadagneranno l'accesso anticipato nel torneo della Finale del mese successivo senza competere nella Qualificazione aperta del mese:

- Le migliori 4 di febbraio ⇒ Guadagnano l'accesso anticipato alle Finali di marzo
- Le migliori 4 di marzo ⇒ Guadagnano l'accesso anticipato alla Coppa Aeos
- Le migliori 4 della Coppa Aeos ⇒ Guadagnano l'accesso anticipato alle Finali di maggio
- Le migliori 4 di maggio ⇒ Guadagnano l'accesso anticipato alle Finali regionali

**Squadre sostitutive:** Nel caso in cui una squadra che si è qualificata per un torneo sia considerata inammissibile, scelga di non partecipare, o per qualsiasi altra ragione non sia in grado di competere, l'Amministrazione la sostituirà con una squadra a sua scelta.

L'Amministrazione farà ogni ragionevole sforzo per assicurare come squadra sostitutiva la successiva squadra qualificata disponibile. A questo fine, l'Amministrazione può utilizzare i Punti Campionato, i piazzamenti precedenti nei tornei, la velocità di risposta, o altri fattori per determinare la successiva squadra qualificata. L'Amministrazione si riserva altresì il diritto di non sostituire una squadra.

### Qualificazione, formato del Torneo e premi di piazzamento:

Nome del Torneo	Qualificazione	Formato del Torneo	Premi di piazzamento
Coppa di febbraio	Iscrizione aperta a tutti	DE	Le migliori 16 avanzano alle Finali di febbraio
Finali di febbraio	Le migliori 16 della Coppa di febbraio	DE	Le migliori 4 avanzano alle Finali di marzo
Coppa di marzo	Iscrizione aperta a tutti	DE	Le migliori 12 avanzano alle Finali di marzo
Finali di marzo	Le migliori 4 di febbraio Le migliori 12 della Coppa di marzo	DE	Le migliori 4 avanzano alla Coppa Aeos

Coppa Aeos LCQ	Iscrizione aperta a tutti	DE	Le migliori 12 avanzano alla Coppa Aeos
Coppa Aeos	Le migliori 4 di marzo Le migliori 12 della Coppa Aeos LCQ	SRR > DE	Le migliori 4 avanzano alle Finali di maggio
Coppa di maggio	Iscrizione aperta a tutti	DE	Le migliori 12 avanzano alle Finali di maggio
Finali di maggio	Le migliori 4 della Coppa Aeos Le migliori 12 della Coppa di maggio	DE	Le migliori 4 avanzano alle Finali regionali
Finali regionali LCQ	Iscrizione aperta a tutti	DE	Le migliori 12 avanzano alle Finali regionali
Finali regionali	Le migliori 4 di maggio  Le 8 squadre con più Punti Campionato prima delle Finali regionali LCQ  Le migliori 12 delle Finali regionali LCQ	SRR > DE	Squadre che avanzano ai Mondiali: Giappone - le 2 squadre migliori Corea - le 2 squadre migliori APAC - le 2 squadre migliori EU - le 2 squadre migliori NA - le 2 squadre migliori MX - la squadra migliore CA - la squadra migliore SA-O - la squadra migliore SA-E - la squadra migliore OCE - la squadra migliore IN - la squadra migliore
Finali mondiali	Le migliori squadre delle Finali regionali	<i>Da definirsi</i>	<i>Da definirsi</i>

**11. RESTRIZIONI AL TORNEO.** Le seguenti restrizioni si applicano a tutte le regioni:

- I giocatori possono partecipare solo nella regione in cui risiedono.
- I giocatori possono giocare le partite solo su uno dei dispositivi autorizzati dal Torneo: Nintendo Switch, Apple iOS e Google Android.
- Tutti i giocatori di una squadra devono risiedere nella stessa regione.
- L'Amministrazione si riserva il diritto di vietare l'uso nella competizione di personaggi appena pubblicati.
- I cambi di nome dei giocatori su Discord e Battlefy non saranno consentiti.
- I giocatori possono fare parte di in una sola squadra in un qualsiasi momento di un Torneo
- I Punti Campionato sono assegnati al singolo giocatore e non alla squadra.

**Inammissibilità del giocatore:** Se in qualsiasi momento l'Amministrazione, a sua esclusiva discrezione, stabilisce che un giocatore non è idoneo a partecipare al Programma, l'Amministrazione a sua esclusiva discrezione può eliminare il giocatore dal torneo e negargli qualsiasi premio potenziale.

**Monitoraggio delle partite:** Tutte le partite di Pokémon UNITE saranno monitorate da giudici ("Staff") che agiranno come rappresentanti dell'Amministrazione e arbitri delle partite. Le decisioni dello Staff relative alle partite sono definitive e vincolanti e saranno prese a esclusiva discrezione dello Staff.

**12. GESTIONE DELLE SQUADRE E DEI MEMBRI:** Ogni squadra deve avere un leader designato che servirà come punto di contatto principale e avrà l'autorità sulle sostituzioni dei membri ("Capitano della squadra"). Le squadre possono sostituire liberamente i loro membri tra i tornei **mensili**, sottostando alle seguenti restrizioni:

- Le squadre che si piazzano tra le prime 4 durante le Finali Mensili o la Coppa Aeos ("Top 4") devono mantenere almeno 4 dei 5 giocatori nella loro squadra per rimanere idonei all'accesso anticipato al torneo successivo. Il mancato mantenimento di questo requisito può comportare la perdita dell'accesso anticipato.
- All'interno dello stesso mese, le squadre che avanzano dalle qualificazioni aperte alle finali di quel mese devono mantenere tutti e 5 i loro giocatori nella loro squadra per mantenere l'idoneità al loro rispettivo torneo. Il mancato mantenimento di questo requisito può comportare la perdita dell'opportunità di competere nel rispettivo torneo.
- Solo giocatori idonei possono essere scelti come sostituti dei membri della squadra. I giocatori non possono competere per più di una squadra per ogni serie mensile. Per esempio, un giocatore non può essere un sostituto per una squadra che partecipa alle Finali mensili di marzo se lo stesso giocatore ha partecipato alla Qualificazione aperta di marzo in un'altra squadra.
- Le squadre che si qualificano per il Campionato mondiale non possono sostituire i loro membri.
- Le squadre devono presentare le richieste di sostituzione consentita dei membri a [pokemonUNITE@ee.gg](mailto:pokemonUNITE@ee.gg) almeno due settimane prima della competizione in questione. L'Amministrazione, a sua sola discrezione, si riserva il diritto di approvare o meno le richieste di sostituzione dei membri.

