

REGOLAMENTO INTEGRALE - Art. 11 - D.P.R. 430/2001
CONCORSO A PREMI DENOMINATO
“UNIVERSITY MASTER 2023”

Società Promotrice: 2WATCH s.r.l.

Sede Legale: Via Pontano 7, 80122, Napoli (NA) - C.F. e P. IVA: 09619431217

Soggetto Associato: RCS Mediagroup SpA

Sede Legale: Via Rizzoli 8, 20132, Milano (MI) - C.F. e P. IVA: 12086540155

Soggetto Delegato: Leevia s.r.l., con Sede in Piazza Centa 7, 38122, Trento - P.IVA 02339780229

Territorio: Nazionale Italiano

Destinatari: L’iniziativa è rivolta a maggiorenni studenti universitari regolarmente iscritti all’anno accademico 2022/2023 al I, II, III anno delle lauree triennali o dal I al IV anno delle lauree magistrali di una Università del territorio italiano.

Durata: Dall’8 maggio al 2 luglio 2023 nelle date più avanti dettagliate.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE:

Nel periodo dall’8 maggio 2023 al 14 giugno 2023 (nelle date più avanti dettagliate) a tutti i maggiorenni studenti universitari regolarmente iscritti all’anno accademico 2022/2023 al I, II, III anno delle lauree triennali o dal I al IV anno delle lauree magistrali di una Università del territorio italiano come dettagliati alla voce Destinatari, verrà data la possibilità di iscriversi gratuitamente al torneo “University Master” (suddiviso a sua volta in 2 differenti Tornei A, B) e partecipare al presente concorso secondo le modalità di seguito descritte.

I Destinatari nel dettaglio si dovranno iscrivere ad almeno uno dei 2 Tornei previsti da “University Master” (A e B), attraverso il sito www.2w.gg compilando tutti i campi richiesti come obbligatori. I Destinatari dovranno rilasciare dati veritieri.

Ognuno dei due Tornei sarà strutturato con dei tornei di qualificazione ed un torneo finale. Ogni utente potrà partecipare a uno, due o tutti e tre i Tornei di qualificazione a sua discrezione.

I 2 Tornei di qualificazione si svolgeranno in base presente calendario:

Torneo A suddiviso in:

1° torneo di qualificazione: 30 maggio 2023 (iscrizioni entro il 29 maggio);

2° torneo di qualificazione: 6 giugno 2023 (iscrizioni entro il 5 giugno);

3° torneo di qualificazione: 13 giugno 2023 (iscrizioni entro il 12 giugno);

Finale: 2 luglio 2023

Torneo B suddiviso in:

1° torneo di qualificazione: 1 giugno 2023 (iscrizioni entro il 31 maggio);

2° torneo di qualificazione: 8 giugno 2023 (iscrizioni entro il 7 giugno);

3° torneo di qualificazione: 15 giugno 2023 (iscrizioni entro il 14 giugno);
Finale: 2 luglio 2023

Eventuali variazioni verranno comunicate tramite il sito ufficiale e direttamente ai Destinatari che si saranno registrati secondo le modalità sopra indicate.

I Destinatari registrati al Torneo di qualificazione di riferimento riceveranno a mezzo mail la procedura di accesso al Torneo che verrà gestito tramite un apposito software che registrerà i punteggi maturati dai singoli partecipanti che aderiranno da remoto e la cui perizia è a disposizione presso il soggetto Delegato.

Da ognuno dei tornei di qualificazione sopra indicati passeranno il turno i primi 2 classificati (per un totale di 12 utenti complessivi).

I 12 utenti verranno contattati a mezzo e-mail per confermare la loro partecipazione alla sfida Finale della competizione che si terrà il 2 luglio 2023. Nel caso in cui fossero impossibilitati alla partecipazione subentrerà il successivo della classifica di riferimento e così via.

