



TORNEO DI BRAWL STARS DEL 2025

MANUALE DELLA COMPETIZIONE



1. INTRODUZIONE	4
2. INFORMAZIONI GENERALI	4
2.1. Definizioni	4
2.2. Diritti	5
2.3. Riservatezza	6
2.4. Condizioni d'Uso	6
3. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE, IDONEITÀ E RESTRIZIONI	6
3.1. Limiti di età	6
3.2. Idoneità dell'account	6
3.3. Restrizioni regionali	7
3.3.1. Regioni di terzi	7
3.3.2. Paesi idonei e regioni principali consigliate	8
3.4. Proprietà dello slot	9
3.5. Versione del gioco	9
3.6. Posizione dei server	10
4. FUNZIONAMENTO DEL TORNEO	10
4.1. Fasi e formato	10
4.2. Limitazioni alla rosa	12
4.3. Assegnazione dei posti per le Qualificazioni	15
4.4. Distribuzione dei punti	16
4.5. Classifiche delle regioni	19
4.6. Programma del Torneo	20
4.6.2. Sfide del torneo	20
4.6.3. Qualificazioni mensili	20
4.6.4. Finali mensili	21
4.7. Fusi orari	22
4.8. Eventi offline	22
5. PROCEDURE DEGLI SCONTRI	24
5.1. Modalità e mappe	24
5.2. Selezione e proibizione dei brawler	24
5.3. Strutturazione degli scontri	25
5.4. Selezione delle teste di serie	29
5.5. Mancata comparizione o assenza	30
5.6. Pareggi	31
5.7. Problemi tecnici	31
6. INCENTIVI E PREMI	32
6.1. Sfida del Torneo	32
6.2. Qualificazioni mensili	32
6.3. Finali mensili	32
6.4. Brawl Cup	33



6.5. Ultime qualificazioni	33
6.6. Finali mondiali	34
6.7. Pagamento dei premi in denaro	34
6.8. Idoneità al ricevimento dei premi	35
7. COMUNICAZIONI E ASSISTENZA	36
7.1. Mezzi di comunicazione	36
7.2. Assistenza	36
8. MARCHI, SPONSOR E ALTRO MATERIALE PUBBLICITARIO INERENTE A GIOCATORI E SQUADRE	36
8.1.1. Rebranding	36
8.2. Restrizioni agli sponsor	37
9. OBBLIGHI RIGUARDANTI I CONTENUTI E I MEDIA	38
9.1. Questionari per i Giocatori	38
9.2. Giornata online dedicata ai media	38
10. CODICE DI CONDOTTA	39
10.1. Condivisione dell'account	39
10.2. Integrità della competizione	39
10.3. Indagine sul comportamento dei Giocatori	39
10.4. Comportamento sleale	39
11. SANZIONI	43
12. DISPOSITIVI	44
12.1. Autorizzati	44
12.2. Vietati	44
12.3. Webcam	44
13. DEFINITIVITÀ DELLE DECISIONI	44
13.1. Versione di riferimento	45



1. INTRODUZIONE

Le seguenti Condizioni d'Uso fungono da guida ufficiale (di seguito il "**Regolamento**") per il Torneo di Brawl Stars del 2025 (di seguito il "**TdBS**") e saranno valide per tutte le fasi del Torneo, di seguito note come il "**Torneo**", che comprendono la Sfida del Torneo (di seguito la "**SdT**"), le Qualificazioni mensili (di seguito le "**QM**"), le Finali mensili, la Brawl Cup (di seguito "**BC**") le Ultime qualificazioni (di seguito le "**UQ**") e le Finali mondiali (di seguito le "**FM**"). Tutti i partecipanti (di seguito i "**Giocatori**" e/o le "**Squadre**") acconsentono ad attenersi alle condizioni stabilite nel presente documento. L'infrazione di queste regole può comportare la squalifica immediata e/o la rinuncia a tutti i premi in denaro guadagnati da parte degli autori delle violazioni.

Partecipando al Torneo, i Giocatori accettano quanto segue.

Supercell Oy (di seguito "**Supercell**") e gli organizzatori del Torneo (di seguito gli "**Amministratori**") possono, a loro esclusiva discrezione:

- (a) aggiornare, modificare o inserire aggiunte al Regolamento in qualsiasi momento, e
- (b) interpretare o applicare il Regolamento rilasciando avvisi, comunicati online, e-mail o qualsivoglia altro comunicato elettronico che fornisca istruzioni e assistenza ai Giocatori.

2. INFORMAZIONI GENERALI

2.1. Definizioni

- 2.1.1. **Squadra:** si riferisce al gruppo di tre (3) Giocatori che uniscono le forze per partecipare insieme alla competizione.
- 2.1.2. **Giocatore:** si riferisce a un individuo che partecipa al Torneo come membro di una Squadra.
- 2.1.3. **Partita:** si riferisce al singolo incontro di natura competitiva che ha termine quando viene determinato un vincitore.
- 2.1.4. **Set:** ogni set si gioca al meglio delle tre partite (Md3p) e la Squadra che ne vince due (2) per prima sulla mappa di gioco si aggiudica il set.
- 2.1.5. **Scontro:** si riferisce alla serie di set a cui partecipano due (2) Squadre del Torneo e può essere disputato al meglio di un set (Md1s), al meglio di tre set (Md3s), al meglio di cinque set (Md5s) o al meglio di sette set (Md7s).
- 2.1.6. **Stagione:** ogni stagione ha la durata approssimativa di un (1) mese e consiste in una Sfida del Torneo globale, seguita da una (1) Qualificazione mensile per regione e una (1) Finale mensile per regione.



- 2.1.7. **Ciclo:** l'edizione del 2025 del TdBS sarà suddivisa in due (2) cicli. Il primo (1°) includerà tutti gli eventi competitivi del TdBS da gennaio a maggio, mentre il secondo (2°) comprenderà quelli che si terranno da giugno a novembre.
- 2.1.8. **Evento offline:** qualsiasi evento trasmesso che richiede la presenza fisica dei Giocatori.
- 2.1.9. **Regione:** il TdBS del 2025 è suddiviso in quattro (4) regioni principali e due (2) subregioni e a ciascuna di esse è assegnato un server specifico che ospita gli scontri delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili tenute in quella regione.
- 2.1.10. **Terze parti:** le due (2) subregioni i cui tornei verranno gestiti da altri operatori e avranno un'organizzazione diversa rispetto a quella delle quattro (4) regioni principali di cui si occupa questo Regolamento.
- 2.1.11. **Classifiche delle regioni:** includono i punteggi ottenuti nel Torneo da ciascuna Squadra nel corso dell'anno. La Squadra o le Squadre classificatesi nelle prime posizioni nella classifica della propria regione accederanno alla Brawl Cup, alle Ultime qualificazioni e alle Finali mondiali, i cui posti a disposizione varieranno di regione in regione.
- 2.1.12. **Gruppo a doppia eliminazione:** in questo formato, una Squadra viene eliminata dopo aver perso due (2) scontri e il tabellone è suddiviso in due (2) gruppi: quello dei vincitori include tutte le Squadre imbattute, ma non appena una di esse perderà uno (1) scontro, sarà relegata al gruppo dei perdenti, di cui faranno parte tutte le Squadre con una (1) sconfitta. Se queste Squadre perderanno un altro scontro, saranno eliminate definitivamente dal tabellone.
- 2.1.13. **Eliminazione diretta:** in questo formato, una Squadra viene eliminata dopo aver perso uno (1) scontro.
- 2.1.14. **Capitano della Squadra:** al momento dell'iscrizione a una Qualificazione mensile, ognuna delle Squadre partecipanti dovrà designare un capitano, che sarà il punto di contatto principale tra la sua Squadra e gli Amministratori per qualsivoglia questione o avvenimento relativo alla stessa.
 - 2.1.14.1. Se un'organizzazione partner ingaggia una Squadra, le sarà concesso di scegliere il capitano per quella Squadra, mentre, se l'organizzazione in questione è gestita da un manager, tale manager può essere scelto per essere il punto di contatto principale con gli Amministratori.

2.2. Diritti

Tutti i diritti di trasmissione del Torneo sono di proprietà di Supercell e includono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo, video in streaming, trasmissioni televisive,



audio in streaming tramite Shoutcast, replay, demo e bot che aggiornano punteggi in tempo reale.

2.3. **Riservatezza**

Il contenuto di reclami, messaggi all'assistenza, discussioni e/o qualsivoglia altra corrispondenza con gli Amministratori è strettamente confidenziale. La pubblicazione di questi materiali è vietata senza previa autorizzazione scritta degli Amministratori del Torneo. Partecipando al Torneo, i Giocatori si impegnano a rispettare per intero il presente Regolamento, inclusa la suddetta clausola di riservatezza.

2.4. **Condizioni d'Uso**

Tutti i partecipanti sono soggetti alle Condizioni d'Uso stabilite dagli Amministratori.

3. **REQUISITI DI PARTECIPAZIONE, IDONEITÀ E RESTRIZIONI**

Tutti i Giocatori devono soddisfare i requisiti illustrati di seguito per essere ritenuti idonei a partecipare al Torneo. Nel caso in cui una Squadra non sia ritenuta idonea, verrà sostituita dalla Squadra qualificatasi subito dopo di essa.

3.1. **Limiti di età**

I Giocatori devono aver compiuto almeno sedici (16) anni al momento della chiusura delle iscrizioni per poter partecipare alle Qualificazioni mensili e alle Finali mensili. Le iscrizioni termineranno 30 minuti prima dell'apertura della registrazione antecedente al torneo e l'orario esatto per ogni regione è consultabile al **paragrafo 4.6.3**.

I Giocatori che partecipano al Torneo dovranno esibire un documento comprovante la loro identità. Gli Amministratori si riservano il diritto di verificare le informazioni di un Giocatore idoneo in qualsivoglia momento, qualora lo ritengano necessario.

- 3.1.1. I Giocatori che non sono in grado di provare la loro età con un documento d'identità valido potranno essere immediatamente squalificati e non sarà concesso loro di gareggiare finché non presenteranno tale documento.

3.2. **Idoneità dell'account**

Ogni account di gioco associato a un partecipante deve essere registrato a suo nome, essere in regola e non presentare nessuna violazione delle Condizioni d'Uso di Supercell.