**13. ULTERIORI ASPETTATIVE VERSO I GIOCATORI.** L'Amministrazione si riserva il diritto di trasmettere qualsiasi partita del Programma. I giocatori non possono rifiutare le trasmissioni autorizzate dall'Amministrazione. L'Amministrazione si riserva il diritto di riprogrammare qualsiasi partita del Programma per adattarla a un orario specifico di trasmissione. I giocatori non possono rifiutare questa riprogrammazione. Il rifiuto di consentire all'Amministrazione di trasmettere o riprogrammare qualsiasi partita può comportare delle sanzioni, come indicato più in dettaglio nella Sezione 15 di seguito.

L'Amministrazione può richiedere ulteriori azioni ragionevoli da parte dei giocatori per aiutare a facilitare ed eseguire la trasmissione delle partite del Torneo (ciascuna una "partita trasmessa"). I giocatori sono tenuti a collaborare con l'Amministrazione e ad assecondarla. Queste aspettative possono includere, a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

- Essere online e pronti a giocare fino a 30 minuti prima dell'inizio della partita in programma;
- Invitare spettatori/osservatori o altri account designati nella lobby di gioco;
- Utilizzare un server di comunicazione designato dall'Amministrazione per le comunicazioni di squadra o altri tipi di coordinamento;
- Partecipare alle prove tecniche;
- Partecipare alle prove generali;
- Partecipare alle interviste pre/post partita;
- Organizzare e iniziare le partite secondo le istruzioni o i tempi indicati dall'Amministrazione; e,
- Qualsiasi altra ragionevole istruzione data dall'Amministrazione.



**14. REGOLE DEL TORNEO:** I giocatori sono tenuti a rispettare sempre tutte le leggi applicabili. I giocatori devono inoltre attenersi ai più elevati standard di integrità personale e spirito sportivo e agire in modo coerente con le presenti Regole ufficiali e con i migliori interessi dell'Amministrazione. I giocatori devono comportarsi in modo professionale e sportivo nelle loro interazioni con gli altri giocatori e con l'Amministrazione ed evitare un comportamento che sminuisca in qualsiasi modo il gioco del Torneo.

I giocatori non possono usare gesti osceni o offensivi o volgarità nel proprio nome Account, nome utente, nome all'interno del gioco, nickname, indirizzo e-mail, chat/comunicazioni del Torneo, partite filmate o altre comunicazioni di qualsiasi tipo rivolte al pubblico. L'Amministrazione ha la facoltà esclusiva di determinare se il contenuto è osceno o offensivo. Questa regola si applica sia all'inglese che a tutte le altre lingue e include abbreviazioni e/o riferimenti ambigui.

Ci si aspetta che i giocatori appianino le divergenze in modo rispettoso e senza ricorrere a violenza, minacce o intimidazioni (fisiche o non fisiche). La violenza non è mai consentita in alcun momento o luogo, né contro nessuno, inclusi gli altri giocatori, i fan, lo Staff e gli altri funzionari o rappresentanti dell'Amministrazione.

**Sportività:** I Partecipanti al Programma saranno tenuti a un alto standard di comportamento, comunicazione e azione da applicare alle comunicazioni all'interno del gioco, Discord, Battlefy, qualsiasi altra piattaforma di comunicazione ufficiale utilizzata per il Programma e tutte le piattaforme di social media. I Partecipanti sono tenuti a rappresentare il Programma in modo professionale e cortese ed è severamente vietato farsi coinvolgere in comunicazioni o azioni che potrebbero essere considerate volgari, velenose, antagoniste, istigatrici, disturbanti, minacciose o che generalmente rappresentano in modo errato l'Amministrazione in relazione al Programma in qualsiasi momento.

**Software del Torneo:** Qualsiasi uso intenzionale, o tentativo di utilizzo, da parte di un giocatore di eventuali bug o exploit in qualsiasi software correlato al Torneo, inclusi, a titolo esemplificativo, il videogioco Pokémon UNITE, la piattaforma dei gironi Battlefy e la piattaforma di chat Discord, è severamente vietato e potrebbe comportare la squalifica del giocatore da parte dell'Amministrazione.

**Imbrogli e integrità del Torneo:** I giocatori devono sempre competere al meglio delle loro competenze e abilità. Qualsiasi forma di imbroglio da parte di un giocatore non sarà tollerata e potrebbe comportare la squalifica. Ai giocatori è vietato influenzare o manipolare qualsiasi partita del Torneo.

**Divieto di molestia:** L'Amministrazione si impegna a offrire un ambiente competitivo privo di molestie e discriminazioni. A sostegno di tale impegno, ai giocatori è vietato esercitare qualsiasi forma di molestia o discriminazione (sia all'interno che al di fuori del Torneo), incluso, senza limitazioni, tutto ciò che si basa su razza, colore, religione, genere, origine nazionale, età, disabilità, orientamento sessuale, identità di genere o qualsiasi altra condizione o caratteristica.