Il Promotore coprirà la trasferta dei 12 utenti per raggiungere il luogo della Finale della competizione, che verrà reso noto ai partecipanti ma sarà comunque in Italia, tramite prenotazione di un mezzo di trasporto A/R (saranno a discrezione del Promotore la tipologia di mezzo ed orari). Resta escluso quanto non indicato come incluso. Valore massimo della trasferta pari € 200,00 IVA inclusa cad. **Valore massimo complessivo della trasferta per i 12 utenti finalisti pari a € 2.400,00 IVA inclusa salvo conguaglio.**

La Finale della competizione si svolgerà anche con un numero di partecipanti presenti inferiore a 12.

Maggiori dettagli sulle modalità di gioco sono forniti negli allegati del presente regolamento:

Allegato "A" specifiche Torneo A

Allegato "B" specifiche torneo B

Tutto il Torneo, ad eccezione della Finale della competizione, si svolgerà online pertanto si specifica che nel caso di problemi tecnici causati da circostanze esterne come un problema tecnico o la mancanza di corrente elettrica etc., la partecipazione non verrà interrotta e al giocatore disconnesso verranno attribuiti ugualmente il punteggio ottenuto siano a quel momento. In caso di problemi di connessione o problemi legati alla console o altri device utilizzati, come malfunzionamenti e simili, i partecipanti dovranno contattare l'organizzazione prima dell'inizio del game. Il Promotore non è responsabile per eventuali imprevisti tecnici relativi ai device dei partecipanti.

Il Promotore o soggetti Terzi dallo stesso incaricati potranno a loro discrezione, assegnare penalizzazioni a partecipanti che risultino non in regola con il presente regolamento, o che abbiano attuato comportamenti ritenuti fraudolenti o non in linea con il codice di condotta e integrità del Torneo

Finale della competizione

Assegnazione:

il 2 luglio 2023 alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica della Camera di Commercio, si svolgeranno le 2 Finali della competizione ed in base ai punteggi maturati dai n. 6 partecipanti di ognuno dei 2 Tornei verranno assegnati rispettivamente i premi di seguito indicati:

TORNEO A

1° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 1.150 IVA inclusa;

2° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 700 IVA inclusa;

3° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 400 IVA inclusa;

4° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 250 IVA inclusa;

TORNEO B

1° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 1.150 IVA inclusa;

2° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 700 IVA inclusa;

3° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 400 IVA inclusa;

4° classificato -> n.1 buono valido per attività formative ed educative del valore complessivo di € 250 IVA inclusa.

I buoni saranno validi per attività formative ed educative. A titolo esemplificativo e non esaustivo saranno validi per il pagamento di rette universitarie, pagamento di corsi di formazione, libri o materiale formativo. Nel dettaglio il vincitore potrà richiedere al Promotore, tramite la procedura che gli verrà comunicata, beni per attività formative ed educative fino all'ammontare complessivo del valore del buono e sarà il Promotore a provvedere direttamente all'acquisto e relativa consegna al vincitore.

I buoni dovranno essere fruiti entro i tempi e le modalità che verranno comunicate direttamente ai vincitori.

I buoni non sono convertibili in denaro nemmeno parzialmente, importi eccedenti il loro valore saranno a carico del vincitore.

TOTALE MONTEPREMI MASSIMO COMPLESSIVO Euro 7.400 IVA Inclusa salvo conguaglio

Si ricorda e ribadisce inoltre che:

- ciascun utente potrà registrarsi a differenti Tornei e vincere più premi finali (si specifica che nel caso di uno stesso finalista per più Tornei verrà coperta una sola trasferta).

COMUNICAZIONI ED ACCETTAZIONE DI VINCITA

I vincitori saranno avvisati mezzo e-mail e dovranno accettare il premio secondo i tempi e le modalità comunicate nell'email di avviso vincita.

Nel caso in cui i vincitori dei Tornei di qualificazione risultassero irreperibili o l'accettazione non risultasse valida (a titolo esemplificativo per mancata risposta entro i tempi e le modalità richieste), la classifica verrà fatta scalare e quindi all'ultima posizione subentrerà il successivo utente in qualità di prima riserva e così via.