Tutti i Giocatori devono essere i soli titolari dell'account di Brawl Stars e del Supercell ID con cui partecipano al Torneo. In tutte le fasi del Torneo, è permesso ai Giocatori di partecipare solo con un unico account. La condivisione degli account è



severamente proibita e non è consentita in alcun caso. I Giocatori trovati a condividere il proprio account o a violare qualsivoglia altro aspetto delle Condizioni d'Uso di Supercell prima, durante o dopo il Torneo verranno rimossi dalla competizione e saranno intraprese azioni appropriate contro i loro account di Brawl Stars.

- 3.2.1. I Giocatori devono utilizzare lo stesso account nel corso dell'intero Torneo.
- 3.2.2. I Giocatori idonei dovranno completare un modulo di iscrizione, avendo cura di compilare tutti i campi obbligatori del modulo, per essere valutati.
- 3.2.3. Se, dopo il 30 gennaio, un Giocatore viene trovato a violare qualsiasi punto delle Condizioni d'Uso di Supercell con uno qualsiasi dei suoi account, potrebbe subire dei provvedimenti, che includono l'esclusione dalla partecipazione a edizioni future del Torneo di Brawl Stars.

3.3. **Restrizioni regionali**

Le Qualificazioni mensili e le Finali mensili sono suddivise in quattro (4) regioni principali: durante queste due (2) fasi, ogni Giocatore gareggerà esclusivamente nella regione che ha scelto. In aggiunta alle quattro (4) regioni principali, ci saranno due (2) subregioni gestite da terzi.

3.3.1. **Regioni di terzi**

I Giocatori che si trovano in uno dei Paesi indicati più sotto possono scegliere di partecipare in una delle subregioni del Torneo di Brawl Stars gestite da terzi. Ai Giocatori è permesso di partecipare o nelle regioni principali o nelle subregioni e, se dovessero competere in entrambi i tipi di regione, potrebbero subire la squalifica.

Per maggiori informazioni su come partecipare nelle subregioni gestite da terzi, si rimanda alle indicazioni dei canali ufficiali di Brawl Stars.

Nota: solo i Giocatori che risiedono nelle subregioni gestite da terzi possono competere in tali subregioni.

- 3.3.1.1. **Asia meridionale (incluse l'Asia centrale e la penisola arabica):** Afghanistan, Arabia Saudita, Bahrain, Bangladesh, Bhutan, India, Emirati Arabi Uniti, Kazakistan, Kirghizistan, Kuwait, Mongolia, Nepal, Oman, Pakistan, Qatar, Sri Lanka, Tagikistan, Turkmenistan, Uzbekistan, Yemen.
- 3.3.1.2. **Sudest asiatico:** Australia, Brunei, Cambogia, Fiji, Filippine, Indonesia, Isole Marshall, Isole Solomon, Kiribati, Laos, Malaysia, Maldive, Myanmar, Nauru, Nuova Zelanda, Palau, Papua Nuova



Guinea, Samoa, Singapore, Stati Federati di Micronesia, Thailandia, Timor Est, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.2. Paesi idonei e regioni principali consigliate

Questo paragrafo contiene tutti i Paesi ritenuti idonei per partecipare al Torneo di Brawl Stars del 2025. Abbiamo assegnato ciascuno di essi a una delle regioni in cui il Torneo è suddiviso, tenendo in conto la relazione tra la posizione geografica di ciascun Paese e quella dei server assegnati alle varie regioni.

Nota: i Giocatori che preferiscono gareggiare in una regione diversa da quella che abbiamo assegnato al loro Paese sono liberi di sceglierne un'altra, ma dovranno assumersi il rischio di eventuali problemi di connessione.

Se i membri di una Squadra preferiscono passare a un'altra regione, dovranno sciogliere la Squadra, rinunciare ai punti guadagnati fino a quel momento e creare una nuova Squadra nella regione di loro scelta.

3.3.2.1. **Asia orientale:** Corea del Sud, Giappone, Hong Kong, Isole Cook, Macao, Taiwan.

3.3.2.2. **Europa, Medio Oriente e Africa:** Albania, Algeria, Andorra, Arabia Saudita, Armenia, Austria, Azerbaigian, Belgio, Benin, Bosnia-Erzegovina, Botswana, Bulgaria, Burkina Faso, Burundi, Camerun, Capo Verde, Ciad, Cipro, Città del Vaticano, Comore, Costa d'Avorio, Croazia, Danimarca, Egitto, Eritrea, Estonia, Eswatini, Etiopia, Finlandia, Francia, Gabon, Gambia, Georgia, Germania, Ghana, Gibilterra, Gibuti, Giordania, Grecia, Groenlandia, Guinea, Guinea-Bissau, Guinea Equatoriale, Iraq, Irlanda, Islanda, Isola di Man, Isole Faroe, Israele, Italia, Jersey, Kenya, Lettonia, Lesotho, Libano, Liberia, Libia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Macedonia del Nord, Madagascar, Malawi, Mali, Malta, Marocco, Mauritania, Maurizio, Monaco, Montenegro, Mozambico, Namibia, Niger, Nigeria, Norvegia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Regno Unito, Repubblica Ceca, Repubblica Centrafricana, Repubblica Democratica del Congo, Romania, Ruanda, Sahara Occidentale, San Marino, São Tomé e Príncipe, Senegal, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Somalia, Sudafrica, Spagna, Sudan, Svezia, Svizzera, Tanzania, Territori Palestinesi, Togo, Tunisia, Turchia, Ucraina, Uganda, Ungheria, Zambia, Zimbabwe.

3.3.2.3. **Nord America:** Antigua e Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Bermuda, Canada, Costa Rica, Cuba, El Salvador, Giamaica, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Isole Cayman, Martinica,



Messico, Nicaragua, Panama, Porto Rico, Repubblica Dominicana, Saint Kitts e Nevis, Saint Lucia, Stati Uniti d'America, Trinidad e Tobago.

3.3.2.4. **Sud America:** Argentina, Aruba, Bolivia, Brasile, Cile, Colombia, Ecuador, Guyana, Guyana francese, Paraguay, Perù, Suriname, Uruguay, Venezuela.

3.3.2.5. **Cina continentale:** Cina continentale.

3.4. **Proprietà dello slot**

Tutti i punti guadagnati e gli slot ottenuti nel Torneo appartengono alla Squadra e non all'organizzazione che ne è proprietaria (laddove ci sia tale distinzione). La Squadra deve attenersi alle regole sulle limitazioni illustrate nel **paragrafo 4.2 ("Limitazioni alla rosa")** per non perdere il proprio slot e per preservare tutti i punti guadagnati nelle Qualificazioni mensili e nelle Finali mensili.

3.4.1. Le organizzazioni partner rappresentano l'unica eccezione al paragrafo 3.4: se una Squadra viene ingaggiata da una delle organizzazioni partner, accetta il fatto che tale organizzazione detenga il possesso di tutti i punti e di tutti gli slot guadagnati dalla Squadra.

3.4.2. Le organizzazioni proprietarie delle Squadre possono possederne e gestirne fino a un massimo di due (2) nel Torneo. Se un'organizzazione possiede due (2) Squadre nel Torneo, i loro nomi e loghi devono essere chiaramente distinguibili, come "El Primo Red" ed "El Primo Blue".

3.4.2.1. Se un'organizzazione è proprietaria di due (2) Squadre nel Torneo, esse possono essere in una (1) regione o in due (2) regioni.

3.4.2.2. Le organizzazioni proprietarie di due (2) Squadre nel Torneo sono tenute ad avvisare gli Amministratori.

3.4.2.3. I rappresentanti ufficiali delle organizzazioni che intendono acquisire una Squadra aggiuntiva già partecipante al Torneo devono avvisare gli Amministratori, inviando loro un'e-mail all'indirizzo **brawlstars_admin@efg.gg**.

3.5. **Versione del gioco**

3.5.1. Online su dispositivi mobili o tablet.

3.5.2. I Giocatori dovranno utilizzare la versione dell'applicazione più aggiornata disponibile sul server pubblico.



3.6. Posizione dei server

- 3.6.1. Ogni regione ospiterà i propri scontri delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili nel proprio server specifico. Le posizioni dei server per ogni regione sono illustrate di seguito.

REGIONE	Posizione del server
Nord America	Dallas, Texas (Stati Uniti)
Sud America	San Paolo (Brasile)
Europa, Medio Oriente e Africa	Francoforte (Germania)
Asia orientale	Tokyo (Giappone)
Asia meridionale (incluse Asia centrale e penisola arabica)	Mumbai (India)
Sudest asiatico	Singapore (Singapore)

4. FUNZIONAMENTO DEL TORNEO

4.1. Fasi e formato

L'anno del Torneo consiste in sei (6) stagioni.

4.1.1. Sfida del Torneo

- 4.1.1.1. La Sfida del Torneo è un evento globale che verrà disputato nel gioco.
- 4.1.1.2. I Giocatori avranno tre (3) giorni per completare la Sfida del Torneo. Per qualificarsi alla relativa Qualificazione mensile, il partecipante deve superare la Sfida del Torneo con quindici (15) vittorie e non più di quattro (4) sconfitte.
 - 4.1.1.2.1. Gli scontri si disputeranno nel formato Md1s e ogni set si disputerà nel formato Md1p.
 - 4.1.1.2.2. I Giocatori si affronteranno in cinque (5) delle sei (6) modalità illustrate di seguito:
 - Ricercati



- Footbrawl
- Arraffagemme
- Rapina
- Dominio
- K.O.

4.1.1.2.2.1. Le modalità di gioco sono soggette a modifiche nel corso dell'anno della competizione e le comunicazioni relative a questi cambiamenti verranno rese note sul server di Discord.

4.1.1.3. I Giocatori possono partecipare a questa fase individualmente o come membri di una Squadra precedentemente formata. Nel secondo caso, le Squadre che si qualificano alle Qualificazioni mensili non devono necessariamente mantenere gli stessi membri della fase precedente.

4.1.2. Qualificazioni mensili

4.1.2.1. Le Qualificazioni mensili si terranno tramite il Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dall'icona denominata "ESPORTS".

4.1.2.2. In ogni regione avverrà una Qualificazione mensile diversa, a cui possono partecipare solo i Giocatori che, oltre a possedere i requisiti di idoneità illustrati nel **paragrafo 3 ("Requisiti di partecipazione, Idoneità e restrizioni")**, hanno superato la Sfida del Torneo globale nel gioco o hanno raggiunto la divisione Pro nella modalità Classificata.

4.1.2.3. Le Qualificazioni mensili avranno luogo il fine settimana successivo alla Sfida del torneo.

4.1.2.4. Le Qualificazioni mensili dureranno due (2) giorni, per un massimo di otto (8) ore al giorno.

4.1.2.4.1.1. Il primo (1°) giorno delle QM si disputerà in un gruppo a eliminazione diretta.

Il secondo (2°) giorno delle QM si disputerà in un gruppo a doppia eliminazione composto da 32 Squadre.