**Non denigrazione:** I giocatori hanno il diritto di esprimere le proprie opinioni in modo professionale e sportivo; a condizione, tuttavia, che non facciano dichiarazioni pubbliche che mettano in discussione l'integrità o la competenza di altri giocatori, Sponsor, Organizzatori o dei loro rispettivi agenti, affiliati, sussidiarie, rappresentanti o fornitori di servizi. I giocatori non possono in alcun momento fare, pubblicare, diffondere o comunicare a qualsiasi persona o entità o in qualsiasi forum pubblico osservazioni, commenti o dichiarazioni falsi, diffamatori, calunniosi o infamanti in merito all'Amministrazione, agli Organizzatori o ai rispettivi agenti, affiliati, sussidiarie, rappresentanti o fornitori

di servizi, altri giocatori, al Torneo o qualsiasi altro prodotto o servizio dell'Amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, sussidiarie o rappresentanti. Inoltre, i giocatori non possono incoraggiare le persone del pubblico a impegnarsi in attività vietate dalla presente sezione. La presente sezione non limita né impedisce in alcun modo a un giocatore di rispettare qualsiasi legge applicabile o un'ordinanza valida di un Tribunale della giurisdizione competente o di un ente governativo autorizzato, a condizione che tale conformità non oltrepassi quella richiesta dalla legge o dall'ordinanza.

**Scommesse e gioco d'azzardo:** È vietata qualsiasi forma di scommessa o gioco d'azzardo su qualsiasi Torneo all'interno del Programma. Ai giocatori è inoltre vietato offrire informazioni privilegiate, influenzare o partecipare in qualsiasi modo a scommesse o giochi d'azzardo attraverso la partecipazione diretta o indiretta.

**Riservatezza:** L'Amministrazione può talvolta condividere informazioni sensibili o riservate con i Partecipanti. È severamente vietata la condivisione o la distribuzione, intenzionale o meno, di informazioni o materiali riservati forniti ai Partecipanti dall'Amministrazione. Le informazioni riservate possono includere, a titolo esemplificativo, informazioni o materiali non ancora divulgati al pubblico generale, che una persona ragionevole sa o dovrebbe ragionevolmente capire essere riservati, o informazioni o materiali indicati come riservati dall'Amministrazione.

**Comportamento illegale e/o dannoso:** I giocatori non possono impegnarsi in nessuna attività o pratica che (i) arrechi loro discredito, scandalo o ridicolo in pubblico, turbi o offenda una parte o un gruppo del pubblico, o denigri la loro immagine pubblica, o che (ii) sia, o si potrebbe ragionevolmente prevedere che possa essere, dannosa per l'immagine o la reputazione di, o dia luogo a critiche pubbliche a, o metta in cattiva luce l'Amministrazione, gli Organizzatori o qualsiasi dei loro rispettivi agenti, affiliati, sussidiarie, rappresentanti o fornitori di servizi, altri giocatori, il Torneo o qualsiasi altro prodotto o servizio dell'Amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, sussidiarie o rappresentanti. A scanso di equivoci, l'affiliazione dei giocatori con individui, entità o marchi che sono dannosi per l'immagine o la reputazione dell'Amministrazione, degli Organizzatori o dei loro rispettivi agenti, affiliati, sussidiarie, rappresentanti o fornitori di servizi, degli altri giocatori, del Torneo o di qualsiasi altro prodotto o servizio dell'Amministrazione o dei suoi agenti, affiliati, sussidiarie o rappresentanti, come determinato dall'Amministrazione a sua esclusiva discrezione, sarà considerata una violazione di questa disposizione e delle presenti Regole ufficiali. Di seguito un elenco non esaustivo di tali tipi di condotta scorretta:

- Violenza effettiva o minacciata nei confronti di una persona, compresa la violenza domestica, la violenza sul partner, la violenza nelle relazioni sentimentali e l'abuso di minori;
- Aggressione sessuale e altri tipi di reati sessuali;
- Condotta che rappresenta un pericolo per la sicurezza di un'altra persona;
- Crudeltà sugli animali;
- Furto e altri crimini contro la proprietà; e
- Crimini che implicano disonestà.

Ogni giocatore riconosce che l'Amministrazione può essere obbligata per legge a denunciare attività illegali alle autorità locali preposte all'applicazione della legge o a rispondere a domande formali da parte delle forze dell'ordine o autorità giudiziarie nelle giurisdizioni in cui si sono verificate sospette violazioni della legge.

**NEL CASO IN CUI SI SOSPETTI CHE UN GIOCATORE VIOLI QUALSIASI DELLE SUDETTE REGOLE DEL TORNEO, L'AMMINISTRAZIONE PUÒ, A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE, SQUALIFICARE TALE GIOCATORE**

**IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL TORNEO E/O RICHIEDERE LA RESTITUZIONE DI QUALSIASI PREMIO VINTO.**

**15. Sanzioni** L'Amministrazione si riserva il diritto di considerare o applicare sanzioni caso per caso. L'Amministrazione prenderà in considerazione la totalità dell'infrazione, compresa la gravità, le circostanze, la storia, le conseguenze/impatto, o altri fattori rilevanti dell'infrazione per prendere una decisione o applicare una sanzione nel migliore interesse dell'integrità del Programma.

L'Amministrazione si riserva il diritto di applicare una qualsiasi delle seguenti sanzioni contro i Partecipanti e/o le squadre che risultano violare le presenti Regole Ufficiali:

- Perdita della Lotta;
- Perdita della partita;
- Rimozione del giocatore o della squadra dal Torneo (Squalifica);
- Decadenza del premio;
- Perdita di Punti Campionato;
- Rimozione parziale o totale dei Punti Campionato; e
- Divieto di partecipazione al Programma.