Si specifica che in assenza di accettazione del premio secondo le modalità sopra riportate lo stesso non potrà essere ritirato/assegnato.

Si precisa inoltre che:

Esclusione dei partecipanti:

Sono esclusi dalla partecipazione al presente concorso a premi:

- Soggetti residenti e/o domiciliati al di fuori del Territorio Nazionale Italiano inclusa la Repubblica di San Marino;
- I soggetti non in regola con quanto indicato alla voce Destinatari;
- Sono altresì esclusi dalla partecipazione al Concorso e non potranno pertanto godere dell'eventuale premio vinto tutti quegli utenti che, secondo il giudizio insindacabile della Società Promotrice o di terze parti incaricate dalla stessa, risultino vincitori con mezzi e strumenti giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento dell'iniziativa. La Società Promotrice o terze parti incaricate dalla stessa, si riservano il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato.

La Promotrice si riserva il diritto di squalificare un concorrente e/o bloccare l'account e/o decurtarne i punti maturati impropriamente qualora siano stati messi in atto comportamenti tali da eludere il sistema di gioco ideato (compreso, ma non limitato a hackeraggio, creazione di account temporanei, fittizi, partecipazioni plurime, ecc.). Le presenti partecipazioni saranno oggetto di verifiche.

La Società Promotrice si riserva di effettuare, in qualsiasi momento o fase del Concorso, le verifiche che riterrà opportune relative alla corretta iscrizione e/o partecipazione da parte degli utenti. In caso di accertata irregolarità in fase di iscrizione si perderà il diritto a partecipare al Torneo. In caso di accertata irregolarità in fase di partecipazione, si procederà con la squalifica e si perderanno i diritti acquisiti come l'eventuale assegnazione dei premi. In tal caso l'assegnazione verrà effettuata a favore del partecipante nella successiva posizione di classifica.

La Promotrice non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire ad un concorrente di partecipare al concorso o di accettare la propria vincita nei tempi e modi indicati.

Il vincitore è l'unico responsabile della gestione della propria casella di posta elettronica, con particolare riferimento:

- Alla presa visione della eventuale e-mail di vincita;
- All'adozione delle misure di sicurezza che impediscano ad altri soggetti dallo stesso non autorizzati di accedere alla propria casella di posta elettronica.

La Società Promotrice e le terze parti incaricate dalla stessa, non si assumono alcuna responsabilità in caso di mancato o tardivo recapito del premio, nel caso in cui si verifichi una delle seguenti condizioni:

- La mailbox di un vincitore risulti piena;
- L'e-mail indicata dal partecipante in fase di registrazione risulti inesistente, errata o incompleta;
- Non vi sia risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail di notifica della vincita;
- La mailbox di un vincitore risulti disabilitata;
- L'e-mail indicata in fase di registrazione sia inserita in una blacklist;
- Dati personali errati e/o non veritieri.

I premi verranno consegnati entro 180 giorni.

Tutti i premi in palio non potranno in nessun modo essere convertiti in gettoni d'oro o in denaro. La Promotrice si riserva il diritto, nel caso in cui i premi siano indisponibili per motivi indipendenti dalla facoltà della Promotrice, di fornire un premio di eguale o superiore valore con caratteristiche simili.

La Società Promotrice si riserva il diritto di annullare il presente Concorso in qualsiasi momento nonché di modificare il presente regolamento senza preavviso, se richiesto da circostanze imprevedute al di là del suo ragionevole controllo.

Cauzione: La Cauzione pari al 100% dell'ammontare dei premi posti in palio, di cui all'art. 7 del D.P.R. 430/2001, è stata prestata a favore del Ministero dello Sviluppo Economico.