4.1.2.4.1.1.1. Sedici (16) Squadre otterranno la qualificazione nel corso del primo (1°) giorno.



Sedici (16) Squadre otterranno automaticamente la qualificazione in base ai punti accumulati in classifica.

4.1.2.4.1.1.1. Le sedici (16) Squadre che ottengono la qualificazione automatica al secondo giorno non potranno gareggiare durante il primo giorno.

Le sedici (16) Squadre che ottengono la qualificazione automatica al secondo giorno riceveranno automaticamente eventuali punti persi a causa della mancata partecipazione al primo giorno.

4.1.2.5. I Giocatori devono far parte di Squadre composte da tre (3) membri prima dell'inizio delle Qualificazioni mensili. I Giocatori partecipanti non potranno gareggiare nelle QM da soli o insieme a un solo altro Giocatore.

4.1.2.5.1. Le Squadre devono attenersi alle regole sulle limitazioni illustrate nel **paragrafo 4.2 ("Limitazioni alla rosa")** nella fase delle Finali mensili e in quelle successive, per preservare tutti i punti guadagnati.

4.1.2.6. Le otto Squadre migliori di ciascuna Qualificazione mensile regionale raggiungeranno la Finale mensile della propria regione di appartenenza.

4.1.3. Finali mensili

4.1.3.1. Le Finali mensili si terranno tramite il Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dall'icona denominata "ESPORTS".

4.1.3.2. Le Squadre parteciperanno in gruppi a eliminazione diretta.

4.1.3.2.1. Gli scontri delle Finali mensili trasmessi in streaming saranno giocati al meglio delle 5 con un minimo di sei (6) e un massimo di quindici (15) partite giocate per scontro.

4.2. Limitazioni alla rosa

Le Squadre sono tenute a comporre e a gestire le proprie rose.



- 4.2.1. Alle Squadre è concesso di rimuovere dei Giocatori a loro discrezione, purché ne rimanga almeno uno (1) della rosa originale in qualsivoglia momento, anche nel passaggio da una stagione a un'altra.
- 4.2.2. Alle Squadre è concesso di fare un (1) cambio alla propria rosa nel primo ciclo e due (2) nel secondo, per un totale di tre (3) modifiche per tutto l'anno del Torneo.
 - 4.2.2.1. Il primo ciclo del Torneo comincia il 31 gennaio e termina il 29 maggio, mentre il secondo inizia il 30 maggio e finisce al completamento delle Finali mondiali, ovvero a fine novembre.
 - 4.2.2.2. Se una Squadra non fa alcuna modifica alla propria rosa durante il primo ciclo del Torneo, non avrà diritto a un numero maggiore di cambi nel secondo ciclo, perciò, in questo frangente, potrà farne sempre solo due (2).
 - 4.2.2.3. Solo i Giocatori che hanno completato con successo la Sfida del Torneo più recente e si sono iscritti nella scheda "ESPORTS" nel 2025 possono unirsi a una Squadra.
- 4.2.3. Alle Squadre è concesso di fare cambi alla rosa per le Qualificazioni mensili in qualsivoglia momento fino a 30 minuti prima dell'apertura delle registrazioni antecedenti al torneo. L'orario esatto per ogni regione è consultabile al **paragrafo 4.6.3.**
- 4.2.4. Alle Squadre che si qualificano alle Finali mensili è concesso di richiedere una modifica della rosa prima delle 23:59 (ora locale della propria regione di appartenenza) del lunedì successivo alle Qualificazioni mensili.
 - 4.2.4.1. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di approvare o respingere le richieste di modifica alla rosa nel periodo tra le Qualificazioni mensili e le Finali mensili, in conformità con le regole relative alle sostituzioni di emergenza illustrate al **paragrafo 4.2.5.**
- 4.2.5. **Sostituzioni d'emergenza**

Se si verifica un'emergenza ed è necessario un sostituto, il capitano della Squadra coinvolta deve avvisare un Amministratore del problema tramite Discord non appena lo scontro in corso ha termine. Il sostituto non potrà unirsi tra le partite o i set.

Se il cambio verrà approvato, il Giocatore subentrante giocherà per tutta la durata della Qualificazione mensile o della Finale mensile, mentre quello sostituito non potrà rientrare.



- 4.2.5.1. Il Giocatore che subentra deve aver completato con successo la più recente Sfida del Torneo e non deve far parte di una Squadra esistente.
- 4.2.5.2. Il Giocatore che subentra in caso d'emergenza non sarà considerato per il limite di nuovi Giocatori concessi durante l'anno del Torneo, illustrato nel **paragrafo 4.2.2.**
- 4.2.5.3. Una volta terminato l'evento a cui ha preso parte il Giocatore subentrato a causa dell'emergenza, il Giocatore sostituito tornerà a far parte della Squadra.

4.2.6. **Modifiche al capitano della Squadra**

Gli Amministratori richiedono che le Squadre partecipanti non cambino mai il loro capitano nel corso dell'anno del Torneo, in modo che il punto di contatto tra loro e le Squadre rimanga sempre lo stesso. Nel caso in cui una Squadra voglia nominare un nuovo capitano per qualsivoglia motivo, l'attuale capitano della Squadra dovrà inviare un'e-mail all'indirizzo **brawlstars_admin@efg.gg** e richiedere la propria sostituzione con il nuovo Giocatore. Gli Amministratori si riservano il diritto di approvare o rifiutare le richieste inerenti al capitano della Squadra.

- 4.2.6.1. Se un'organizzazione partner ingaggia una Squadra, si riserva il diritto di scegliere un capitano diverso per quella Squadra.
- 4.2.6.2. Nel caso in cui tutti i membri di una Squadra, fatta eccezione per il capitano, decidano all'unanimità di cambiare il capitano stesso, essi sono tutti tenuti a inviare un'e-mail a **brawlstars_admin@efg.gg** in cui viene fatta richiesta di sostituzione del capitano con un altro Giocatore. Gli Amministratori si riservano il diritto di approvare o rifiutare le richieste inerenti al capitano della Squadra.

4.2.7. **Scioglimento**

I punti validi per la Brawl Cup, le Ultime qualificazioni e le Finali mondiali non sono trasferibili, dunque quelli ottenuti da una Squadra sciolta non saranno redistribuiti e andranno persi. Lo scioglimento della Squadra può essere avviato dal suo capitano, purché sia l'unico Giocatore rimasto nella formazione.

- 4.2.7.1. Se una Squadra è stata ingaggiata da un'organizzazione partner, solo l'organizzazione in questione può avviare lo scioglimento della Squadra.



- 4.2.7.1.1. Se il capitano della Squadra ne avvia lo scioglimento senza aver prima ricevuto l'approvazione e/o senza aver avvertito in anticipo l'organizzazione partner da cui quella Squadra è stata ingaggiata, gli Amministratori si riservano il diritto di annullare la richiesta di scioglimento e l'eventuale perdita dei punti guadagnati.

4.3. **Assegnazione dei posti per le Qualificazioni**

4.3.1. Sfida del Torneo

Non è previsto un limite per il numero di Squadre e Giocatori partecipanti alle SdT.

4.3.2. Qualificazioni mensili

Il tabellone a eliminazione diretta di ciascuna regione non potrà mai contenere più di 1024 Squadre.

Il tabellone a eliminazione diretta della regione "Europa, Medio Oriente e Africa" non potrà mai contenere più di 4096 Squadre.

4.3.3. Finali mensili

Le otto Squadre migliori di ogni Qualificazione mensile regionale si qualificheranno per la Finale mensile della propria regione.

4.3.4. Eventi offline

A ogni regione principale e subregione è assegnato un numero specifico garantito di slot per la Brawl Cup (otto [8] in totale), per le Ultime qualificazioni (sedici [16] in totale) e per le Finali mondiali (sedici [16] in totale). Gli slot per la Brawl Cup verranno assegnati in base ai posizionamenti in classifica al termine del primo (1°) ciclo.

Per esempio, le Squadre classificate prima e seconda nella regione del Sud America al termine dell'ultima Finale mensile di quella regione otterranno uno slot valido per le Finali mondiali, mentre la terza e la quarta otterranno uno slot valido per le Ultime qualificazioni. In quest'evento offline, distinto dalle FM, le 16 Squadre partecipanti si contenderanno quattro slot validi per l'accesso alle Finali mondiali.



Regione	Assegnazioni e diretta posti per le FM	Assegnazioni e posti per le UQ	Assegnazioni e posti per la Brawl Cup
Nord America	3	1	2
Sud America	2	2	1
Europa, Medio Oriente e Africa	4	3	2
Asia orientale	2	2	1
Asia meridionale (incluse Asia centrale e penisola arabica)	0	1	1
Sudest asiatico	0	2	
Cina continentale	0	3	1
Da definirsi	0	1	0
Brawl Cup	1	1	0
Ultime qualificazioni	4	0	0
TOTALE	16	16 (le migliori 4 accedono alle FM)	8

La regione "Europa, Medio Oriente e Africa" si è aggiudicata lo slot aggiuntivo per le Finali mondiali messo in palio dalla Brawl Cup.

La regione "Europa, Medio Oriente e Africa" e quella dell'Asia Orientale si sono aggiudicate i due slot aggiuntivi per le Ultime qualificazioni messi in palio dalla Brawl Cup.

4.4. Distribuzione dei punti

Per qualificarsi alla Brawl Cup, alle Ultime qualificazioni e alle Finali mondiali, le Squadre dovranno partecipare alle Qualificazioni mensili e alle Finali mensili della loro regione di appartenenza e accumulare un determinato numero di punti nel corso delle sei (6) stagioni annuali.



I tornei organizzati da terzi, ma affiliati al TdBS, potrebbero assegnare dei punti validi per l'evento. Per maggiori informazioni, si rimanda al **paragrafo 4.4.5**.