**16. REQUISITI DEI CONTRIBUTI PER LA TRASMISSIONE:** L'Amministrazione può richiedere ai giocatori di inviare fotografie e/o registrare e inviare audio/video all'Amministrazione (ciascuno di essi definito un "**Contributo**"). L'Amministrazione può, a sua esclusiva discrezione, redigere i Contributi dei giocatori e trasmetterli o comunque mostrarli pubblicamente come parte della copertura e della pubblicità del Torneo dell'Amministrazione per una potenziale trasmissione della copertura generale del Torneo da parte dell'Amministrazione. L'Amministrazione può inoltre vietare ai giocatori di trasmettere in streaming le loro partite e può richiedere ai giocatori di mantenere riservati i risultati delle loro partite fino a quando non saranno trasmessi pubblicamente dall'Amministrazione. Tutti i Contributi:

- NON DEVONO contenere materiale che sia (o promuova attività che siano), a esclusiva discrezione dell'Amministrazione, spregevole, infamante, calunnioso, lesivo, sessualmente esplicito, osceno, pornografico, inappropriato, violento, autolesionista (ad esempio relativo a omicidi, vendita di armi, crudeltà, abusi, ecc.), discriminatorio (basato su razza, colore, religione, genere, origine nazionale, età, disabilità, orientamento sessuale, identità di genere o qualsiasi altra classe o caratteristica), illegale (ad esempio consumo di alcolici da parte di minorenni, abuso di sostanze, pirateria informatica, ecc.), offensivo, minaccioso, profano o molesto; o contenere materiale che minacci persone, luoghi, affari, gruppi o la pace nel mondo; o contenere parole o simboli che sono diffusamente considerati offensivi per gli individui di una determinata razza, etnia, religione, orientamento sessuale, identità o espressione di genere o gruppo socioeconomico; o contenere immagini, parole o testi che ritraggono nudità, atti di violenza o atti che sono o sembrano essere illegali o pericolosi o in violazione o in contrasto con le leggi o i regolamenti di qualsiasi giurisdizione in cui viene creato il Contributo;
- NON DEVONO contenere materiale che violi o infranga i diritti di altri, incluso ma non limitato a, materiale che violi i diritti di privacy, pubblicità o proprietà intellettuale o che costituisca violazione del copyright. Senza limitare quanto precede, i Contributi non devono includere marchi, loghi, insegne, segnaletica di posizione, fotografie, opere d'arte o sculture di terze parti, a eccezione di quelli dell'Amministrazione.
- NON DEVONO includere la menzione o l'esecuzione di qualsiasi produzione multimediale protetta da copyright, inclusi ma non limitati a, libri, articoli, fotografie, opere d'arte, musica, ecc., o la descrizione identificativa di proprietà mediatiche diverse da quelle dell'Amministrazione. I Contributi non devono includere musica commerciale.

**NEL CASO IN CUI SI SOSPETTI CHE UN GIOCATORE VIOLI QUALSIASI DEI SUDETTI REQUISITI DEI CONTRIBUTI PER LA TRASMISSIONE, L'AMMINISTRAZIONE PUÒ, A SUA ESCLUSIVA DISCREZIONE, SQUALIFICARE TALE GIOCATORE IN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL TORNEO E/O RICHIEDERE LA RESTITUZIONE DI QUALSIASI PREMIO VINTO.**

**17. LICENZA E CESSIONE DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE:** Inviando un Contributo, l'utente accetta che tale Contributo, compresi tutti i diritti ivi incorporati, siano considerati non confidenziali e non proprietari e l'Amministrazione non avrà alcun obbligo di alcun tipo rispetto a tale Contributo. L'Amministrazione è libera di rivedere, sfruttare, modificare, pubblicare, riprodurre, utilizzare, divulgare, promuovere e distribuire il Contributo ad altri senza limitazione in tutti i media attualmente noti o non ancora conosciuti, in tutto il mondo perpetuamente per qualsiasi scopo senza compenso, autorizzazione o notifica all'utente o a terzi. Con la presente si concede all'Amministrazione e ai suoi rappresentanti legali, successori e cessionari, una licenza irrevocabile e mondiale per utilizzare perpetuamente il Contributo in qualsiasi forma e formato e per modificare lo stesso, e si riconosce e si accetta che se l'Amministrazione utilizza il Contributo non si avrà diritto ad alcun riconoscimento, corrispettivo, avviso o pagamento di alcun tipo. Si rinuncia a qualsiasi diritto morale che si potrebbe avere sul Contributo e si accetta che se l'Amministrazione decide di utilizzare il Contributo per qualsiasi scopo, tutti i diritti coperti da copyright o altri diritti di proprietà intellettuale che potrebbero derivare da quelli relativi al Contributo o dall'uso dello stesso da parte dell'Amministrazione sono di proprietà esclusiva dell'Amministrazione. Si accetta inoltre che se l'Amministrazione decide di utilizzare il Contributo inviato, l'utente (o il genitore o tutore legale se minorenne) produrrà tutti i documenti richiesti dall'Amministrazione in merito a tale scopo. **QUALORA UN QUALSIASI USO DEL CONTRIBUTO DA PARTE DELL'AMMINISTRAZIONE LO RENDA RESPONSABILE NEI CONFRONTI DI TERZI, L'UTENTE ACCETTA DI INDENNIZZARE L'AMMINISTRAZIONE E I SUOI AGENTI, DIPENDENTI, AFFILIATI, SUSSIDIARIE, RAPPRESENTANTI E TUTTE LE PARTI CORRELATE, DA E CONTRO QUALSIASI DANNO, COSTO, SENTENZA E SPESA (COMPRESSE SPESE LEGALI RAGIONEVOLI) IN CUI DOVESSE INCORRERE COME CONSEGUENZA DELL'UTILIZZO DEL CONTRIBUTO.**

**18. LIBERATORIA PUBBLICITARIA:** Salvo laddove proibito dalla legge, partecipando al Torneo l'utente concede all'Amministrazione, agli Organizzatori e ai loro rispettivi agenti, affiliati, sussidiarie, rappresentanti o fornitori di servizi (la cui concessione sarà confermata per iscritto su richiesta dell'Amministrazione), il diritto e il permesso di stampare, pubblicare, trasmettere e utilizzare, in tutto il mondo, su qualsiasi supporto attualmente conosciuto o in seguito sviluppato, incluso ma non limitato al World Wide Web, in qualsiasi momento, il proprio nome, nome utente dell'Account, ritratto, foto, avatar, voce, aspetto, pseudonimo/i sui social media, opinioni e informazioni biografiche (inclusi ma non limitati a città e Stato/Paese di nascita) per scopi pubblicitari, commerciali e promozionali senza ulteriori riconoscimenti, compensi, autorizzazioni o notifiche.