ONLUS:

I premi, se non assegnati, per qualsiasi motivo, diversamente da quelli rifiutati, saranno devoluti alla seguente ONLUS, come prevede l'art. 10 comma 5 del D.P.R. n. 430, 26 ottobre 2001: ➤ ONLUS: Comitato Italiano per l'Unicef – Fondazione Onlus con sede in Via Palestro 68 – 00185, Roma - C.F. 01561920586

Avvertenze:

Si rende noto che i costi di partecipazione saranno quelli previsti dal piano tariffario concordato da ciascun partecipante con il proprio provider, senza alcun ulteriore costo o onere aggiuntivo.

Si precisa che:

Il Server di gestione per tramite del sito internet del Concorso risiede su territorio nazionale italiano.

Pubblicità:

Sarà comunicato il contenuto della promozione utilizzando i seguenti mezzi: campagna web. Il Regolamento integrale sarà disponibile sul sito www.2w.gg La Società promotrice si riserva comunque di utilizzare ogni altro mezzo di comunicazione che appaia idoneo a portare a conoscenza il contenuto della presente manifestazione a premi ai destinatari della stessa.

- La Società Promotrice non intende esercitare il diritto di rivalsa della ritenuta alla fonte del 25% prevista dall'art. 30 del D.P.R. n.600 del 29/9/73.

Liberatoria e Privacy

Il Promotore garantisce che il trattamento dei dati personali forniti dai partecipanti in relazione alla presente manifestazione a premi è effettuato nel rispetto della normativa in materia di protezione dei dati personali come riportato all'apposito link consultabile nell'apposito form di registrazione.

Resta inteso che i partecipanti alla presente manifestazione dichiarano di avere almeno 18 anni.

Modalità di partecipazione al presente concorso a premi: la partecipazione comporta per il consumatore l'accettazione incondizionata e totale delle regole e delle clausole contenute nel presente Regolamento senza limitazione alcuna.

Milano, 5 maggio 2023

Per il soggetto promotore
2WATCH S.R.L.
Il Soggetto Delegato
LEEVIA S.R.L.

“ALLEGATO A”

SPECIFICHE TORNEO “UNIVERSITY MASTER 2023”

1. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO

I partecipanti si iscriveranno al Torneo gratuitamente attraverso i siti www.2w.gg e www.battlefy.com nelle sezioni apposite entro le date stabilite e secondo le procedure indicate nel regolamento del Concorso e/o meglio precisate sul suddetto sito.

Per l'iscrizione è necessario possedere una copia di *Rocket League*, di un account di *Battlefy* ed un account *Discord* gratuito.

2. MODALITA' DI GIOCO

Il torneo si svolgerà in modalità *partita privata 1v1*.

3. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

La prima fase del torneo è composta da 3 *Tornei di qualificazione*, ognuno di essi con bracket ad eliminazione diretta (*BO1*). I primi *due* classificati per ogni Torneo (per un totale di 6 giocatori) passeranno alla fase finali del torneo.

La seconda fase, o fase finale del torneo, si svolgerà con bracket ad eliminazione diretta tra i 6 finalisti.

IMPORTANTE: I giocatori dovranno sempre essere collegati e presenti nella chat *Discord* del torneo anche durante il match per essere sempre aggiornati durante le fasi di gioco. Ricordiamo che tutte le informazioni tra staff e player verranno comunicate in chat per cui la mancata lettura è a discapito del partecipante. La competizione verrà gestita e seguita da un Admin che garantirà il rispetto delle regole, tutti i giocatori sono comunque tenuti a conoscere il regolamento e a segnalare eventuali irregolarità prima che il match abbia inizio, potrebbero infatti non essere accettati i ricorsi avvenuti a seguito di partite perse per evidenti irregolarità presenti già dall'inizio del match e non segnalate. Dal momento in cui i contendenti accettano di giocare si assumono la responsabilità di aver verificato che tutte le condizioni di gioco siano conformi al regolamento e pertanto il risultato, salvo eccezioni che verranno valutate dall'organizzatore dell'evento, verrà omologato. Le modalità di esecuzione del torneo sono amministrate da un addetto membro dello Staff (Admin) e possono subire modifiche durante il torneo stesso sia in caso di imprevisti di varia natura sia per modellarsi meglio al numero degli iscritti. Potrà essere previsto un limite massimo sul numero dei partecipanti ammessi al torneo. Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità

degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati.