4.4.1. La distribuzione dei punti nelle Qualificazioni mensili del primo ciclo del TdBS del 2025 avverrà come segue.

Prima giornata delle Qualificazioni mensili	
Gruppo a eliminazione diretta	2 punti per ogni vittoria

Seconda giornata delle Qualificazioni mensili	
Vittorie nel gruppo dei vincitori	2 punti per ogni vittoria
Vittorie nel gruppo dei perdenti	1 punto per ogni vittoria

4.4.2. La distribuzione dei punti nelle Qualificazioni mensili del secondo ciclo del TdBS del 2025 avverrà come segue.

Prima giornata delle Qualificazioni mensili	
Gruppo a eliminazione diretta	4 punti per ogni vittoria

Seconda giornata delle Qualificazioni mensili	
Vittorie nel gruppo dei vincitori	4 punti per ogni vittoria
Vittorie nel gruppo dei perdenti	2 punti per ogni vittoria

4.4.3. La distribuzione dei punti nelle Finali mensili del primo ciclo del TdBS del 2025 avverrà come segue.

Posizione finale	Punti ottenuti
------------------	----------------



1° posto	50 punti
2° posto	35 punti
3° e 4° posto	20 punti
5°-8° posto	10 punti

- 4.4.4. La distribuzione dei punti nelle Finali mensili del secondo ciclo del TdBS del 2025 avverrà come segue.

Posizione finale	Punti ottenuti
1° posto	100 punti
2° posto	70 punti
3° e 4° posto	40 punti
5°-8° posto	20 punti

- 4.4.5. Punti assegnati in eventi del TdBS organizzati da terze parti nelle regioni principali

- 4.4.5.1. Negli eventi organizzati da terze parti che assegnano punti validi per il Torneo di Brawl Stars, saranno applicate le seguenti regole e limitazioni.

4.4.5.1.1. Se un evento di terze parti è limitato a una regione, i punti che mette in palio saranno assegnati solo alle Squadre che competono nella stessa regione nel Torneo di Brawl Stars.

4.4.5.1.2. Le Squadre che gareggiano sia nel Torneo di Brawl Stars sia in un evento di terze parti devono partecipare con la stessa rosa, ma è concesso loro di usare un (1) membro diverso. Ciò significa che nelle Squadre da quattro (4) Giocatori, tre (3) di essi devono essere gli stessi sia per il TdBS sia per l'evento di terze parti, pena l'inidoneità a ricevere punti validi per il Torneo di Brawl Stars.



4.4.5.1.3. La quantità di punti validi per il Torneo di Brawl Stars messi in palio in tali eventi rimane a completa discrezione degli Amministratori del Torneo.

4.4.5.1.4. Tutte le Squadre e i Giocatori che partecipano a un evento di terze parti sono obbligati a rispettare le Condizioni d'Uso di Supercell. Qualora una Squadra abbia ottenuto dei punti validi per il Torneo di Brawl Stars in maniera illecita, gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di revocare dei punti.

Ulteriori dettagli riguardo a un evento di terze parti che assegna dei punti per il Torneo di Brawl Stars saranno diffusi all'eventuale momento del suo annuncio.

4.5. Classifiche delle regioni

La classifica di una regione comprende tutti i punti guadagnati dalle Squadre nel corso delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili di quella regione. Se delle Squadre raggiungono lo stesso punteggio, verranno applicati i seguenti criteri di spareggio, elencati in ordine decrescente di importanza.

- 4.5.1. **Testa a testa:** se due (2) Squadre hanno lo stesso punteggio in classifica, verranno considerati i risultati dei loro testa a testa avvenuti in tutta la stagione del TdBS del 2025. Questo criterio di spareggio non sarà usato in caso ci siano tre (3) o più Squadre con lo stesso punteggio.
- 4.5.2. **Numero totale di primi posti nella graduatoria delle Finali mensili:** la Squadra con più vittorie nelle Finali mensili otterrà il posizionamento più alto.
- 4.5.3. **Media dei posizionamenti nelle Finali mensili:** la media dei posizionamenti ottenuti nel corso di tutte le Finali mensili disputate nell'anno.
- 4.5.4. **Percentuale di scontri vinti:** è calcolata dividendo la somma degli scontri vinti nel secondo (2°) giorno delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili per il numero totale di scontri disputati. Se, per esempio, la Squadra A ha vinto un totale di quindici (15) scontri su venti (20), la sua percentuale di scontri vinti è del 75%.
- 4.5.5. **Percentuale di set vinti:** è calcolata dividendo la somma dei set vinti nel secondo (2°) giorno delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili per il numero totale di set disputati. Se, per esempio, la Squadra A ha vinto un totale di trenta (30) set su sessanta (60), la sua percentuale di set vinti è del 50%.



4.5.6. **Percentuale di partite vinte:** è calcolata dividendo la somma delle partite vinte nel secondo (2°) giorno delle Qualificazioni mensili e delle Finali mensili per il numero totale di partite disputate.

4.6. **Programma del Torneo**

4.6.1. Le date e gli orari del seguente programma non sono quelli definitivi e potrebbero essere modificati in qualsiasi momento.

4.6.2. **Sfide del torneo**

Le SdT sono eventi globali disputati nel gioco.

Sfida del Torneo	Date del 2025
Sfida del torneo di febbraio	Dal 31 gennaio al 2 febbraio
Sfida del Torneo di marzo	Dal 28 febbraio al 2 marzo
Sfida del Torneo di aprile	Dal 4 al 6 aprile
Sfida del Torneo di giugno	Dal 30 maggio al 1° giugno
Sfida del torneo di luglio	Dal 27 al 29 giugno
Sfida del torneo di agosto	Dal 25 al 27 luglio

4.6.3. **Qualificazioni mensili**

Le Qualificazioni mensili avranno inizio nelle seguenti date per ciascuna regione.

Qualificazioni mensili	Date del 2025
Qualificazione mensile di febbraio	8 e 9 febbraio
Qualificazione mensile di marzo	8 e 9 marzo
Qualificazione mensile di aprile	12 e 13 aprile
Qualificazione mensile di giugno	7 e 8 giugno
Qualificazione mensile di luglio	5 e 6 luglio
Qualificazione mensile di agosto	2 e 3 agosto



Le Qualificazioni mensili e le rispettive registrazioni avranno inizio ai seguenti orari ogni giorno per ciascuna regione principale (eventuali modifiche agli orari di inizio saranno comunicate ai Giocatori prima dell'inizio del torneo tramite Discord).

Regione	Chiusura iscrizioni delle	Orario registrazione antecedente al torneo di	Orario di inizio
Asia orientale	10:00 (JST)	10:30 - 11:30 (JST)	12:00 (JST)
Europa, Medio Oriente e Africa	10:00 (CEST)	10:30-11:30 (CEST)	12:00 (CEST)
Nord America	12:00 (EDT)	12:30 - 13:30 (EDT)	14:00 (EDT)
Sud America	10:00 (BRT)	10:30-11:30 (BRT)	12:00 (BRT)

La registrazione antecedente al torneo terminerà prima del previsto se viene raggiunto il numero massimo di Squadre della relativa regione e, a quel punto, nessun'altra Squadra potrà completarla. Il numero massimo di Squadre è riportato al **paragrafo 4.3.2**.

4.6.4. **Finali mensili**

Le Finali mensili si terranno nello stesso mese delle relative Qualificazioni mensili. L'Organizzatore del Torneo trasmetterà tutti gli scontri delle Finali mensili su **event.brawlstars.com**.

Tutte le conversazioni in gioco durante gli scontri delle Finali mensili saranno registrate e, partecipando alle trasmissioni, i Giocatori acconsentono alla registrazione.

Tutti gli scontri saranno disputati nel formato al meglio delle 5.

Le Squadre dovranno essere pronte a gareggiare un'ora (1) prima dell'inizio della loro Finale mensile.

La data e l'ora d'inizio delle Finali mensili del 2025 per ogni regione è riportata di seguito.

Regione e orario di trasmissione (verrà presa in considerazione l'ora)	Date del 2025	
	Primo ciclo	Secondo ciclo



<i>legale, laddove necessario)</i>		
Asia orientale 15:00 (JST)	15 febbraio 15 marzo 19 aprile	14 giugno 12 luglio 9 agosto
Europa, Medio Oriente e Africa 14:00 (CEST)	16 febbraio 16 marzo 20 aprile	15 giugno 13 luglio 10 agosto
Sud America 15:00 (BRT)	22 febbraio 22 marzo 26 aprile	21 giugno 19 luglio 16 agosto
Nord America 15:00 (EDT)	23 febbraio 23 marzo 27 aprile	22 giugno 20 luglio 17 agosto

4.7. **Fusi orari**

Per le Qualificazioni mensili e le Finali mensili verranno presi in considerazione i seguenti fusi orari per ciascuna regione.

Regione	Fuso orario (verrà presa in considerazione l'ora legale, laddove necessario)
Asia orientale	Fuso orario del Giappone (JST)
Europa, Medio Oriente e Africa	Fuso orario estivo dell'Europa Centrale (CEST)
Nord America	Fuso orario estivo orientale del Nord America (EDT)
Sud America	Fuso orario di Brasilia (BRT)

4.8. **Eventi offline**

Tutti gli eventi offline ufficiali che fanno parte del Torneo di Brawl Stars, incluse, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo, la Brawl Cup, le Ultime qualificazioni e le Finali mondiali, si terranno secondo le linee guida riportate di seguito.

4.8.1. **Informazioni sul viaggio e sul soggiorno**



Per gli eventi offline, l'Organizzatore del Torneo coprirà i costi di viaggio e alloggio delle Squadre per le seguenti persone:

- i tre Giocatori
- un'altra persona, ad esempio l'allenatore o il manager della Squadra

4.8.2. **Accesso per Giocatori e staff**

Per gli eventi offline, sono ammessi nel backstage i seguenti membri dello staff per assistere la Squadra:

- un allenatore
- un manager della Squadra
- un addetto ai media

Nel caso sia consentito l'accesso al backstage di altri membri dello staff in uno specifico evento, l'Organizzatore del Torneo informerà in anticipo le Squadre partecipanti.

4.8.3. **Comunicazioni a voce**

Negli eventi offline, tutte le conversazioni a voce avvenute in gioco durante gli scontri saranno registrate e verranno messe a disposizione delle organizzazioni partner al termine dell'evento.

4.8.4. **Eventi offline**

4.8.4.1. [BRAWL CUP DEL 2025 MANUALE DELLA COMPETIZIONE](#)

[Ultime qualificazioni del 2025 MANUALE DELLA COMPETIZIONE](#)

[FINALI MONDIALI 2025 MANUALE DELLA COMPETIZIONE](#)

4.8.5. **Conferma definitiva delle rose**

4.8.5.1. Dopo che una Squadra si qualifica per un evento offline, la sua rosa sarà definitiva, vale a dire che non saranno ammesse modifiche e che nessun Giocatore potrà essere escluso dalla Squadra senza l'approvazione degli Amministratori del Torneo.

