

## CONCORSO A PREMI

### “VODAFONE 5G ESL MOBILE OPEN”

#### 1. I PROMOTORI

La società promotrice del concorso a premi “VODAFONE 5G ESL MOBILE OPEN” (di seguito: il “**Concorso**”) è ProGaming Italia S.r.l., con sede legale in Via M. H. Hueber, 3 – San Candido (BZ) – 39038 – Italia e con P. IVA 02373080213 (la “**Società Promotrice**”).

Soggetto associato nell’ambito del Concorso è la società Vodafone Italia S.p.A., con sede legale in Via Jervis,

13 - 10015 Ivrea (TO), C.F. 93026890017, P.IVA 08539010010 (:l’**Associato**”).

#### 2. DURATA DEL CONCORSO

Il Concorso si svolgerà dalle ore 00:01 del 1 giugno 2019 alle ore 23:50 del 27 settembre 2019 (la “**Durata del Concorso**”). La ratifica dei vincitori dei premi assegnati sarà effettuata alla presenza di un notaio o di un funzionario della Camera di Commercio entro il 31 ottobre 2019.

#### 3. IL TERRITORIO

Il Concorso si svolgerà nel territorio della Repubblica Italiana e della Repubblica di San Marino (il “**Territorio**”).

#### 4. I DESTINATARI DELL’INIZIATIVA

È destinataria dell’iniziativa qualsiasi persona che cumulativamente:

- abbia già compiuto il 16° anno di età, e, qualora non abbia ancora compiuto 18 anni, abbia ottenuto il preventivo consenso del genitore o del soggetto esercente la responsabilità genitoriale per poter partecipare;
- sia in possesso di uno smartphone mobile o di un tablet (il “**Dispositivo**” o i “**Dispositivi**”) dotato di connessione a internet e di sistema operativo Android e/o iOS;
- per la modalità “**Battlegrounds**”, abbia scaricato, nel corso della Durata del Concorso, il gioco

“*PlayerUnknown's Battlegrounds*” (il “**Gioco Battlegrounds**”), disponibile gratuitamente su <https://www.pubgmobile.com>, e abbia effettuato la registrazione e creato un proprio account sul sito <https://esl.gg/pubg-vodafone5g-mobile-open> (il “**Sito Battlegrounds**”), fornendo i dati personali richiesti nel modulo di registrazione (i.e. *nickname*, indirizzo e-mail, password, data

di nascita) in modo corretto, completo e veritiero, e confermando la registrazione secondo le procedure previste dal Sito

Battlegrounds stesso (la “**Registrazione Veritiera**”);.

- per la modalità “Asphalt9”,abbia scaricato, nel corso della Durata del Concorso, il gioco “*Asphalt 9: Legends*”, (il “**Gioco Asphalt**”) disponibile gratuitamente sul sito <https://asphaltlegends.com/> (il “**Sito Asphalt**”) e, dopo aver effettuato l’accesso al Gioco, abbia effettuato la registrazione e creato un proprio account, fornendo i dati personali richiesti nel modulo di registrazione (i.e. *nickname*, indirizzo e-mail, password, data di nascita) in modo corretto, completo e veritiero, e confermando la registrazione secondo le procedure previste(la “**Registrazione Veritiera**”);
- per la modalità “*Last Chance Qualifier*”, abbia già compiuto il 16° anno di età e, qualora non abbia ancora compiuto 18 anni, sia accompagnato da un genitore o dal soggetto esercente la potestà genitoriale.

(il “**Destinatario dell’Iniziativa**” o, al plurale, i “**Destinatari dell’Iniziativa**”).

Non possono in ogni caso partecipare al Concorso:

- i collaboratori e/o dipendenti della Società Promotrice e/o dell’Associato e i familiari degli stessi;
- i soggetti che si siano iscritti al Concorso attraverso registrazioni non conformi alla Registrazione Veritiera (come previamente definita);
- i soggetti che utilizzino automatismi informatici o c.d. “*robot*” volti ad eludere i sistemi di controllo sulle partecipazioni al Concorso o finalizzati a simulare l’interazione con il Sito Battlegrounds e con il Sito Asphalt (come previamente definiti).

## **5. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E DI SVOLGIMENTO**

I Destinatari dell’Iniziativa potranno partecipare al Concorso attraverso le seguenti modalità: “*Battlegrounds*”, “*Asphalt 9*” e “*Last Chance Qualifier*”.