4. ORGANIZZAZIONE MATCH

Il match deve essere giocato nella fascia oraria specificata sul calendario.

Chi gioca in casa deve invitare l'avversario.

Il risultato del match deve essere inserito nel riquadro della partita del bracket sul sito battlefy.com.

Ogni player, al termine di ogni partita, dovrà obbligatoriamente scattare e conservare una foto della schermata con il risultato del match. In caso di contesa, la foto dovrà essere caricata nella chat del match, affinché l'Admin possa prendere le sue decisioni per decretare il vincitore.

Nel caso in cui il vostro avversario non si presenti entro 8 minuti dall'inizio del turno nella chat del match del sito *Battlefy*, potete contattare l'Admin aprendo un protest tramite il pulsante rosso apposito "*Report Match Issue*" all'interno della schermata del match della piattaforma *Battlefy* che vi assegnerà la vittoria a tavolino dopo aver verificato che l'altro player non si è presentato scrivendo nell'apposita chat.

5. CREAZIONE LOBBY

Chi è in casa, deve creare la lobby;

Per far ciò bisogna selezionare nel menu iniziale di *Rocket League – Gioca – Incontri Personalizzati – Partita Privata – Crea una partita privata*.

Impostando *Accessibile da: Nome/Password*, si seleziona *Crea una partita*, e si indicherà a propria scelta il nome e la Password, i quali dovranno essere comunicati all'avversario nella chat del match dell'incontro dalla piattaforma *Battlefy*.

L'avversario dovrà quindi andare nel menu iniziale di *Rocket League – Gioca – Incontri Personalizzati – Partita Privata – Unisciti a una partita privata*, ed inserire nome/password comunicati dal player che gioca in casa.

Il creatore della lobby dovrà impostare le seguenti impostazioni:

- *Modalità: Car-r-lcio.*
- *Arena: DFH STADIUM.*
- *Dimensione della squadra: 1 v1*
- *Difficoltà dei bot: Nessun bot.*
- *Impostazioni mutatori: default*

L'avversario che entrerà nella lobby, prima di avviare la partita dovrà controllare che le impostazioni impostate siano corrette.

6. PROBLEMI DI CONNESSIONE

In caso di disconnessione da parte di un giocatore, si procederà a rigiocare la partita disputando i minuti mancanti con il risultato maturato della partita precedente.

L'utente che si disconnette volontariamente riceverà la sconfitta a tavolino.

7. PROBLEMI DI LAG

In caso di problemi di LAG da parte di un giocatore, è consentito abbandonare il match entro 30 secondi di gioco, avvisando l'avversario. Si procederà a rigiocare la partita partendo dal risultato maturato nei minuti giocati precedentemente.

8. CONTESA RISULTATO

In caso di contesa di un risultato, ogni giocatore dovrà controllare di aver inserito correttamente il risultato. In caso non ci fossero errori, i giocatori dovranno caricare tramite la chat del match della piattaforma *Battlefy* una foto del risultato in cui sia visibile il risultato di entrambi i giocatori e l'ID. Un admin prenderà in carico la questione e prenderà una decisione in base alle informazioni ottenute.

9. STREAMING

Se un player volesse streammare dovrà chiedere prima il consenso agli Admin e, nel caso di conferma, dovrà impostare un delay significativo in modo tale da non incorrere in problemi di stream sniping.

12. CODICE CONDOTTA IN GAME

Hacking, blasfemie, insulti, exploiting, ringing, teaming non sono tollerati. Non sono permesse collaborazioni tra giocatori, pianificazione degli spostamenti, inviare o ricevere segnali (verbali o non verbali) per comunicare con giocatori rivali, rilasciare intenzionalmente degli oggetti perché siano raccolti da un giocatore rivale, farsi intenzionalmente eliminare da un avversario.