Se una Squadra conquista ufficialmente un posto valido per partecipare a un evento offline, riceverà una notifica da parte degli Amministratori non appena lo avrà ottenuto.



5. PROCEDURE DEGLI SCONTRI

5.1. Modalità e mappe

Tutti gli eventi e le mappe saranno selezionati in anticipo dagli Amministratori e condivisi con i partecipanti tramite annunci su Discord.

Gli Amministratori comunicheranno su Discord l'ordine delle modalità e delle mappe previste per il giorno dello scontro alle Squadre qualificatesi per le Qualificazioni mensili, le Finali mensili, la Brawl Cup, le Ultime qualificazioni e le Finali mondiali.

5.2. Selezione e proibizione dei brawler

Prima dell'inizio di ogni set delle Qualificazioni e delle Finali mensili, ogni Giocatore può proibire un brawler a propria scelta. È possibile vedere in tempo reale cosa stanno selezionando i propri compagni di Squadra e non sarà possibile proibire lo stesso brawler già proibito da loro. Per contro, non sarà possibile vedere le scelte degli avversari, perciò può succedere che le due Squadre proibiscano lo stesso personaggio. Ciò significa che in ogni set potranno essere esclusi un minimo di tre (3) brawler e un massimo di sei (6). I Giocatori avranno la possibilità di scambiare i brawler con quelli degli altri membri della propria Squadra dopo aver confermato la scelta, ma prima che lo scontro abbia inizio.

5.2.1. Brawler aggiunti di recente

L'uso di tutti i nuovi brawler rilasciati nelle due (2) settimane precedenti all'inizio di qualsiasi evento del Torneo di Brawl Stars sarà proibito e i partecipanti alle fasi competitive del gioco non potranno selezionarli in quei frangenti, mentre potranno utilizzarli durante la Sfida del Torneo.

5.2.1.1. Nel caso in cui una Squadra selezioni un brawler tra quelli proibiti, subirà la perdita di un (1) set come penalizzazione.

5.2.1.2. Nel caso in cui gli Amministratori di uno specifico evento imponessero ulteriori restrizioni, comunicheranno tali modifiche alle Squadre interessate.

5.2.2. Scioglimento della lobby

Nei casi in cui una delle due Squadre causi lo scioglimento della lobby, entrambe le Squadre effettueranno nuovamente le stesse proibizioni e scelte decise prima dello scioglimento di quella lobby.

Se viene creata una nuova lobby, ma l'ordine relativo alla prima scelta dei brawler non rispecchia quello della prima lobby, le Squadre dovranno scioglierla nuovamente, finché quell'ordine non sarà ripristinato.



Durante le Qualificazioni mensili, sarà responsabilità delle Squadre informare gli Amministratori qualora la Squadra avversaria scelga o proibisca nella nuova lobby un brawler diverso da quello originalmente scelto o proibito nella prima lobby. In casi come questo, la Squadra segnalatrice dovrà sciogliere la lobby durante la fase di proibizione e selezione e inviare una segnalazione tramite Discord, mentre la Squadra colpevole di aver effettuato una selezione o una proibizione errata nella nuova lobby perderà un set a tavolino. Se la partita procede oltre la fase di selezione e proibizione e ha inizio a tutti gli effetti, non verrà assegnata alcuna penalità e il suo esito verrà ritenuto valido.

Se una Squadra ha dei dubbi su quali fossero state le selezioni e proibizioni effettuate nella lobby originale prima del suo scioglimento, si consiglia alla Squadra di fare una segnalazione su Discord, tramite la quale gli Amministratori potranno confermare le selezioni e le proibizioni fatte in precedenza.

5.3. **Strutturazione degli scontri**

5.3.1. Sfida del Torneo

Tutti gli scontri di questa fase si terranno direttamente nel gioco e saranno accessibili tramite l'icona "NUOVO EVENTO", nel riquadro collocato nella parte centrale inferiore della schermata principale.

- 5.3.1.1. Solo gli scontri affrontati in questo evento saranno validi per la qualificazione alla fase successiva.
- 5.3.1.2. Ogni scontro verrà disputato al Md1s e ogni set al Md1p, il che significa che lo scontro in questione andrà a migliorare o peggiorare il punteggio personale in classifica dopo una (1) sola partita vinta o persa.
- 5.3.1.3. I Giocatori avranno tre (3) giorni per soddisfare i requisiti di qualificazione.

5.3.2. Qualificazioni mensili

Tutti gli scontri si svolgeranno nel Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dall'icona denominata "ESPORTS", collocata nel lato destro della schermata principale.

5.3.2.1. Registrazione antecedente al torneo

Nella prima giornata degli scontri, il capitano di ciascuna Squadra partecipante deve registrare la propria Squadra per confermarne la partecipazione alla Qualificazione mensile; il



periodo di registrazione ha inizio un'ora e 30 minuti prima dell'inizio dello scontro e ha una durata di un'ora. *Per esempio, se la Qualificazione mensile ha inizio alle 12:00, il periodo di registrazione è aperto dalle 10:30 alle 11:30.*

Nel caso in cui il limite regionale riportato nel **paragrafo 4.3.2** venga raggiunto in anticipo, la registrazione antecedente al torneo terminerà prima degli orari indicati nel **paragrafo 4.6.3**.

Qualora il capitano non registrasse la propria Squadra, essa non verrà aggiunta al tabellone del torneo e sarà dunque squalificata dalla Qualificazione mensile. Una volta che il capitano ha effettuato la registrazione, le Squadre dovranno solo attendere l'inizio della giornata degli scontri.

5.3.2.2. Registrazione al turno

Tutti i Giocatori della Squadra riceveranno una notifica tramite messaggio pop-up di colore viola ogni volta che è possibile giocare un turno, **I Giocatori dovranno tenere aperto il Portale del Torneo, poiché il pulsante in questione apparirà solo lì.**

Ciascuna Squadra avrà un massimo di cinque (5) minuti per completare la registrazione dopo l'inizio del turno; qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non si siano registrati tutti entro cinque (5) minuti dall'invio della notifica, la Squadra potrà subire delle penalità che possono arrivare alla perdita a tavolino dello scontro.

Se nessuna delle due Squadre ha 3 Giocatori registrati entro cinque (5) minuti dall'inizio del turno, la vittoria sarà assegnata in automatico alla Squadra con il maggior numero di Giocatori registrati. Se entrambe le Squadre hanno lo stesso numero di Giocatori registrati, ad esempio uno (1) o due (2) Giocatori per Squadra, il sistema determinerà automaticamente la vincitrice con un lancio di moneta.

5.3.2.3. Le Squadre riceveranno un invito a unirsi alla lobby della partita e avranno cinque (5) minuti per unirsi ed essere pronte. Qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non siano tutti pronti entro cinque (5) minuti dall'invio dell'invito, la Squadra potrà subire delle penalità che possono includere persino la perdita a tavolino dello scontro.

5.3.2.4. Accesso alla lobby della partita



Ogni scontro del primo (1°) giorno verrà disputato al Md3s e ogni set al Md3p: in ogni set, quindi, ci saranno un massimo di tre (3) partite e a una Squadra basterà vincerne due (2) per aggiudicarsi il set. Analogamente, le Squadre dovranno vincere due (2) set su tre (3) per aggiudicarsi lo scontro.

Ogni scontro del secondo (2°) giorno verrà disputato al Md5s e ogni set al Md3p: in ogni set, quindi, ci saranno un massimo di tre (3) partite e a una Squadra basterà vincerne due (2) per aggiudicarsi il set. Analogamente, le Squadre dovranno vincere tre (3) set su cinque (5) per aggiudicarsi lo scontro.

5.3.3. Finali mensili

Tutti gli scontri si svolgeranno nel Portale del Torneo accessibile direttamente nel gioco, più precisamente dall'icona denominata "ESPORTS", collocata nel lato destro della schermata principale.

- 5.3.3.1. Ai capitani delle Squadre partecipanti sarà richiesto di unirsi al club della Finale mensile, per fare in modo che i loro scontri vengano osservati e trasmessi in diretta.
- 5.3.3.2. Tutti i capitani delle Squadre dovranno registrare la propria Squadra tramite Discord nei canali designati per i loro scontri un'ora prima dell'inizio della giornata, accedendo al canale dedicato e digitando "<nome della Squadra> checking in".
- 5.3.3.3. Gli scontri seguiranno lo stesso formato delle Qualificazioni mensili, con un'eccezione: **le Squadre non dovranno prepararsi e iniziare finché non riceveranno istruzioni in tal senso dagli Amministratori del Torneo.**
- 5.3.3.4. Gli Amministratori utilizzeranno Discord come mezzo principale di comunicazione con i Giocatori che si sono qualificati per questa fase della competizione.
- 5.3.3.5. Le Finali mensili saranno trasmesse sui canali ufficiali.
- 5.3.3.6. Gli Amministratori possono modificare queste regole aggiungendo ulteriori istruzioni o requisiti, al fine di facilitare la trasmissione delle Finali mensili, e comunicheranno le eventuali aggiunte su Discord prima delle Finali mensili.

5.3.4. Eventi offline



5.3.4.1. Maggiori informazioni riguardo alla Brawl Cup, le Ultime qualificazioni e le Finali mondiali verranno pubblicate in un secondo momento.

5.3.5. Pause

5.3.5.1. Durante le Qualificazioni mensili, le Squadre avranno a disposizione un periodo di pausa tra le partite, i set e gli incontri, la cui durata è illustrata di seguito.

5.3.5.1.1. Tra una partita e l'altra: fino a trenta (30) secondi.

5.3.5.1.2. Tra un set e l'altro: fino a due (2) minuti.

5.3.5.1.3. Tra uno scontro e l'altro: fino a cinque (5) minuti.

5.3.5.2. Durante le Finali Mensili, le Squadre avranno a disposizione un periodo di pausa tra le partite, i set e gli scontri, la cui durata è illustrata di seguito.

5.3.5.2.1. Tra una partita e l'altra: fino a trenta (30) secondi.

5.3.5.2.2. Tra un set e l'altro: fino a un (1) minuto.

5.3.5.2.3. Tra uno scontro e l'altro: almeno due (2) minuti.

La durata della pausa può variare in base alle tempistiche dettate dalla trasmissione dell'evento, ma alle Squadre sarà sempre concesso un minimo di due (2) minuti.

5.3.5.3. Le Squadre in ritardo o assenti possono subire riduzioni dei loro premi in denaro, deduzioni dei punti ottenuti nel Torneo e/o la perdita a tavolino dello scontro, come delineato nel **paragrafo 11 ("Sanzioni")**.