**19. LIMITE.** UNA (1) ISCRIZIONE PER PERSONA (INDIPENDENTEMENTE DAL NUMERO DI INDIRIZZI E-MAIL O ACCOUNT DELL'UTENTE REGISTRATO) O PER INDIRIZZO E-MAIL (INDIPENDENTEMENTE DAL FATTO CHE PIÙ DI UNA PERSONA UTILIZZI LO STESSO INDIRIZZO E-MAIL). Saranno accettate solo le iscrizioni ricevute online in conformità alle presenti Regole ufficiali. Non saranno accettate altre forme di iscrizione, come fax, posta, e-mail, telefono o altro. I materiali/dati di iscrizione che sono stati manomessi o alterati sono considerati nulli.

**20. PREMI/SELEZIONE DEL VINCITORE/VALORE AL DETTAGLIO INDICATIVO.**

**Premi in-game digitali per il Torneo:** I giocatori partecipanti possono guadagnare premi in-game digitali per la loro partecipazione o il loro piazzamento durante tutto il Programma. I Premi Digitali non hanno valore reale e non possono essere riscattati in contanti.

**Punti Campionato:** Ogni giocatore guadagnerà Punti Campionato in base al piazzamento finale della sua squadra alla fine di ogni Torneo (tranne l'India), come segue:

<b>Coppa di febbraio (per regione)</b>			
<b>Piazzamento</b>	<b>Punti Campionato</b>	<b>Piazzamento (cont.)</b>	<b>Punti Campionato</b>
1 - 16	<i>vedere Finali mensili</i>	129 - 192*	10
17 - 24	38	193 - 256*	8
25 - 32	30	257 - 384*	6
33 - 48	24	385 - 512**	5
49 - 64	19	513 - 768**	4
65 - 96	15	769 - 1.024**	3
97 - 128	12		

\*I premi "Punti Campionato" non sono applicabili alla regione OCE

\*\*I premi Punti Campionato non sono applicabili alle regioni OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E e EU

<b>Coppa di marzo e maggio (per regione)</b>			
<b>Piazzamento</b>	<b>Punti Campionato</b>	<b>Piazzamento (cont.)</b>	<b>Punti Campionato</b>
1 - 12	<i>vedere Finali mensili</i>	97 - 128	12
13 - 16	47	129 - 192*	10
17 - 24	38	193 - 256*	8
25 - 32	30	257 - 384*	6
33 - 48	24	385 - 512**	5
49 - 64	19	513 - 768**	4
65 - 96	15	769 - 1.024**	3

\*I premi "Punti Campionato" non sono applicabili alla regione OCE

\*\*I premi Punti Campionato non sono applicabili alle regioni OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E e EU

### Finali di febbraio, marzo e maggio (per regione)

Piazzamento	Punti Campionato	Piazzamento (cont.)	Punti Campionato
1	300	5 - 6	123
2	240	7 - 8	98
3	192	9 - 12	79
4	154	13 - 16	63

### Coppa Aeos LCQ & Finali Regionali LCQ (per regione)

Piazzamento	Punti Campionato	Piazzamento (cont.)	Punti Campionato
1 - 12	<i>vedere Coppa Aeos</i>	97 - 128	17
13 - 16	63	129 - 192*	13
17 - 24	50	193 - 256*	11
25 - 32	40	257 - 384*	8
33 - 48	32	385 - 512**	7
49 - 64	26	513 - 768**	5
65 - 96	21	769 - 1.024**	4

\*I premi "Punti Campionato" non sono applicabili alla regione OCE

\*\*I premi Punti Campionato non sono applicabili alle regioni OCE, APAC, NA, MX, CA, SA-W, SA-E e EU

### Coppa Aeos (per regione)

Piazzamento	Punti Campionato	Piazzamento (cont.)	Punti Campionato
1	500	5 - 6	205
2	400	7 - 8	164
3	320	9 - 12	131
4	256	13 - 16	105

Finali regionali (per regione)			
Piazzamento	Punti Campionato	Piazzamento (cont.)	Punti Campionato
1	500	7 - 8	164
2	400	9 - 12	131
3	320	13 - 16	105
4	256	17 - 24	84
5 - 6	205		

**Premi in denaro:** I vincitori idonei saranno premiati con un valore in denaro come indicato nella tabella sottostante. Tutti i premi sono pagati in dollari statunitensi. I premi in denaro sono assegnati solo alle migliori squadre della Coppa Aeos, delle Finali regionali e del Campionato mondiale. I premi saranno pagati agli individui della squadra come indicato nella colonna Assegnazione individuale. La ripartizione dei premi è la seguente:

Coppa Aeos (per regione)		
Classifica	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$10.000,00	\$2.000,00
2	\$5.000,00	\$1.000,00
3	\$4.000,00	\$800,00
4	\$2.000,00	\$400,00
5	\$1.250,00	\$250,00
5	\$1.250,00	\$250,00
7	\$750,00	\$150,00
7	\$750,00	\$150,00
<b>Totale</b>	<b>\$25.000,00</b>	-

<b>Finali regionali (per regione)</b>		
Classifica	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$20.000,00	\$4.000,00
2	\$10.000,00	\$2.000,00
3	\$8.000,00	\$1.600,00
4	\$4.000,00	\$800,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
7	\$1.500,00	\$300,00
7	\$1.500,00	\$300,00
<b>Totale</b>	<b>\$50.000,00</b>	-

**Premi di viaggio:** I giocatori delle 16 squadre che si qualificano per un posto al Campionato mondiale (vedere sezione 10 per i dettagli) riceveranno anche un Premio di viaggio per partecipare all'evento. Il valore al dettaglio indicativo ("ARV") di ciascun Premio di viaggio non deve superare i cinquemila dollari statunitensi (\$5.000,00 USD).