### **5.1. MODALITÀ BATTLEGROUND:**

In seguito alla Registrazione Veritiera, i Destinatari dell’Iniziativa dovranno accedere, attraverso i propri Dispositivi, al Gioco Battlegrounds, come precedentemente definito e formare delle squadre composte da quattro (4) giocatori ciascuna (il “**Team**” o i “**Team**”)

MESE DI  RIFERIM ENTO	Qualifier 1	Qualifier 2	Qualifier 3	Qualifier 4	Qualifier 5
Cup  Giugno	1 giugno 2019	8 giugno 2019	15 giugno 2019	22 giugno 2019	29 giugno 2019
Cup  Luglio	6 luglio 2019	13 luglio 2019	20 luglio 2019	27 luglio 2019	
Cup  Agosto	3 agosto 2019	10 agosto 2019	17 agosto 2019	24 agosto 2019	

Successivamente alla formazione dei Team, questi ultimi dovranno iscriversi ad almeno una delle competizioni settimanali (le “**Qualifier**”) organizzate nell’ambito di cup mensili (la “**Cup Mensile**” o le “**Cup Mensili**”), secondo nelle date di seguito riportate:

L’orario esatto di svolgimento di ciascuna Qualifier verrà adeguatamente specificato e reso noto ai Destinatari dell’Iniziativa attraverso il Sito Battlegrounds, come sopra definito.

Al termine di ciascuna Qualifier, sulla base del risultato, ottenuto a ciascun Team verrà assegnato un punteggio e, al termine di ogni Cup Mensile, il Team che avrà ottenuto il punteggio più alto si aggiudicherà i premi in palio, come *infra* definiti.

## 5.2. MODALITÀ ASPHALT 9

In seguito alla Registrazione Veritiera, i Destinatari dell'Iniziativa dovranno accedere, tramite i propri

Dispositivi, al Gioco Asphalt, come precedentemente definito, e iscriversi ad almeno una delle competizioni settimanali (le "**Cup**") nell'arco temporale di seguito indicato, e realizzare il miglior tempo di gara.

Per i Dispositivi dotati del sistema iOS le modalità e le tempistiche sono qui di seguito riportate:

- Cup1: dal 10 al 16 giugno 2019
- Cup3: dal 8 al 14 luglio 2019
- Cup5: dal 29 Luglio al 4 agosto 2019
- Cup7: dal 12 al 18 agosto 2019

Per i Dispositivi dotati del sistema Android le modalità e le tempistiche sono qui di seguito riportate:

- Cup2: dal 24 al 30 giugno 2019
- Cup4: dal 22 al 28 luglio 2019
- Cup6: dal 5 al 11 agosto 2019
- Cup8: dal 26 agosto al 1 settembre 2019

## 5.3. **LAST CHANCE QUALIFIER ASPHALT**

Il giorno 27 settembre 2019 ciascun Destinatario dell'Iniziativa già presente all'evento fieristico "Milano Games Week" (l'"**Evento**"), che si terrà a Milano dal 27 al 29 settembre 2019, potrà partecipare al Concorso recandosi presso lo stand ESL, dalle ore 09:00 alle ore 18:00, richiedendo al personale della società promotrice di partecipare e compilando l'apposito *form* di registrazione che verrà consegnato dal personale.

Per poter partecipare al Concorso, i Destinatari dell'Iniziativa di età compresa tra i 16 e 18 anni riceveranno una dichiarazione (la "**Dichiarazione di Assenso**"), che dovrà essere sottoscritta dal genitore/tutore/soggetto esercente la responsabilità genitoriale che li accompagna, e con la quale autorizza il minore a partecipare al Concorso, a vincere i premi in paio, come *infra* definiti,

e con la quale esprime la propria disponibilità ad accompagnare il minore all'Evento. Il genitore/tutore/soggetto esercente la potestà genitoriale, al momento della firma della Dichiarazione di Assenso, sarà tenuto ad esibire un documento di riconoscimento.

Una volta completata la registrazione presso lo stand, i Destinatari dell'Iniziativa potranno prendere parte al Gioco secondo le modalità indicate dal personale del promotore.

Al termine della giornata verrà stilata una classifica dei Destinatari dell'Iniziativa, sulla base del tempo di gara realizzato da ciascuno, e i due (2) Destinatari dell'Iniziativa che, nel corso della giornata, avranno realizzato il miglior tempo di gara (il "**Vincitore Live**" o i "**Vincitori Live**"), avranno diritto di ricevere i premi in palio, come *infra* specificati.