5.3.5.4. Eventi offline

Le pause durante gli eventi offline saranno regolate in base alle esigenze di trasmissione.

5.3.6. Riavvio dello scontro

Non è concesso di riavviare uno scontro, fatta eccezione per malfunzionamenti al Portale del Torneo o al server di gioco. In entrambi i casi, al Giocatore è richiesto di fare uno screenshot del messaggio di errore



ricevuto e di inviarlo agli Amministratori richiedendo un riavvio dello scontro. La decisione di riavviare lo scontro è completamente a discrezione degli Amministratori.

5.3.7. Dispute durante uno scontro

I Giocatori devono comunicare ogni disputa o richiesta di assistenza agli Amministratori tramite Discord entro cinque (5) minuti dal completamento del loro scontro o prima dell'inizio del turno successivo (in base a quale dei due scenari si verifica per primo).

5.3.7.1. Gli Amministratori non sono tenuti a esaminare o prendere in considerazione dispute e/o richieste effettuate al di fuori della finestra temporale specificata o dei canali indicati, come illustrato nel paragrafo 5.3.7.

5.4. Selezione delle teste di serie

5.4.1. Le teste di serie per la prima Qualificazione mensile e la prima Finale mensile dell'anno verranno selezionate in base ai punti del Torneo del 2024, sia per il primo (1°) giorno che per il secondo (2°).

Per rispecchiare i contributi individuali nel 2024, per gli eventi iniziali del 2025 un Giocatore riceverà un terzo dei punti ottenuti dalla sua Squadra nel 2024.

Vista la possibilità di modifiche alla rosa delle Squadre, solo i due (2) Giocatori con il maggior numero di punti del Torneo saranno presi in considerazione per la selezione delle teste di serie della nuova Squadra.

Esempi di selezione delle teste di serie

Punti della Squadra del 2024 in cui militava il Giocatore n. 1: 300 → **100 punti individuali**

Punti della Squadra del 2024 in cui militava il Giocatore n. 2: 400 → **133 punti individuali**

Punti della Squadra del 2024 in cui militava il Giocatore n. 3: 500 → **167 punti individuali**

Punti di partenza della nuova Squadra: $133 + 166 = 300$

Nota: in caso di pareggio, il primo criterio per la selezione della testa di serie sarà il numero di punti del terzo Giocatore della Squadra e, in caso di ulteriori pareggi, saranno applicati i criteri di spareggio riportati nel **paragrafo 4.5 ("Classifiche delle regioni")**, a partire dal **punto 4.5.2**. I criteri di spareggio prenderanno in considerazione tutti e tre (3) i Giocatori della Squadra.



- 5.4.2. Le teste di serie delle sedici (16) Squadre che si qualificano automaticamente al gruppo a doppia eliminazione del secondo (2°) giorno saranno assegnate in base alla media dei punti accumulati nel Torneo di Brawl Stars del 2025.
- 5.4.3. Nelle Qualificazioni mensili successive alla prima, le teste di serie delle Squadre partecipanti saranno determinate in base al numero di punti che le Squadre hanno guadagnato nel corso del TdBS del 2025, sia dalle competizioni del primo (1°) che del secondo (2°) giorno delle QM.
- 5.4.4. Nelle Finali mensili, le quattro (4) Squadre migliori provenienti dal gruppo dei vincitori del secondo (2°) giorno saranno inserite nel gruppo A, mentre le prime quattro (4) del girone dei perdenti del secondo (2°) giorno saranno inserite nel gruppo B. Le Squadre del gruppo A saranno abbinate a quelle del gruppo B in base al posizionamento nei rispettivi gruppi.

Per esempio: la squadra col maggior numero di punti nel gruppo A affronterà quella col minor numero di punti del gruppo B.

Qualora più squadre di un gruppo abbiano gli stessi punti, saranno applicati i criteri di spareggio della classifica delle regioni.

Se una squadra si è già scontrata con un'altra nel terzo (3°) turno del gruppo dei vincitori nel secondo (2°) giorno di una Qualificazione mensile, entrambe le compagini non potranno sfidarsi nuovamente nel primo turno delle Finali mensili. In questo caso, sarà scelta la Squadra idonea successiva in base ai punti.

5.5. Mancata comparizione o assenza

5.5.1. Registrazione antecedente al torneo

I capitani delle Squadre partecipanti devono completare la registrazione antecedente al torneo entro 30 minuti dall'inizio del torneo, pena l'esclusione della Squadra dalla Qualificazione di quel mese. Maggiori informazioni riguardo alla chiusura della registrazione antecedente al torneo per ciascuna regione sono disponibili al **paragrafo 4.6.3**.

5.5.2. Registrazione al turno

Tutti i Giocatori della Squadra devono completare la registrazione alla partita entro cinque (5) minuti dopo l'inizio del turno, pena la possibile sconfitta a tavolino per la Squadra.

5.5.3. Registrazione alla lobby della partita e preparazione

Una volta ricevuto l'invito, le Squadre avranno cinque (5) minuti per unirsi alla lobby e prepararsi. Qualora i Giocatori partecipanti della Squadra non siano tutti pronti entro cinque (5) minuti dall'invio dell'invito, la Squadra potrà subire



delle penalità che possono includere anche la perdita a tavolino dello scontro.

Se un Giocatore sta gareggiando in un altro torneo che si sta tenendo in contemporanea con la Qualificazione o la Finale mensile e la sua partecipazione a questa competizione impedisce l'avvio in orario del suo scontro in programma, la Squadra del Giocatore perderà lo scontro a tavolino.

5.5.4. Abbandono o rinuncia a uno scontro

5.5.4.1. Qualificazioni mensili

Se una Squadra abbandona o rinuncia a uno scontro di una Qualificazione mensile, avrà modo di disputare il prossimo scontro, non appena potrà iniziare.

5.5.4.2. Finali mensili, Brawl Cup, Ultime qualificazioni e Finali mondiali

Le Squadre che abbandonano o rinunciano a partite, set o scontri delle Finali mensili o delle Finali mondiali potrebbero subire delle penalità consistenti nella riduzione dei loro premi in denaro e nella perdita di punti ottenuti nel Torneo.

5.5.5. Finali mensili

Alle Squadre è concesso un ritardo nell'inizio di uno scontro non superiore a un (1) minuto; un ritardo maggiore potrà comportare anche la squalifica dallo scontro, oltre a eventuali penalità aggiuntive imposte prima della squalifica stessa. Il ritardo verrà contato a partire dall'orario d'inizio previsto per lo scontro e comunicato dagli Amministratori.

5.6. Pareggi

Nel raro evento in cui si verifichi un pareggio, la partita finita con questo risultato verrà rigiocata e non conterà ai fini del punteggio finale del set, che continuerà finché una (1) delle Squadre vince due (2) partite.

5.7. Problemi tecnici

I Giocatori saranno responsabili della loro connessione al gioco e dovranno risolvere qualsivoglia problema che possa verificarsi prima dell'inizio di uno scontro. Problemi di connessione o hardware che rendano impossibile gareggiare potrebbero causare una rinuncia automatica allo scontro. Ogni accordo tra le Squadre teso a posticipare lo scontro deve prima essere approvato da uno degli Amministratori, che si riservano il diritto di rifiutare ogni richiesta di rinvio.



6. INCENTIVI E PREMI

6.1. Sfida del Torneo

I Giocatori che hanno compiuto almeno sedici (16) anni e completato la SdT con un risultato di quindici (15) vittorie e tre (3) sconfitte o meno avranno accesso alle Qualificazioni mensili della propria regione di appartenenza.

6.2. Qualificazioni mensili

Le Squadre che raggiungono le prime otto posizioni nella Qualificazione mensile della loro regione di appartenenza accederanno alla Finale mensile di quella regione.

6.3. Finali mensili

Le Squadre qualificatesi per le Finali mensili riceveranno dei premi in denaro in base alla loro regione e posizione finale in classifica. Le quantità illustrate di seguito rappresentano il premio totale in palio per ciascuna Squadra.

Asia orientale	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	12.000 \$
2 ^a	7000 \$
3 ^a e 4 ^a	4000 \$ per Squadra
5 ^a -8 ^a	2000 \$ per Squadra
Totale	35.000 \$

Europa, Medio Oriente e Africa	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	12.000 \$
2 ^a	8000 \$
3 ^a e 4 ^a	5500 \$ per Squadra
5 ^a -8 ^a	3500 \$ per Squadra
Totale	45.000 \$

Nord America	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	12.000 \$
2 ^a	8000 \$
3 ^a e 4 ^a	5000 \$ per Squadra

Sud America	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	10.000 \$
2 ^a	6000 \$
3 ^a e 4 ^a	3000 \$ per Squadra



5 ^a -8 ^a	2500 \$ per Squadra
Totale	40.000 \$

5 ^a -8 ^a	2000 \$ per Squadra
Totale	30.000 \$

6.4. Brawl Cup

Il montepremi e la sua distribuzione per la Brawl Cup sono riportati di seguito.

Brawl Cup	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	15.000 \$
2 ^a	10.000 \$
3 ^a	6500 \$
4 ^a	4500 \$
5 ^a - 8 ^a	3500 \$ per Squadra
Totale	50.000 \$

- 6.4.1. La Squadra che si classifica per prima otterrà inoltre uno slot aggiuntivo valido per la partecipazione alle Finali mondiali per la sua regione di appartenenza, mentre la seconda classificata ne riceverà uno aggiuntivo valido per le Ultime qualificazioni per la propria regione.

Se la prima e la seconda Squadra in classifica appartengono alla stessa regione, lo slot aggiuntivo per le Ultime qualificazioni verrà assegnato invece alla Squadra posizionatasi al terzo posto.

6.5. Ultime qualificazioni

Il montepremi e la sua distribuzione per le Ultime qualificazioni del 2025 sono riportati di seguito.

Ultime qualificazioni	
Posizione	Premio in denaro



1 ^a -4 ^a	Slot per le Finali mondiali
5 ^a -8 ^a	6000 \$ per Squadra
9 ^a -12 ^a	4000 \$ per Squadra
13 ^a -16 ^a	2500 \$ per Squadra
Totale	50.000 \$

6.6. Finali mondiali

Il montepremi e la sua distribuzione per le Finali mondiali del Torneo di Brawl Stars del 2025 sono riportati di seguito.