<b>Campionato mondiale</b>		
Classifica	Assegnazione totale	Assegnazione individuale
1	\$100.000,00	\$20.000,00
2	\$75.000,00	\$15.000,00
3	\$65.000,00	\$13.000,00
4	\$60.000,00	\$12.000,00
5	\$45.000,00	\$9.000,00
5	\$45.000,00	\$9.000,00
7	\$25.000,00	\$5.000,00
7	\$25.000,00	\$5.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00



9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
<b>Totale</b>	<b>\$500.000,00</b>	

Il totale di tutti i premi da assegnare non può superare il milione e settecentomila dollari statunitensi (\$1.700.000,00 USD).

Restrizioni ai premi: Limite di un (1) premio a persona per evento. Tutte le tasse federali, statali e locali applicabili e tutte le tasse e spese relative all'accettazione e all'uso del premio non specificate nel presente documento sono esclusivamente a carico del vincitore. Il premio non può essere sostituito, assegnato o trasferito; tuttavia, l'Amministrazione si riserva il diritto di effettuare sostituzioni di premi equivalenti a sua esclusiva discrezione con uno di valore comparabile o superiore. L'Amministrazione non rimpiazzerà alcun premio o componente di un premio perso o rubato. Il premio non può essere utilizzato in combinazione con altre promozioni o offerte. Solo il numero di premi indicati nelle presenti Regole ufficiali è disponibile per essere vinto nel Torneo.

Salvo laddove legalmente proibito, ogni potenziale vincitore dovrà completare e restituire (o far completare al proprio genitore o tutore legale se il potenziale vincitore è minorenne nel proprio luogo di residenza), entro dieci (10) giorni dalla data di invio della notifica, una Dichiarazione di Idoneità, Responsabilità e Liberatoria Pubblicitaria ("**Affidavit**") al fine di richiedere il proprio premio. Se dopo il primo tentativo di contatto del potenziale vincitore, o se il potenziale vincitore non riesce a firmare e restituire l'**Affidavit** entro il periodo di tempo richiesto, o nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato per qualsiasi motivo, si considererà che il potenziale vincitore abbia rinunciato al premio, e l'Amministrazione, a sua esclusiva discrezione, determinerà la disposizione del premio (ad esempio, può scegliere a sua esclusiva discrezione di donare il premio a un'altra entità).

**21. ERRORI DI ISCRIZIONE/DIVIETO DI RIAMMISSIONE NELLE ISCRIZIONI:** Né l'Amministrazione né gli Organizzatori sono responsabili per iscrizioni perse, tardive, incomplete, danneggiate, rubate, non valide, incomprensibili o indirizzate a un destinatario errato, che saranno squalificate. Né l'Amministrazione né l'Organizzatore sono responsabili per eventuali indisponibilità o interruzioni di qualsiasi servizio o apparecchiatura utilizzata in connessione con il Torneo, incluse ma non limitate a, (1) interruzioni di qualsiasi rete, server, Internet, sito Web, telefono, satellite, computer o altre connessioni, (2) guasti di qualsiasi telefono, satellite, hardware, software o altra apparecchiatura, (3) trasmissioni disturbate, indirizzate in modo errato o confuse, o congestione del traffico, (4) altri errori di qualsiasi tipo, siano essi umani, tecnici, meccanici o elettronici, o (5) l'acquisizione errata o inesatta di dati o altre informazioni o la mancata acquisizione di tali informazioni.

Una volta inviati, gli invii e le registrazioni diventano di proprietà esclusiva dell'Amministrazione e non saranno riconosciuti né restituiti. Ai potenziali vincitori potrebbe essere richiesto di esibire un documento di identità. L'Amministrazione può richiedere che il potenziale vincitore fornisca la prova di essere il titolare autorizzato dell'account dell'indirizzo e-mail e/o della password associati all'iscrizione vincente.

**22. POTENZIALI VINCITORI.** TUTTI I POTENZIALI VINCITORI SONO SOGGETTI A VERIFICA DA PARTE DELL'AMMINISTRAZIONE, LE CUI DECISIONI SONO DEFINITIVE. L'AMMINISTRAZIONE DETERMINA IN ESCLUSIVA QUALSIASI FORMA DI VERIFICA. UN GIOCATORE NON È VINCITORE DI ALCUN PREMIO A MENO CHE E FINO A QUANDO LA SUA IDONEITÀ NON SIA STATA VERIFICATA E GLI/LE SIA STATO NOTIFICATO CHE LA VERIFICA È COMPLETA. L'AMMINISTRAZIONE NON ACCETTERÀ SCREENSHOT, AFFIDAVIT O ALTRE PROVE DI VINCITA IN SOSTITUZIONE DEL PROPRIO PROCESSO DI CONVALIDA. QUALSIASI REGISTRAZIONE AVVENUTA DOPO UN ERRORE DEL SISTEMA CAUSATO DA QUALSIASI MOTIVO POTREBBE ESSERE CONSIDERATA UNA REGISTRAZIONE ERRATA E NULLA.

I potenziali vincitori saranno avvisati via e-mail (o posta espressa) inviata entro quindici (15) giorni lavorativi successivi alla fine del Periodo del Torneo all'indirizzo indicato sul modulo di registrazione.