Ciascun Vincitore Live avrà diritto di ricevere i seguenti premi (il "**Premio Live**" o i "**Premi Live**"):

- 2 (due) biglietti di ingresso per partecipare all'Evento il giorno 28 settembre 2019, del valore commerciale di Euro 20,00 (venti/00) ciascuno;
- Nel caso in cui il Vincitore Live sia di età compresa tra i 16 e 18 anni, trasporto per due (2) persone, del valore commerciale di Euro 100 (cento/00) per le seguenti tratte:
  - a. dal luogo di svolgimento dell'Evento all'hotel designato dalla Società Promotrice;
  - b. dall'hotel designato dalla Società Promotrice al luogo di svolgimento dell'Evento [A/R]
- pernottamento per 2 (due) persone in hotel individuato dalla Società Promotrice, per 1 (una) notte, del valore commerciale di Euro 150,00 (centocinquanta/00)

i Vincitori Live verranno contattati dalla Società Promotrice via e-mail, all'indirizzo indicato nel *form* di registrazione (la "**Comunicazione di Vincita**"), e saranno informati dalla Società Promotrice circa le modalità di fruizione dei premi.

I Vincitori Live saranno tenuti a confermare e ritirare i Premi Live assegnati, presentandosi personalmente presso lo stand ESL dalle ore 18:01 alle ore 19:00 del giorno 27 settembre 2019 ed esibendo la Comunicazione di Vincita.

Qualora i Vincitori Live non accettino e ritirino i Premi Live entro le ore 19:01 del 27 settembre 2019, perderanno il diritto di ricevere il Premio Live ai medesimi spettante e la Società Promotrice procederà a contattare il Destinatario dell'Iniziativa immediatamente successivo nella classifica.

Alla luce di quanto sopra, il valore totale dei Premi Live ammonta ad Euro 580,00 (cinquecento ottanta/00).

## 6. ASSEGNAZIONE DEI PREMI

### MODALITÀ BATTLEGROUND

Ciascun componente del Team che avrà realizzato il punteggio più alto nell'ambito di ciascuna Cup Mensile (il "**Vincitore Mensile**" o i "**Vincitori Mensili**") avrà diritto a ricevere un buono Amazon del valore commerciale pari a Euro 5,00 (cinque/00) IVA inclusa (il "**Premio Playerunknown's Battlegrounds**" o i "**Premi Playerunknown's Battlegrounds**").

I Vincitori Mensili riceveranno il rispettivo Premio Playerunknown's Battlegrounds via e-mail, all'indirizzo indicato in fase di Registrazione Veritiera con la quale saranno altresì informati dalla Società Promotrice circa le modalità di fruizione dei Premi Playerunknown's Battlegrounds medesimi (la "**Comunicazione di Vincita**")

I Vincitori Mensili saranno tenuti a confermare o rifiutare il Premio Playerunknown's Battlegrounds assegnato entro 24 (ventiquattro) ore dalla Comunicazione di Vincita.

I Premi Playerunknown's Battlegrounds sopra elencati saranno assegnabili ai Vincitori Mensili di età compresa tra i 16 e i 18 anni previo invio – secondo le tempistiche e le modalità indicate nella Comunicazione di Vincita - di documentazione attestante il consenso del genitore/tutore/soggetto esercente la responsabilità genitoriale

Nel caso di mancata convalida della vincita e/o, per i Vincitori Mensili di età inferiore a 18 anni, di mancato invio della documentazione di cui sopra, il Vincitore Mensile perderà il diritto di ricevere il premio al medesimo spettante e la Società Promotrice procederà a contattare il Vincitore Mensile immediatamente successivo nella classifica.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per il caso in cui la Comunicazione di Vincita non si perfezionasse a causa di problematiche legate alla casella di posta elettronica relativa all'indirizzo e-mail indicato dai Destinatari dell'Iniziativa in fase di Registrazione Veritiera (come per il caso di casella disabilitata, inesistente o piena) e/o in ragione di problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della Società Promotrice.

### MODALITÀ ASPHALT 9

Il Destinatario dell'iniziativa che nell'ambito di ciascuna Cup avrà realizzato il miglior tempo di gara (il "**Vincitore Cup**" o i "**Vincitori Cup**") avrà diritto a ricevere un buono Amazon del valore commerciale pari a Euro 5,00 (cinque/00) IVA inclusa (il "**Premio Asphalt9: Legends**" o i "**Premi Asphalt 9: Legends**").