11. SANZIONI DISCIPLINARI

Gli Admin si riservano il diritto di escludere un player dal Torneo o di sanzionarlo nel punteggio qualora il suo comportamento dovesse rivelarsi scorretto verso gli altri giocatori, gli Admin e, più in generale per comportamenti ritenuti antisportivi.

Violando queste regole si incorrerà in penalità a discrezione del Promotore del Torneo o soggetti Terzi dallo stesso incaricati.

12. RECLAMI E CONTESTAZIONI

In caso di problemi di connessione o problemi legati alla console o altri device utilizzati, come malfunzionamenti e simili, i players dovranno contattare l'organizzazione prima dell'inizio del game per adoperarsi assieme al fine di trovare una soluzione. L'Admin ad ogni modo non è responsabile di eventuali imprevisti di questo genere ed i game non possono essere rigiocati per problemi di un singolo player.

13. GIOCATE SOSPETTE

In caso di problemi di una giocata sospetta da parte di uno o più players (cheating, teaming ecc.), inviate una clip agli admin su Discord.

14. CODICE DI CONDOTTA E INTEGRITÀ DELLA COMPETIZIONE

I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play.

- a) Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, offensivo, minaccioso, violento, diffamatorio; oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione o in qualsiasi momento. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di Torneo che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile.
- b) Sono vietati i seguenti comportamenti:
 - Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 - Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
 - l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
 - Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
 - Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;

- Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione;
- Prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato;
- Molestie sessuali;
- Offese e frasi discriminatorie sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione;

Violando queste regole si incorrerà in penalità a discrezione del Promotore del Torneo o soggetti Terzi dallo stesso incaricati.

15. ULTERIORI DISPOSIZIONI

- Gli Admin del Torneo possono, a loro discrezione, assegnare le seguenti penalità: warning verbale, perdita di partite o serie di partite, squalifica;
- Gli Admin del Torneo hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di giocatore. Qualsiasi giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro 2WATCH S.r.l. e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione;
- Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione della UNIVERSITY MASTER e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Torneo, le cui decisioni sono irrevocabili;
- Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di Torneo, al fine di assicurare l'integrità della competizione ufficiale.

“ALLEGATO B”

SPECIFICHE TORNEO “UNIVERSITY MASTER 2022 Winter Split – CLASH ROYALE”

1. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO

I partecipanti si iscriveranno al Torneo gratuitamente attraverso il sito www.2w.gg nella sezione apposita entro le date stabilite e secondo le procedure indicate nel regolamento del Concorso e/o meglio precisate sul suddetto sito.

I partecipanti, una volta iscritti dovranno procedere alla conferma dell'iscrizione attraverso l'applicazione **2WATCH ESPORTS** (disponibile gratuitamente su **Play Store** ed **Apple Store**).

Per l'iscrizione è necessario possedere un account **Clash Royale** e **Discord** gratuito.

2. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO

La prima fase del torneo è composta da **3 Tornei di qualificazione**, ognuno di essi con bracket ad eliminazione diretta . I primi **due** classificati per ogni Torneo (per un totale di 6 giocatori) passeranno alla fase finali del torneo.

La seconda fase, o fase finale del torneo, si svolgerà con bracket ad eliminazione diretta tra i 6 finalisti.