Un potenziale vincitore sarà squalificato se (i) non rispetterà le presenti Regole ufficiali (o sarà altrimenti ritenuto non idoneo), (ii) non risponderà all'avviso di premiazione entro dieci (10) giorni dalla la sua trasmissione (o ricevuta, se spedito per posta), o se l'avviso di premiazione inviato via e-mail, dopo tre (3) tentativi, viene restituito come non consegnabile, oppure (iii) il premio non è consegnabile per un qualsiasi motivo. Se l'Amministrazione notifica o cerca di consegnare un premio o tenta in altro modo di contattare un potenziale vincitore e tale potenziale vincitore viene successivamente squalificato, l'Amministrazione utilizzerà il suo ragionevole giudizio commerciale per determinare, a sua esclusiva discrezione, la disposizione del premio (ad esempio, può scegliere, a sua esclusiva discrezione, di donare il premio a un'altra entità).

La vincita di un premio è subordinata al rispetto di tutti i requisiti stabiliti nel presente documento. I vincitori sono gli unici responsabili di tutte le spese (ad esempio pasti e mance) relative alla partecipazione al Torneo (inclusa l'accettazione di qualsiasi premio) non specificate nel presente documento.

**23. CONDIZIONI AGGIUNTIVE.** La partecipazione costituisce la completa e incondizionata accettazione da parte del concorrente delle presenti Regole ufficiali e delle decisioni dell'Amministrazione, che sono definitive e vincolanti in tutte le questioni relative al Torneo.

L'Amministrazione si riserva il diritto di eseguire un controllo di tutti i precedenti di qualsiasi potenziale vincitore/compagno di viaggio, inclusi ma non limitati ai registri dei Tribunali civili e penali e ai rapporti di polizia, e i potenziali vincitori e i loro compagni di viaggio accettano di sottoporsi a tali controlli. Nella misura necessaria prevista dalla legge, il vincitore/compagno di viaggio è tenuto ad autorizzare tale controllo dei precedenti. L'Amministrazione potrà inoltre prendere tutte le misure necessarie per confermare tutte le informazioni a essa fornite dal vincitore/compagno di viaggio durante il suo colloquio. A tale proposito, il vincitore/compagno di viaggio sarà tenuto a fornire i contatti e le informazioni necessari affinché l'Amministrazione possa condurre tali indagini. L'Amministrazione si riserva il diritto (a sua esclusiva discrezione) di squalificare un vincitore/compagno di viaggio in base al controllo dei precedenti e a selezionare un sostituto.

ATTENZIONE: QUALSIASI PERSONA CHE TENTI DELIBERATAMENTE DI MINARE IL FUNZIONAMENTO LEGITTIMO DI QUESTO TORNEO O DI ALTERARE O DANNEGGIARE UN SITO WEB PUÒ ESSERE SOGGETTA A SANZIONI E MULTE CIVILI E/O PENALI; E L'AMMINISTRAZIONE SI RISERVA IL DIRITTO DI CHIEDERE A TALE PERSONA IL RISARCIMENTO DEI DANNI NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE.

**24. ESONERO E INDENNIZZO.** Partecipando a questo Torneo e/o ricevendo un premio, i giocatori accettano di esonerare, indennizzare e ritenere indenne l'Amministrazione, gli Organizzatori e ciascuna delle rispettive società collegate e tutti i rispettivi funzionari, direttori, dipendenti e agenti (collettivamente, le "**Parti esonerate**") da qualsiasi responsabilità, lesione, morte, perdita o danno al concorrente o a qualsiasi persona o entità, inclusi ma non limitati a, danni a proprietà personali o reali, causati in tutto o in parte, direttamente o indirettamente, dalla partecipazione a questo Torneo (o attività correlate) o dall'accettazione, dal possesso o dall'utilizzo/uso improprio di un premio.

**25. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ.** LE PARTI ESONERATE NON AVRANNO ALCUNA RESPONSABILITÀ PER E SARANNO RITENUTE INDENNI DALL'UTENTE VERSO QUALSIASI RESPONSABILITÀ PER EVENTUALI INFORMAZIONI ERRATE O INESATTE, CAUSATE DA ERRORI DEI GIOCATORI O DA QUALSIASI APPARECCHIATURA, HARDWARE, SOFTWARE O DI PROGRAMMAZIONE ASSOCIATI AL TORNEO, INFORTUNI, PERDITE O DANNI DI QUALSIASI TIPO A PERSONE, INCLUSI LESIONI PERSONALI O MORTE, O A PROPRIETÀ RISULTANTI IN TUTTO O IN PARTE, DIRETTAMENTE O INDIRETTAMENTE, DALL'ACCETTAZIONE, POSSESSO, USO IMPROPRIO O UTILIZZO DI UN PREMIO, DALLA REGISTRAZIONE O PARTECIPAZIONE A QUESTO TORNEO O IN QUALSIASI ATTIVITÀ A ESSO CORRELATA, O QUALSIASI RECLAMO BASATO SU DIRITTI DI PUBBLICITÀ, DIFFAMAZIONE O INVASIONE DELLA PRIVACY, O CONSEGNA DELLA MERCE. LE PARTI ESONERATE NON SONO RESPONSABILI SE IL TORNEO NON PUÒ SVOLGERSI COME PREVISTO, O SE NON È POSSIBILE ASSEGNARE ALCUN PREMIO, A CAUSA DI CANCELLAZIONI, RITARDI O INTERRUZIONI DOVUTE A CAUSE DI FORZA MAGGIORE, ATTI DI GUERRA, CALAMITÀ NATURALI, CRISI SANITARIE PUBBLICHE MINACCIATE O EFFETTIVE (INCLUSE MA NON LIMITATE A EPIDEMIE E PANDEMIE, NONCHÉ EVENTUALI CHIUSURE O ORDINI DI RIMANERE A CASA A ESSE CORRELATI), CONDIZIONI METEOROLOGICHE O TERRORISMO. LE PARTI ESONERATE NON SONO RESPONSABILI DI EVENTUALI INDISPONIBILITÀ O INTERRUZIONI DI QUALSIASI SERVIZIO O APPARECCHIATURA UTILIZZATA IN CONNESSIONE CON IL TORNEO, INCLUSE MA NON LIMITATE A, (1) INTERRUZIONI DI QUALSIASI RETE, SERVER, INTERNET, SITO WEB, TELEFONO, SATELLITE, COMPUTER O ALTRE CONNESSIONI, (2) GUASTI DI QUALSIASI TELEFONO, SATELLITE, HARDWARE, SOFTWARE O ALTRA APPARECCHIATURA, (3) TRASMISSIONI DISTURBATE, INDIRIZZATE IN MODO ERRATO O CONFUSE, O CONGESTIONE DEL TRAFFICO, (4) ALTRI ERRORI DI QUALSIASI TIPO, SIANO ESSI UMANI, TECNICI, MECCANICI O ELETTRONICI, O (5) L'ACQUISIZIONE ERRATA O INESATTA DI DATI O ALTRE INFORMAZIONI O LA MANCATA ACQUISIZIONE DI TALI INFORMAZIONI. PARTECIPANDO A QUESTO TORNEO, L'UTENTE ACCETTA CHE LE PARTI ESONERATE NON SARANNO RESPONSABILI PER EVENTUALI LESIONI, DANNI O PERDITE DI QUALSIASI TIPO, INCLUSI DANNI DIRETTI, INDIRETTI, INCIDENTALI, CONSEQUENZIALI O PUNITIVI A PERSONE, INCLUSA LA MORTE, O A PROPRIETÀ DERIVANTI DALL'ACCESSO E DALL'USO DI QUALSIASI SITO WEB O PIATTAFORMA SOFTWARE ASSOCIATA A QUESTO TORNEO O DAL DOWNLOAD E/O DALLA STAMPA DI MATERIALE SCARICATO DA TALE SITO WEB O PIATTAFORMA SOFTWARE.