I Vincitori Cup riceveranno il rispettivo Premio Asphalt 9: Legends via e-mail, all'indirizzo indicato in fase di

Registrazione Veritiera (la "**Comunicazione di Vincita**"), attraverso la quale saranno altresì informati dalla

Società Promotrice circa le modalità di fruizione dei Premi Asphalt 9: Legends medesimi.

I Vincitori Cup saranno tenuti a confermare o rifiutare il Premio Asphalt 9: Legends assegnato entro 24 (ventiquattro) ore dalla Comunicazione di Vincita.

I premi sopra elencati saranno assegnabili ai Vincitori Cup di età compresa tra i 16 e i 18 anni previo invio – secondo le tempistiche e le modalità indicate nella Comunicazione di Vincita - di documentazione attestante il consenso del genitore/tutore/soggetto esercente la responsabilità genitoriale.

Nel caso di mancata convalida della vincita e/o, per i Vincitori Cup di età inferiore a 18 anni, di mancato invio della documentazione di cui sopra, il Vincitore Cup perderà il diritto di ricevere il premio al medesimo spettante e la Società Promotrice procederà a contattare il Vincitore Cup immediatamente successivo nella classifica.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per il caso in cui la Comunicazione di Vincita non si perfezionasse a causa di problematiche legate alla casella di posta elettronica relativa all'indirizzo e-mail indicato dai Destinatari dell'Iniziativa in fase di Registrazione Veritiera (come per il caso di casella disabilitata, inesistente o piena) e/o in ragione di problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispyware, firewall o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della Società Promotrice.

Alla luce di quanto sopra, **il montepremi totale** del Concorso è pari ad **Euro 680,00** (seicento ottanta/00) IVA inclusa.

Nessun premio può essere convertito in denaro e/o in gettoni d'oro.

## **7. Premio non richiesto o non assegnato**

Ciascun premio spettante e non richiesto o non assegnato secondo quanto previsto nel presente regolamento, sarà devoluto in beneficenza all'associazione non lucrativa di utilità sociale:

Fondazione L'Albero della Vita ONLUS

Via Vittor Pisani, 13 - 20124 - Milano

Codice fiscale: 04504550965

E-mail: info@alberodellavita.org

## **8. Pubblicità**

Il Concorso, le sue modalità di svolgimento, unitamente al presente regolamento, saranno resi noti e pubblicati sul Sito Battlegrounds e sul Sito Asphalt per tutta la Durata del Concorso.

Il Concorso sarà altresì pubblicizzato in tutte le pagine web e con ogni modalità che la Società Promotrice e l'Associato riterranno idonee.

Inoltre, ai sensi dell'art. 10, comma 3 del D.P.R. 430/2001, il regolamento sarà conservato presso la sede della Società Promotrice e dell'Associato per tutta la Durata del Concorso e per i 6 (sei) mesi successivi.

## **9. Trattamento dei dati personali**

I dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa saranno trattati nel pieno rispetto della normativa applicabile di tempo in tempo al trattamento dei dati personali.

Il titolare del trattamento dei dati personali raccolti è la Società Promotrice.

### **Finalità del trattamento, base giuridica e periodo di conservazione**

#### Partecipazione al Concorso

I dati personali raccolti per la partecipazione al Concorso saranno oggetto di trattamento al fine di consentire l'espletamento del Concorso e, in particolare, per l'invio delle comunicazioni relative al Concorso, per l'esecuzione delle operazioni ivi connesse nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge. Tale trattamento trova la propria base giuridica nella necessità di dare esecuzione del regolamento del Concorso. L'eventuale rifiuto di fornire i propri dati personali comporterà l'impossibilità per il Destinatario dell'Iniziativa di prendere parte al Concorso.

Ai fini della partecipazione al Concorso e per permettere eventuali controlli da parte delle autorità competenti, i dati personali dei Destinatari dell'Iniziativa verranno conservati per un periodo pari a 5 anni dalla conclusione del Concorso stesso.

#### Condivisione con l'Associato.

Condivisione con l'Associato.

I dati personali raccolti potranno inoltre essere condivisi con l'Associato, che li tratterà secondo l'informativa relativa al trattamento degli stessi che verrà dal medesimo fornita. Tale trattamento



trova la propria base giuridica nel consenso dell'interessato. Il trattamento per la suddetta finalità è opzionale. L'eventuale rifiuto, parziale o totale, di conferire i dati personali per tale finalità non pregiudicherà la partecipazione al Concorso.