Finali mondiali	
Posizione	Premio in denaro
1 ^a	400.000 \$
2 ^a	200.000 \$
3 ^a e 4 ^a	80.000 \$ per Squadra
5 ^a -8 ^a	30.000 \$ per Squadra
9 ^a -16 ^a	15.000 \$ per Squadra
Totale	1.000.000 \$

6.7. Pagamento dei premi in denaro

6.7.1. Se una Squadra ha diritto a un premio, il capitano della Squadra verrà contattato per dare avvio alle procedure di pagamento del premio.

6.7.1.1. Se una Squadra che è stata ingaggiata da un'organizzazione partner ha diritto a un premio, l'organizzazione in questione



riceverà il premio, salvo quanto concordato diversamente con gli Amministratori.

- 6.7.2. A seguito della Finale mensile, alle Squadre sarà richiesto di fornire gli estremi di pagamento entro sette (7) giorni. La mancata comunicazione di tali informazioni comporterà dei ritardi nel pagamento dei premi.
- 6.7.3. Spetterà ai capitani e alle organizzazioni partner comunicare gli estremi di pagamento corretti. Se gli estremi sono incompleti o errati, il pagamento non sarà avviato finché non saranno ricevute le informazioni corrette. In caso di controversia con il proprio capitano in merito ai premi o per altri motivi, l'utente solleverà e terrà gli organizzatori del Torneo (nonché i funzionari, i dirigenti, gli agenti, le filiali, le joint venture e i dipendenti degli stessi) manlevati e indenni da qualsiasi rivendicazione, domanda e richiesta di risarcimento del danno (sia effettivo che emergente) di qualsiasi tipo e natura, noto o sconosciuto, derivante da o comunque connesso a tali controversie.
- 6.7.4. I Giocatori sosterranno qualsivoglia spesa relativa alla ricezione dei premi che non sia specificata nel presente regolamento. Imposte nazionali, statali o locali, inclusa l'IVA, associate alla ricezione o all'utilizzo di qualsivoglia premio, saranno a carico esclusivo dei Giocatori.
- 6.7.5. Tutti i premi saranno distribuiti entro i 90 giorni successivi alla ricezione da parte degli Amministratori degli estremi di pagamento inviati dal Giocatore. L'Organizzatore del Torneo non è responsabile di eventuali ritardi aggiuntivi che potrebbero verificarsi con trasferimenti di denaro verso banche estere.
- 6.7.6. I Giocatori avranno a disposizione 60 giorni per ritirare il premio in denaro, a partire dal momento in cui risulteranno idonei a riceverlo. Se non riusciranno a ritirarlo entro questo limite di tempo, saranno costretti a rinunciarvi.

6.8. **Idoneità al ricevimento dei premi**

- 6.8.1. Ai Giocatori non sarà concesso di riscuotere premi in denaro o il valore in denaro dei premi ottenuti, se risiedono in un Paese in cui al momento vigono sanzioni finanziarie imposte dagli Stati Uniti d'America o dall'Unione Europea che proibiscono transazioni finanziarie o versamenti verso il suddetto Paese.
- 6.8.2. I premi saranno inviati in dollari americani. Se la banca di un Giocatore non accetta tale valuta, il Giocatore è tenuto a informare gli Amministratori al momento dell'invio del modulo relativo ai premi.



7. COMUNICAZIONI E ASSISTENZA

7.1. Mezzi di comunicazione

- 7.1.1. A tutti i Giocatori che avranno completato l'iscrizione alle Qualificazioni mensili verrà chiesto di unirsi al canale Discord dedicato; i capitani delle Squadre dovranno restarvi, per assicurarsi di ricevere tutti gli aggiornamenti relativi al Torneo.
- 7.1.2. Discord sarà la piattaforma principale per contattare gli Amministratori e ricevere da loro risposte immediate sui problemi e i dubbi più urgenti inerenti al Torneo.

7.2. Assistenza

- 7.2.1. Durante il Torneo, le notifiche, come gli avvisi di inizio turno e quelli per le registrazioni, saranno pubblicate su Discord.
- 7.2.2. Il server Discord del Torneo sarà disponibile solo per i partecipanti e fornirà annunci, assistenza generale sul Torneo, FAQ consultabili, un link al Regolamento, moduli pertinenti e canali "Looking for Team (LFT)" ("Ricerca di una squadra") per i Giocatori e le Squadre partecipanti.
 - 7.2.2.1. Gli Amministratori saranno a disposizione per chiarimenti inerenti al Regolamento, alla programmazione e alle dispute tramite i ticket di assistenza.

8. MARCHI, SPONSOR E ALTRO MATERIALE PUBBLICITARIO INERENTE A GIOCATORI E SQUADRE

Gli Amministratori si riservano il diritto di vietare l'uso di nomi e/o simboli inappropriati nel Torneo. Qualsiasi parola o simbolo legalmente protetto è generalmente vietato, a meno che il proprietario non ne autorizzi l'uso.

- 8.1. I Giocatori e le Squadre devono utilizzare in modo coerente i nickname dei Giocatori e i nomi della propria Squadra durante tutta la competizione. Dopo che una Squadra avrà iniziato ad accumulare punti validi per la classifica, entrerà in vigore la regola seguente.

8.1.1. Rebranding

- 8.1.1.1. Ai Giocatori non sarà concesso di cambiare il nome usato per le trasmissioni nel corso del Torneo.
 - 8.1.1.1.1. I Giocatori potranno effettuare l'operazione di rebranding per le trasmissioni una (1) sola volta nel corso dell'anno.



8.1.1.2. Le Squadre potranno effettuare l'operazione di rebranding un totale di due (2) volte per anno del Torneo, suddivise in una (1) volta ogni metà anno.

8.1.1.2.1. Se un'organizzazione prende in gestione una Squadra e attua su di essa un'operazione di rebranding a proprio favore, questa modifica verrà considerata come rebranding anche ai fini del presente Regolamento.

8.1.1.2.2. Se una Squadra viene presa in gestione da un'organizzazione per poi essere rilasciata, dovrà utilizzare il nome che possedeva quando era svincolata, il che non conterà come un'operazione di rebranding.

8.1.1.3. Se una Squadra svincolata è presa in gestione da un'organizzazione, è sottoposta a un'operazione di rebranding ed è poi rilasciata da tale organizzazione e presa in gestione da un'altra, dovrà attendere la seconda parte dell'anno del Torneo per effettuare il rebranding con la nuova organizzazione.

8.1.1.4. Qualora una Squadra volesse effettuare una richiesta di rebranding nell'intervallo di tempo tra le Qualificazioni mensili e le Finali mensili, dovrà sottoporla all'approvazione degli Amministratori del Torneo prima delle 23:59 (ora locale della propria regione di appartenenza) del lunedì successivo alle Qualificazioni mensili.

8.1.1.4.1. In caso di circostanze attenuanti, gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di approvare eventuali richieste di rebranding inoltrate dopo la scadenza riportata al **paragrafo 8.1.1.4.**

8.2. Restrizioni agli sponsor

Ai Giocatori e alle Squadre non sarà concesso di promuovere marchi, sponsor e loghi relativi alle Squadre o ai singoli membri che entrino in conflitto con i principi promossi dal Torneo. Le categorie coinvolte sono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo:

- alcol
- sostanze che non rientrano nei medicinali "da banco"
- siti di gioco d'azzardo (scommesse)
- criptovalute, criptomercati o qualsiasi prodotto o servizio legato alle criptovalute



- prodotti contenenti tabacco
- armi da fuoco
- pornografia
- prodotti di concorrenti diretti
- altre case produttrici e distributrici di videogiochi e/o altre piattaforme

8.2.1. Qualsiasi organizzazione che intenda rilevare una Squadra di Brawl Stars dovrà essere approvata dall'Organizzatore del Torneo, prima di poter procedere. Gli Amministratori del Torneo si riservano il diritto di negare la partecipazione al Torneo alle organizzazioni in conflitto con qualsiasi delle categorie di restrizioni agli sponsor illustrate in precedenza.

9. OBBLIGHI RIGUARDANTI I CONTENUTI E I MEDIA

Tutti i Giocatori che partecipano alle Finali mensili e agli eventi offline dovranno prendere parte agli eventi con i media, qualora venga loro richiesto. Tali eventi includono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo:

- interviste prima degli scontri
- interviste dopo gli scontri
- conferenze stampa
- le sessioni fotografiche
- altre registrazioni video

9.1. Questionari per i Giocatori

9.1.1. Ognuna delle Squadre qualificatesi alle Finali mensili o agli eventi offline riceveranno dei moduli da completare, in cui i Giocatori dovranno confermare la propria idoneità e fornire agli Amministratori le informazioni necessarie per la preparazione dell'evento in questione. Tutti i Giocatori dovranno completare i moduli richiesti nella loro interezza prima delle 23:59 (ora locale della propria regione di appartenenza) del lunedì successivo alle Qualificazioni mensili e il mancato adempimento a questo criterio comporterà per loro delle penalizzazioni, come la rinuncia ai premi in denaro previsti per l'evento in questione o la squalifica da esso.

9.2. Giornata online dedicata ai media

9.2.1. A seguito della qualificazione alle Finali mensili, le Squadre potrebbero essere selezionate per partecipare alla giornata online dedicata ai media, che si terrà il martedì successivo alla Qualificazione mensile. Una Squadra scelta per presenziare a questa giornata dovrà partecipare obbligatoriamente e la mancata



apparizione comporterà l'assegnazione di penalità, tra cui la rinuncia al premio in denaro e la squalifica dall'evento.

10. CODICE DI CONDOTTA

Tutti i partecipanti sono soggetti alle condizioni illustrate nella Politica di sicurezza e correttezza del gioco e devono attenersi alle Condizioni d'Uso stabilite dal proprietario del Torneo, Supercell.

10.1. Condivisione dell'account

- 10.1.1. Ai Giocatori non è permesso di condividere il loro account con altri Giocatori, membri della propria Squadra, amici, familiari o qualsivoglia altro individuo prima, durante o dopo la competizione. Il mancato adempimento a tale regola può portare alla squalifica dall'anno del Torneo.

10.2. Integrità della competizione

- 10.2.1. Le Squadre sono tenute ad affrontarsi al meglio in qualsivoglia momento nell'ambito di ogni partita del Torneo e a evitare comportamenti non conformi ai principi di buona sportività, onestà e/o correttezza.

10.3. Indagine sul comportamento dei Giocatori

- 10.3.1. Gli Amministratori possono infliggere sanzioni a propria discrezione, se stabiliscono che una Squadra o un Giocatore abbiano violato le Condizioni d'Uso di Brawl Stars o le norme riportate nel presente Regolamento. Se gli Amministratori contattano un Giocatore per discutere di un'indagine, quel Giocatore è tenuto a dire la verità e, nel caso in cui ometta informazioni o tragga in inganno gli Amministratori ostacolando le indagini, il Giocatore e/o la Squadra di cui fa parte saranno soggetti a sanzioni.