SENZA LIMITARE QUANTO SOPRA, TUTTO CIÒ CHE RIGUARDA QUESTO TORNEO, INCLUSO QUALSIASI SITO WEB O PIATTAFORMA SOFTWARE A ESSO ASSOCIATO E TUTTI I PREMI, SONO FORNITI "COSÌ COME SONO" SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, ESPRESSE O IMPLICITE, INCLUSE MA NON LIMITATE ALLE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE O NON VIOLAZIONE. ALCUNE GIURISDIZIONI POTREBBERO NON CONSENTIRE LE LIMITAZIONI O LE ESCLUSIONI DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI O ESCLUSIONI DI GARANZIE IMPLICITE, PERTANTO ALCUNE DELLE LIMITAZIONI O ESCLUSIONI DI CUI SOPRA POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. CONTROLLARE LE LEGGI LOCALI PER EVENTUALI RESTRIZIONI O LIMITAZIONI RELATIVE A TALI LIMITAZIONI O ESCLUSIONI.

**26. CONTROVERSIE/SCelta DELLA LEGGE.** Le presenti Regole ufficiali sono regolate e interpretate in conformità con le leggi dello Stato di Washington, a esclusione delle disposizioni che regolano il conflitto

di leggi, come applicate ai contratti stipulati da soggetti residenti nello stato di Washington ed eseguiti esclusivamente all'interno dello Stato di Washington, e l'utente si sottopone alla giurisdizione personale nello Stato di Washington. L'utente accetta irrevocabilmente che i Tribunali statali e federali situati nello Stato di Washington, Stati Uniti, avranno competenza esclusiva per tutte le eventuali controversie che possano sorgere da o in connessione con queste Regole ufficiali, in relazione a qualsiasi reclamo presentato contro di noi dall'utente e non avrà la giurisdizione esclusiva su qualsiasi reclamo presentato da noi che lo riguardi. L'utente accetta di ricevere le notifiche processuali per posta nello Stato o nel Paese in cui si trova il proprio domicilio, come da lui/lei specificato. CON IL PRESENTE, LE PARTI RINUNCIANO AL PROCESSO CON GIURIA.

**27. PRIVACY.** Le informazioni di identificazione personale inviate dai giocatori nell'ambito di questo Torneo verranno utilizzate per amministrare il Torneo, selezionare i vincitori dei premi e consegnare i premi e saranno trattate in conformità con l'Informativa sulla privacy di TPCi accessibile sul suo sito Web all'indirizzo <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, Informativa sulla privacy online di Discord pubblicata sul suo sito web all'indirizzo <https://discord.com/privacy>, Informativa sulla privacy online di Esports Engine su <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf>, e la politica sulla privacy online di Battlefy pubblicata sul suo sito web all'indirizzo <https://battlefy.com/policies/privacy-policy>.

**28. ELENCO DEI VINCITORI.** Per visualizzare l'elenco dei vincitori del Torneo, si prega di visitare Pokemon.com. L'elenco dei vincitori sarà disponibile dopo il completamento della convalida del vincitore.

**29. COPYRIGHT.** ©2022 Pokémon. ©1995 – 2022 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2022 Tencent. TM, ® Nintendo. Tutti i diritti riservati.

### **30. ZONE REGIONALI**

#### **Giappone**

#### **Corea del Sud**

#### **America del Nord:**

Canada, Stati Uniti d'America (incluso Puerto Rico)

#### **Europa:**

Austria, Belgio, Repubblica Ceca, Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Baliato di Guernsey, Isola di Man, Irlanda, Italia, Jersey, Lussemburgo, Malta, Paesi Bassi, Norvegia, Polonia, Portogallo, Spagna, Svezia, Svizzera, Regno Unito

#### **Messico**

#### **America Centrale:**

Colombia, Repubblica Dominicana, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Nicaragua

#### **America Sud-occidentale:**

Argentina, Bolivia, Cile, Perù

#### **America Sud-orientale:**

Brasile, Paraguay, Uruguay

**Asia Pacifica:**

Hong Kong, Indonesia, Malesia, Filippine, Singapore, Tailandia, Taiwan

**Oceania:**

Australia, Nuova Zelanda

**India:**

Esclusi Andhra Pradesh, Assam, Nagaland, Odisha, Telangana e Sikkim