I Destinatari dell'Iniziativa potranno in ogni momento revocare il consenso prestato, inviando una specifica richiesta alla Società Promotrice, senza pregiudicare la liceità del trattamento basato sul consenso prima dell'intervenuta revoca. La Società Promotrice si impegna a trasmettere prontamente all'Associato qualsiasi richiesta di revoca del consenso ricevuta dai Destinatari dell'Iniziativa.

I dati personali raccolti saranno trattati per tale finalità per un periodo non superiore a 2 mesi.

### **Destinatari dei dati personali**

In aggiunta a quanto sopra, i dati personali forniti dai Destinatari dell'Iniziativa saranno trattati da dipendenti e/o collaboratori della Società Promotrice, appositamente designati quali persone autorizzate al trattamento (quali, in via esemplificativa, i preposti all'ufficio *project management*).

### **Diritti dell'interessato**

Ciascun Destinatario dell'Iniziativa potrà esercitare in qualunque momento i diritti a lui spettanti ai sensi della normativa in materia di tutela dei dati personali vigente tra cui, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo: il diritto di: (i) ottenere l'accesso ai propri dati personali; (ii) ottenere la rettifica o la cancellazione o, ove applicabile, la limitazione del trattamento; (iii) ove applicabile, ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico, i dati personali che lo riguardano forniti alla Società Promotrice, nonché trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento senza impedimenti da parte della Società Promotrice; (iv) proporre reclamo all'Autorità garante per la protezione dei dati personali.

I diritti di cui sopra potranno essere esercitati contattando il titolare del trattamento tramite apertura ticket al seguente indirizzo <https://play.eslgaming.com/italy/support/> nonché all'indirizzo: Via M. H. Hueber, 3 – San Candido (BZ) – 39038.

## **10. Varie**

La partecipazione al Concorso è gratuita.

I costi per la connessione alla rete internet, che sono a carico dei Destinatari dell'Iniziativa, non subiranno alcun costo aggiuntivo in funzione della Registrazione Veritiera e della partecipazione al presente Concorso.

La Società Promotrice dichiara di rinunciare ad esercitare la rivalsa sui vincitori per la ritenuta di cui all'art. 30 D.P.R. 600/1973, così come modificato dall'art. 19, comma 2, L. 499/1997.

È stata prestata cauzione pari al 100% del valore dei premi in palio a favore del Ministero dello Sviluppo

Economico come previsto dall'art. 7 D.P.R. 430/2001.

La Società Promotrice e l'Associato si riservano la possibilità di prevedere eventualmente nel corso della Durata del Concorso alcune ulteriori iniziative promozionali al fine di agevolare il consumatore finale: in particolare potranno essere previste proroghe delle iniziative o premi supplementari che potranno essere ottenuti in aggiunta rispetto a quello già previsto. La Società Promotrice potrà revocare o modificare le modalità di esecuzione della presente manifestazione a premi per giusta causa, ai sensi dell'art. 10 D.P.R. 430/2001, dandone preventivamente comunicazione ai Destinatari dell'Iniziativa nella stessa forma della promessa o in forma equivalente.

La Società Promotrice e l'Associato si riservano il diritto di invitare, a loro assoluta discrezione, i Destinatari dell'Iniziativa a eventi che potrebbero essere organizzati in futuro dalla Società Promotrice, dall'Associato o da soggetti terzi.

La Società Promotrice e l'Associato si riservano di effettuare tutte le verifiche relative alla corretta partecipazione al Concorso. In caso di accertata irregolarità nella partecipazione al Concorso, i premi non potranno essere riconosciuti.

La Società Promotrice e l'Associato non si assumono alcuna responsabilità per eventi ad essi non imputabili, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo: l'accesso, l'impedimento, la disfunzione o difficoltà riguardanti gli strumenti tecnici, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, la linea telefonica o dati che possano impedire al Destinatario dell'Iniziativa di partecipare al presente Concorso nonché nel caso venga accertato l'utilizzo fraudolento da parte di terzi della Registrazione Veritiera.

La Società Promotrice dichiara che i dati dei Destinatari dell'Iniziativa che saranno raccolti nell'ambito dello svolgimento del Concorso, secondo le disposizioni del presente regolamento, saranno conservati *anche* in un server ubicato in Italia.