IMPORTANTE: I giocatori dovranno sempre essere collegati e presenti nella chat Discord del torneo anche durante il match per essere sempre aggiornati durante le fasi di gioco. Ricordiamo che tutte le informazioni tra staff e player verranno comunicate in chat per cui la mancata lettura è a discapito del partecipante. La competizione verrà gestita e seguita da un Admin che garantirà il rispetto delle regole, tutti i giocatori sono comunque tenuti a conoscere il regolamento e a segnalare eventuali irregolarità prima che il match abbia inizio, potrebbero infatti non essere accettati i ricorsi avvenuti a seguito di partite perse per evidenti irregolarità presenti già dall'inizio del match e non segnalate. Dal momento in cui i contendenti accettano di giocare si assumono la responsabilità di aver verificato che tutte le condizioni di gioco siano conformi al regolamento e pertanto il risultato, salvo eccezioni che verranno valutate dall'organizzatore dell'evento, verrà omologato. Le modalità di esecuzione del torneo sono amministrate da un addetto membro dello Staff (Admin) e possono subire modifiche durante il torneo stesso sia in caso di imprevisti di varia natura sia per modellarsi meglio al numero degli iscritti. Potrà essere previsto un limite massimo sul numero dei partecipanti ammessi al torneo, come ad esempio in caso di raggiungimento di 512 iscritti in totale. Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati.

3. IMPOSTAZIONE PARTITA

Modalità: Duello Amichevole;

4. SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Gli Ufficiali di Torneo forniscono, tramite i canali social di **2WATCH** ed il sito **www.2w.gg**, tutte le info e link necessari all'iscrizione;

Per registrarsi alle qualificazioni, il giocatore deve aver compilato correttamente il Form di Registrazione;

Ogni match delle fasi finali verrà mandato in onda su uno dei canali ufficiali di **2WATCH**.

Pertanto, ogni match dovrà essere disputato tramite l'utilizzo di un clan che verrà precedentemente comunicato dagli Ufficiali di Torneo tramite il canale Discord Ufficiale;

Tutti le partite saranno giocate nella modalità di gioco Duello Amichevole. Altre modalità o sfide speciali in gioco non verranno utilizzate;

Gli Ufficiali di Torneo, comunicheranno quale dei 2 giocatori dovrà richiedere la sfida amichevole.

5. ORGANIZZAZIONE MATCH

Il match deve essere giocato nella fascia oraria specificata sul calendario.
All'interno della lobby sull'app 2WATCH esports clicca sul tasto "GIOCA" e verrai indirizzato automaticamente sull'app di CLASH ROYALE e l'avversario sarà già presente tra i tuoi amici.

Chi gioca in casa deve invitare l'avversario.

Al termine del match, il risultato del match viene registrato automaticamente dalle API del gioco sull'app 2WATCH esports dopo che uno dei giocatori clicca sul tasto "VERIFICA RISULTATO" all'interno della lobby sull'app 2WATCH esports.

Ogni player, al termine di ogni partita, dovrà obbligatoriamente scattare e conservare uno screenshot della schermata con il risultato del match. In caso di contesa, la foto dovrà essere caricata sull'app 2WATCH esports (vedi SEZ. CONTESA RISULTATO).

Nel caso in cui il vostro avversario non accetti l'invito a giocare il match, dopo 5 minuti dall'inizio del turno potete inserire sull'applicazione il quit da parte del vostro avversario cliccando su "match non disputato" e sarà assegnata la vittoria a tavolino.

6. UTILIZZO CARTE

I giocatori potranno utilizzare tutte le carte a loro disposizione nel gioco per comporre il proprio mazzo. I mazzi potranno liberamente essere cambiati tra una partita e l'altra di una serie;

Non sarà possibile utilizzare le nuove carte fino a 14 giorni dalla data di rilascio. Il blocco per l'utilizzo di tali carte potrà essere esteso o meno a discrezione degli Ufficiali di Torneo.

6. PAREGGIO

In caso di pareggio alla conclusione dei tempi supplementari, il vincitore sarà decretato utilizzando la funzione "spareggio" presente all'interno del gioco.

7. PAUSA TRA LE PARTITE

Ciascun giocatore è tenuto a presentarsi all'orario di inizio del match. Per questo motivo, è consigliato fare una pausa tra un round e l'altro. Nel caso in cui un giocatore sia assente per l'inizio di un match, verrà applicata una penalità a completa discrezione degli Ufficiali di Torneo;

10. STREAMING

Se un player volesse streammare dovrà chiedere prima il consenso agli Admin e, nel caso di conferma, dovrà impostare un delay significativo in modo tale da non incorrere in problemi di stream sniping.