10.4. Comportamento sleale

I seguenti comportamenti sono considerati scorretti e i responsabili di tali azioni saranno puniti con sanzioni, incluse potenziali squalifiche. Gli Amministratori, a loro sola discrezione, prenderanno le decisioni finali in merito.

10.4.1. Collusione

Per collusione si intende un accordo tra Giocatori o Squadre volto a influenzare intenzionalmente i risultati di uno scontro. Le Squadre che partecipano a queste discussioni saranno sottoposte a indagine. Una Squadra dichiarata colpevole di questo atto incorrerà in una sospensione valida per tutta la durata dell'anno del Torneo, perderà punti del Torneo e rinuncerà a tutto il denaro derivante dai premi non ancora versatogli.



- 10.4.1.1. Ricadono nella collusione la perdita deliberata di uno scontro per trarne profitto, o per qualsivoglia altra ragione, o il tentativo di indurre un altro Giocatore a farlo.
- 10.4.1.2. Rientra anche l'accordo preventivo sulla suddivisione del montepremi e/o di qualsivoglia altra forma di compenso.
- 10.4.1.3. O ancora, il "soft play", ovvero qualsivoglia accordo tra Giocatori o Squadre volto a non danneggiarsi od ostacolarsi o che prevede di non giocare a un livello ragionevole di competizione.
- 10.4.2. Imbrogli
 - 10.4.2.1. Attacchi DDoS

Negli attacchi DDoS ricadono la limitazione o i tentativi di limitazione della connessione di un altro partecipante al gioco attraverso un attacco DDoS o qualsivoglia altro mezzo.
 - 10.4.2.2. Software o hardware

In questa categoria ricade l'utilizzo di qualsivoglia software o hardware per ottenere vantaggi che altrimenti non sarebbero disponibili nel gioco. Gli esempi includono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo: qualsivoglia software di terze parti (app non approvate che manipolano il gioco), giocare su server privati e attacchi con script. Per ulteriori informazioni, si rimanda alla pagina sulla Politica di sicurezza e correttezza del gioco di Supercell e alle Condizioni d'Uso di Supercell.
- 10.4.3. Hacking

Per hacking si intende qualsivoglia manomissione del client di gioco di Brawl Stars da parte di qualunque Giocatore, Squadra o persona che agisca per conto di un Giocatore o di una Squadra.
- 10.4.4. Sfruttamento di bug

È espressamente proibito lo sfruttamento dei bug di gioco, siano essi nuovi o già noti, al fine di trarre vantaggi.
- 10.4.5. Disconnessione intenzionale

Si tratta di una disconnessione intenzionale dal gioco senza una ragione valida ed esplicitamente dichiarata.
- 10.4.6. Comportamento non professionale



10.4.6.1. Molestie

Con molestie si intende un comportamento sistematico, ostile e/o continuo che si protrae per un periodo di tempo considerevole.

10.4.6.2. Molestie sessuali

Per molestie sessuali si intendono approcci sessuali indesiderati. La valutazione di tali atti si basa sul fatto che una persona ragionevole consideri una determinata condotta indesiderabile oppure offensiva. Non c'è tolleranza per eventuali minacce o coercizioni sessuali o per chi promette vantaggi in cambio di favori sessuali.

10.4.6.3. Discriminazione

I Giocatori non possono offendere la dignità o l'integrità di un Paese, una persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni sprezzanti, discriminatorie o denigratorie relative a razza, colore della pelle, origine etnica, nazionale o sociale, sesso, lingua, religione, opinione politica o qualsivoglia altra opinione, condizione economica, di nascita o qualsivoglia altra condizione, orientamento sessuale o qualsivoglia altro motivo.

10.4.6.4. Ai Giocatori è fatto divieto di presentarsi come esponenti di Supercell o di qualsivoglia gioco associato a Supercell in qualunque tipo di messaggio pubblico.

10.4.7. Dichiarazioni relative al Torneo di Brawl Stars, Supercell e Brawl Stars

I membri di una Squadra non possono dare, fare, rilasciare, autorizzare o sostenere dichiarazioni o azioni che abbiano, o siano intese ad avere, un effetto pregiudizievole o dannoso per l'interesse del Torneo, di Supercell o dei suoi affiliati o di Brawl Stars, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Amministratori del Torneo.

10.4.8. Attività criminale

Un membro della Squadra non può svolgere alcuna attività proibita dalla legge, da statuti o trattati e che conduca o possa ragionevolmente condurre a condanne in qualsivoglia tribunale della giurisdizione competente.

10.4.9. Turpitudine morale



Un membro della Squadra non può impegnarsi in attività che il Torneo ritenga immorali, vergognose o contrarie alle norme convenzionali di comportamento etico adeguato.

10.4.10. Riservatezza

Un membro della Squadra non può divulgare alcuna informazione riservata fornita dagli Amministratori o da qualsivoglia affiliato di Supercell con alcun mezzo di comunicazione, inclusi tutti i canali di social media.

10.4.11. Corruzione

Nessun membro della Squadra può offrire regali o ricompense a un Giocatore, allenatore, manager, Amministratore o persona collegata a o assunta da un'altra Squadra del Torneo per servizi promessi, resi o da rendere, atti a favorire la sconfitta o il tentativo di sconfiggere una Squadra in gara.

10.4.12. Dispute contrattuali

In caso di dispute contrattuali tra un Giocatore e la sua Squadra o il suo organizzatore, è responsabilità esclusiva delle parti coinvolte risolvere la questione. Gli Amministratori del Torneo non interverranno, non risolveranno tali controversie e non agiranno come mediatori in nessun caso. Tutte le questioni contrattuali devono essere gestite in modo indipendente e non dovranno coinvolgere gli Amministratori del Torneo.

10.4.13. Regali

Nessun membro della Squadra può accettare regali, ricompense o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione alla parte competitiva del gioco, inclusi servizi che portano o potrebbero portare alla sconfitta di una Squadra concorrente, o servizi progettati per perdere deliberatamente o truccare uno scontro o una partita. L'unica eccezione a questa regola è nel caso di una compensazione basata sulle prestazioni pagata a un membro della Squadra dallo sponsor ufficiale o dal proprietario di una Squadra.

10.4.14. Non conformità

Nessun membro della Squadra può rifiutare o non applicare le istruzioni o le decisioni ragionevoli degli Amministratori.

10.4.15. Partite truccate



Nessun membro della Squadra può offrirsi, accettare, tentare di o cospirare per influenzare l'esito di una partita con qualsivoglia mezzo proibito dalla legge o dal presente Regolamento.

10.4.16. Richieste di documenti o di altra natura

Gli Amministratori possono richiedere documenti o avanzare richieste di altra natura, purché ragionevole, in diverse occasioni durante il Torneo. Se la documentazione non viene completata secondo gli standard stabiliti dagli Amministratori, la Squadra coinvolta può essere soggetta a sanzioni. Le sanzioni possono essere imposte se gli articoli richiesti non vengono ricevuti e completati nei tempi richiesti.

10.4.17. Associazione con il gioco d'azzardo

Nessun membro della Squadra o Amministratore può scommettere o giocare d'azzardo, direttamente o indirettamente, su qualsivoglia risultato del Torneo.

11. SANZIONI

Se è stato appurato che un Giocatore ha intrapreso o tentato di compiere atti che, a discrezione esclusiva e assoluta degli Amministratori, costituiscono gioco sleale, oppure una o più infrazioni menzionate nel presente Regolamento, quella persona sarà soggetta a sanzioni. In caso di scoperta di un membro di una Squadra che violi le regole sopra elencate, gli Amministratori, senza limitazione della loro autorità, possono stabilire le seguenti sanzioni:

- avvertimento
- riduzione/i dei premi in denaro
- deduzione/i di punti ottenuti nel Torneo
- sospensione/i
- squalifica
- sospensione per l'intero anno del Torneo

Le infrazioni ripetute sono soggette a sanzioni sempre maggiori, fino alla squalifica dalla partecipazione a futuri tornei di Brawl Stars. È importante ricordare che le sanzioni potrebbero non essere sempre imposte nell'ordine appena illustrato. Gli Amministratori, a loro esclusiva discrezione, possono squalificare un Giocatore dopo una prima infrazione, se ritengono che l'azione compiuta sia abbastanza significativa da essere degna di squalifica.



12. DISPOSITIVI

12.1. Autorizzati

12.1.1. Telefoni cellulari

12.1.2. Tablet

12.2. Vietati

12.2.1. Emulatori

12.2.2. PC

12.3. Webcam

12.3.1. Nel corso dei loro scontri delle Finali mensili, tutti e tre (3) membri di una Squadra dovranno utilizzare la loro webcam per apparire in trasmissione.

12.3.1.1. È responsabilità di ogni Squadra assicurarsi che i propri membri abbiano una webcam funzionante.

12.3.1.2. Le Squadre in cui non tutti e tre (3) i membri utilizzano una webcam durante il proprio scontro potrebbero subire riduzioni dei loro premi in denaro. Le infrazioni ripetute sono soggette a sanzioni sempre maggiori, fino alla squalifica dalla partecipazione a futuri tornei di Brawl Stars.

12.3.1.3. Le immagini video acquisite dalla webcam saranno registrate e usate nelle trasmissioni delle Finali mensili. Condividendo queste immagini video durante le trasmissioni, i Giocatori accetteranno di essere registrati.

13. DEFINITIVITÀ DELLE DECISIONI

La definitività delle decisioni in merito all'interpretazione del presente Regolamento, all'idoneità dei Giocatori e delle Squadre, alla programmazione e all'organizzazione del Torneo e dei relativi eventi e alle sanzioni relative alle infrazioni spetta esclusivamente agli Amministratori. Le decisioni prese dagli Amministratori in merito al presente Regolamento e/o al Torneo sono inoppugnabili e non saranno motivo di alcuna richiesta di risarcimento monetario o di altri rimedi legali o giuridici. Gli Amministratori possono occasionalmente modificare o inserire aggiunte al presente Regolamento, al fine di garantire, tra le altre cose, la sicurezza e la correttezza del gioco e l'integrità del Torneo.



13.1. **Versione di riferimento**

In caso di discrepanze tra la versione inglese e le versioni internazionali del presente Regolamento, fa fede la versione inglese.