# **TERMINI E CONDIZIONI ("PUBG MOBILE RULEBOOK")**

## **Vodafone 5G ESL Mobile Open (la "Competizione")**

L'organizzatore di questo torneo è Turtle Entertainment GmbH, di Schanzenstrasse 23, 51063 Colonia Germania (il "Promoter" o "ESL").

Partecipando, accetti il ruolo di Vodafone come sponsor del torneo e non responsabile dello svolgimento di esso.

### **1. Comprensione generale del Regolamento**

Il seguente regolamento si intende valido per tutte le fasi del torneo. ESL si riserva il diritto di modificarlo con o senza preavviso ai giocatori. ESL è responsabile per tutte le decisioni e le dispute che possono occorrere e che non sono contemplate nel regolamento.

Partecipando al torneo, ogni giocatore riconosce che lui o lei ha letto queste regole ufficiali e accetta di essere vincolato/a ad esse e dalle decisioni di ESL, che sono finali e vincolanti su tutte le questioni che riguardano il torneo. Il torneo è soggetto a queste regole ufficiali e a tutte le leggi e regolazioni applicabili incluse senza limitazioni il rispetto di tutte le leggi, regolazioni e regole in connessione con gli esport, il pagamento dei premi, la protezione dei minori, tassazione e assicurazione.

### **2. Privacy**

I dati personali dei giocatori saranno collezionati, processati e conservati al fine della partecipazione al torneo, organizzazione e recapito premi. Le informazioni personali dei giocatori saranno conservate fino al 31.12.2019 secondo le politiche interne di ESL e saranno utilizzate solo qualora sia necessario per requisiti legali.

Tencent e ESL collezioneranno le informazioni personali dei partecipanti secondo le leggi sulla privacy vigenti.

Per qualsiasi richiesta riguardante i diritti del partecipante è possibile contattare ESL al seguente link <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

I dati personali potrebbero venire condivisi con terzi, incluse le compagnie all'interno del gruppo Vodafone, se acconsenti a ciò. Qualunque dato personale condiviso con terzi verrà processato in linea con le loro politiche sulla privacy.

### 3. Registrazione & Eleggibilità

- Ogni giocatore deve aver raggiunto o superato il sedicesimo anno di età.
- Ai giocatori è permesso utilizzare esclusivamente un telefono o un tablet. Gli emulatori non sono ammessi.
- Non è permesso, ad impiegati o dipendenti ESL, Tencent o altre parti a loro associate, prender parte alla competizione.
- Non è permesso prender parte alla competizione se negli ultimi 6 mesi il partecipante risulta essere stato un impiegato o dipendente di ESL, Tencent o altre parte a loro associate.

### 4. Teams

- Ai team è consentito giocare col roster con il quale si sono registrati, per tutta la durata della competizione. I roster non possono essere modificati, pertanto i partecipanti sono pregati di controllare attentamente le informazioni degli account prima dell'iscrizione. Informazioni incorrette comporteranno punteggi errati e potrebbero essere applicate penalità.
- Agli utenti italiani che si iscrivono alle cup: il team verrà lockato e le modifiche al roster potranno essere effettuate tramite l'apertura di un support ticket.

### 5. Comunicazione & Supporto

Tutti i partecipanti sono tenuti a seguire decisioni e regole comunicate dagli organizzatori del torneo, admin e arbitri. Le decisioni sono da intendersi definitive, ad eccezione dei casi dove è chiaramente consentito appellarsi.

### 6. Condotta

- Ci si aspetta che i giocatori mantengano una condotta professionale per l'intera durata dell'ESL Mobile Open, sia dentro che fuori dal torneo. Avvertimenti o penalità potrebbero venire applicati per ognuna delle seguenti condotte:
- **Linguaggio** – I giocatori devono mantenere una condotta esemplare e rispettosa verso gli altri partecipanti. Atteggiamenti o frasi che potrebbero offendere la sensibilità di alcuni partecipanti non sono ammesse. L'organizzazione si riserva il diritto di applicare questa

regola secondo la propria discrezione. Questa regola è estesa anche per i forum, le email, messaggi personali e i canali di Discord.