12. CODICE CONDOTTA IN GAME

Hacking, blasfemie, insulti, exploiting, ringing, teaming non sono tollerati. Non sono permesse collaborazioni tra giocatori, pianificazione degli spostamenti, inviare o ricevere segnali (verbali o non verbali) per comunicare con giocatori rivali, rilasciare intenzionalmente degli oggetti perché siano raccolti da un giocatore rivale, farsi intenzionalmente eliminare da un avversario.

13. SANZIONI DISCIPLINARI

Gli Admin si riservano il diritto di escludere un player dal Torneo o di sanzionarlo nel punteggio qualora il suo comportamento dovesse rivelarsi scorretto verso gli altri giocatori, gli Admin e, più in generale per comportamenti ritenuti antisportivi.

Violando queste regole si incorrerà in penalità a discrezione del Promotore del Torneo o soggetti Terzi dallo stesso incaricati.

12. RECLAMI E CONTESTAZIONI

In caso di problemi di connessione o problemi legati alla console o altri device utilizzati, come malfunzionamenti e simili, i players dovranno contattare l'organizzazione prima dell'inizio del game per adoperarsi assieme al fine di trovare una soluzione. L'Admin ad ogni modo non è responsabile di eventuali imprevisti di questo genere ed i game non possono essere rigiocati per problemi di un singolo player.

13. GIOCATE SOSPETTE

In caso di problemi di una giocata sospetta da parte di uno o più players (cheating, teaming ecc.), inviate una clip agli admin su Discord.

14. CODICE DI CONDOTTA E INTEGRITÀ DELLA COMPETIZIONE

I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play.

- c) Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, offensivo, minaccioso, violento, diffamatorio; oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione o in qualsiasi momento. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di Torneo che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile.
- d) Sono vietati i seguenti comportamenti:
 - Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 - Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
 - l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;

- Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
- Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
- Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione;
- Prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato;
- Molestie sessuali;
- Offese e frasi discriminatorie sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione;

Violando queste regole si incorrerà in penalità a discrezione del Promotore del Torneo o soggetti Terzi dallo stesso incaricati.

15. ULTERIORI DISPOSIZIONI

- Gli Admin del Torneo possono, a loro discrezione, assegnare le seguenti penalità: warning verbale, perdita di partite o serie di partite, squalifica;
- Gli Admin del Torneo hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di giocatore. Qualsiasi giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro 2WATCH S.r.l. e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione;
- Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione della UNIVERSITY MASTER e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Torneo, le cui decisioni sono irrevocabili;
- Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di Torneo, al fine di assicurare l'integrità della competizione ufficiale.

Il match deve essere giocato nella fascia oraria specificata sul calendario.

All'interno della lobby sull'app 2WATCH esports clicca sul tasto "GIOCA" e verrai indirizzato automaticamente sull'app di CLASH ROYALE e l'avversario sarà già presente tra i tuoi amici.

Chi gioca in casa deve invitare l'avversario.

Al termine del match, il risultato del match viene registrato automaticamente dalle API del gioco sull'app 2WATCH esports dopo che uno dei giocatori clicca sul tasto "VERIFICA RISULTATO" all'interno della lobby sull'app 2WATCH esports. Ogni player, al termine di ogni partita, dovrà obbligatoriamente scattare e conservare uno screenshot della schermata con il risultato del match. In caso di contesa, la foto dovrà essere caricata sull'app 2WATCH esports (vedi SEZ. CONTESA RISULTATO).

Nel caso in cui il vostro avversario non accetti l'invito a giocare il match, dopo 5 minuti dall'inizio del turno potete inserire sull'applicazione il quit da parte del vostro avversario cliccando su "match non disputato" e sarà assegnata la vittoria a tavolino.