- **Comportamento** – Si richiede che le persone si comportino in maniera corretta riguardo gli altri concorrenti, membri dell’admin team, media e fan.
- **Presenza In-Game** – Si richiede ai giocatori coinvolti nell’ESL Mobile Open di seguire attentamente tutte le regole di gioco del software PUBG. Creazione contenuti – I team sono responsabili dei contenuti che producono, inclusi presenza sui social media, video, streaming e interviste. Appelli e ricorsi – Se i giocatori sostengono di avere una problematica con il funzionamento del torneo, devono prima far riferimento allo staff attraverso un messaggio su Discord o contattando un League Operator di riferimento. Non seguire le giuste procedure comporterà il rifiuto dell’appello e la possibilità di ulteriori penalità.
- **Sostanze illegali e dopanti** – È assolutamente vietato ai membri dei team assumere sostanze illegali o che alterano le prestazioni nel gioco. In aggiunta alle penalità standard del Codice di Condotta, ogni giocatore sorpreso in abusi potrà essere segnalato alle autorità in accordo alle leggi locali e/o squalificato dalla partecipazione alla competizione. Alcohol – Se i giocatori vengono sorpresi in stato di ubriachezza possono essere squalificati a discrezione dell’organizzazione.
- **Barare** – Qualunque forma di baro non sarà tollerata. Se gli arbitri determinano che un giocatore stia giocando contro le regole, il giocatore o il team sarà immediatamente rimosso dal torneo e questo potrebbe comportare la squalifica anche in eventi futuri. Software Exploitation – Qualunque uso intenzionale di bug o azioni non normalmente consentite in gioco potrebbe comportare la sconfitta a tavolino nel match e la squalifica dal torneo. I bug e gli exploit saranno determinati a discrezione di Tencent e/o dell’organizzazione del torneo.
- **Collusione e Match Fixing** – Ai giocatori non è consentito alterare intenzionalmente il risultato di qualunque match. Se l’organizzazione determina che un giocatore o team stia modificando il risultato di un incontro, esso sarà immediatamente squalificato e rimosso dall’ESL Mobile Open. Inoltre, potrebbe venire interdetta la partecipazione a eventi futuri. I giocatori devono competere facendo affidamento soltanto alle proprie abilità.
- **Scommesse** – Ai partecipanti non è consentito scommettere sugli incontri o sulle azioni nel gioco PlayerUnknown’s Battlegrounds.

A meno che non sia espressamente dichiarato dall’organizzazione, violazioni e infrazioni di queste regole di condotta sono punibili, che siano state portate avanti intenzionalmente o meno. Anche il tentativo di infrazione è sanzionabile.

## 7. Squalifica

ESL si riserva il diritto di squalificare team e giocatori. Qualunque team trovato a barare perderà il proprio incontro a tavolino. Se il team è scovato a barare per una seconda volta, e viene

determinato che sia stata un'azione intenzionale, verrà rimosso dall'evento e squalificato da quelli futuri.

## 8. Regole di gioco

- Un match può essere riavviato solo previa approvazione di un admin.
- Qualunque uso di software di terze parti è proibito durante il corso del torneo. Se i giocatori violano questa regola, ciò verrà trattato come barare. Il team sarà squalificato, non gli verranno assegnati premi e gli individui responsabili saranno soggetti a un ban dalla competizione.
- Qualunque uso di oggetti non ottenuti attraverso metodi legali in gioco su PUBG (escluse le ricompense ufficiali), o di elementi non ancora annunciati, è proibito. Se i giocatori violano questa regola, ciò verrà trattato come barare. Il team sarà squalificato, non gli verranno assegnati premi, e gli individui responsabili saranno soggetti a un ban dalla competizione.

## 9. Problemi tecnici

I team sono responsabili per le proprie problematiche di natura tecnica, inclusi problemi relativi a hardware, software e/o internet. I match non possono essere spostati per problemi tecnici e verranno giocati in ogni caso.

## 10. Tiebreaker

In caso di arrivo a pari punti, l'assegnazione dei premi verrà decisa in base al numero di vittorie, quindi uccisioni totali, ed infine uccisioni nel match finale.

## 11. Calendario, Fasi:

Fase 1: Qualifier settimanali

- 26 Qualifier settimanali saranno tenuti tra Giugno e Agosto 2019 nei Sabati, dove i team guadagnano punti
- Il punteggio è il seguente:

Piazzamento	Punti
1	150
2	110

3	95
4	85
5	75
6	65
7	60
8	55
9	50
10-12	40
13-15	35
16	30
17-18	20
19-20	10
<b>Ogni uccisione vale 5 punti</b>	

- Date:
  - Coppe di Giugno: 01 Giugno, 08 Giugno, 15 Giugno, 22 Giugno, 29 Giugno
  - Coppe di Luglio: 06 Luglio, 13 Luglio, 20 Luglio, 27 Luglio
  - Coppe di Agosto: 03 Agosto, 10 Agosto, 17 Agosto, 24 Agosto

## 12. Impostazioni di gioco

- Mappa: Erangel
- Verranno usati i settaggi standard della mappa
- Modalità di gioco: First Person Shooter
- Ogni team parteciperà a diversi match.

## 13. Premi

Ciascun componente del Team che avrà realizzato il punteggio più alto nell'ambito di ciascuna Cup Mensile avrà diritto a ricevere un buono Amazon del valore commerciale pari a Euro 5,00 IVA inclusa.

I Vincitori Mensili riceveranno il rispettivo Premio Playerunknown's Battlegrounds via e-mail, all'indirizzo indicato in fase di Registrazione Veritiera con la quale saranno altresì informati dalla Società Promotrice circa le modalità di fruizione dei Premi Playerunknown's Battlegrounds medesimi.

I Vincitori Mensili saranno tenuti a confermare o rifiutare il Premio Playerunknown's Battlegrounds assegnato entro 24 ore dalla Comunicazione di Vincita.

I Premi Playerunknown's Battlegrounds sopra elencati saranno assegnabili ai Vincitori Mensili di età compresa tra i 16 e i 18 anni previo invio – secondo le tempistiche e le modalità indicate nella Comunicazione di Vincita - di documentazione attestante il consenso del genitore/tutore/soggetto esercente la responsabilità genitoriale

Nel caso di mancata convalida della vincita e/o, per i Vincitori Mensili di età inferiore a 18 anni, di mancato invio della documentazione di cui sopra, il Vincitore Mensile perderà il diritto di ricevere il premio al medesimo spettante e la Società Promotrice procederà a contattare il Vincitore Mensile immediatamente successivo nella classifica.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità per il caso in cui la Comunicazione di Vincita non si perfezionasse a causa di problematiche legate alla casella di posta elettronica relativa all'indirizzo e-mail indicato dai Destinatari dell'Iniziativa in fase di Registrazione Veritiera (come per il caso di casella disabilitata, inesistente o piena) e/o in ragione di problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo della Società Promotrice.

## **14. Come partecipare**

1. [Registrati su ESL Play](#)
2. Crea o unisciti a un team
3. Compila il form di registrazione
4. Iscriviti a un qualifier col tuo team
5. Effettua il check in al qualifier 1-30 minuti prima che inizi
6. Entra in Discord, segui gli annunci e chiedi aiuto se ne hai bisogno
7. Entra nella lobby del match con le informazioni che gli admin annunciano
8. Gioca l'incontro
9. Controlla Discord per annunci su nuovi match

## **15. Punti penalità**

In genere, un giocatore e un team possono ricevere fino a 6 punti di penalità per match, a meno che una violazione non abbia una punizione più elevata. Un team può essere punito una sola volta per violazione, indipendentemente dal numero di giocatori che l'abbiano commessa.



Quando un player o un team riceve dei punti di penalità per violazioni multiple, i punti vengono aggiunti insieme.

<b>Rule violation</b>	<b>Number of penalty points</b>
<b>General</b>	
No show	Team: 3; Player: 2
Reject compulsory challenge	Normal: 1; Intense (top 10): 2
Abort match	Player / Team: 2
<b>Use of ineligible player</b>	
Inactive barrage	Player / Team: 3
Barraged	Player / Team: 6
Unregistered player	Player / Team: 3
Missing Premium (where required)	Player / Team: 3
Missing Trusted (where required)	Player / Team: 3
Ringer/Faker	Player / Team: 6
Playing with wrong gameaccount	Player / Team: 3
Playing without a registered gameaccount	Player / Team: 3
<b>Unsportsmanlike behavior</b>	
Multiple/Fake accounts	Warning / 1-3 penalty points
Deception	Player / Team: 1 - 4
Fake result	Player / Team: 4
Fake match media	Player / Team: 6
Fake match	Player / Team: 6
Cheating	Player: 12 / Team: 6

I match vengono annullati solo se il team/giocatore che ha violato le regole ha vinto l'incontro. In incontri di coppe e leghe vengono date vittorie di default invece che match annullati e punti penalità.