

# REGOLAMENTO UFFICIALE UE WINTER SPLIT 2023 | ITALIA CLASH ROYALE



<b>1. Idoneità alla partecipazione</b>	<b>3</b>
1.1. Idoneità dei giocatori	3
1.2. Idoneità degli studenti	3
1.3. Coach	4
1.4. In game name	4
<b>2. Formato della competizione</b>	<b>4</b>
2.1. Fasi della competizione	4
2.2. Seeding	4
<b>3. Svolgimento del torneo</b>	<b>5</b>
3.1. Comunicazioni	5
3.2. Utilizzo carte	5
3.3. Pareggio	5
3.4. Formato Bo5	5
3.5. No Show/Pause tra le partite	5
3.6. Invio risultati	6
<b>4. Montepremi</b>	<b>6</b>
<b>5. Streaming &amp; Broadcast</b>	<b>6</b>
5.1. Broadcast ufficiale	6
5.2. Streaming personale	7
<b>6. Codice di condotta</b>	<b>7</b>
6.1. Integrità della competizione	7
6.2. Responsabilità sotto codice	8

6.3. Penalità	10
<b>7. Ulteriori disposizioni</b>	<b>10</b>
7.1. Condizioni d'uso	10
7.2. Sicurezza e correttezza	11
<b>LINK UTILI</b>	<b>11</b>

## **Prefazione**

Questo regolamento si applica a tutte le competizioni CLASH ROYALE che fanno parte dell'University Esports in Italia, indipendentemente da dove si svolgeranno (offline/online).

Gli University Esports ("UE") sono una competizione universitaria in cui le migliori università europee si sfideranno per il titolo di campione universitario europeo agli University Esports Masters ("UEM");

L'UE è una competizione sportiva regolamentata dall'ente promotore [Lega Esports](#) ("LEGA"); Prendendo parte al torneo, ciascun giocatore dichiara di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno. KING ESPORT, in quanto organizzatore e responsabile del torneo, si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento in qualsiasi momento per garantire l'integrità ed il corretto svolgimento della competizione.

## **1. Idoneità alla partecipazione**

### **1.1. Idoneità dei giocatori**

- 1.1.1. Il giocatore deve avere un'età minima di 18 anni compiuti;
- 1.1.2. Il giocatore per accedere alla competizione deve essere in possesso di una tessera valida per l'anno in corso. Lo staff si riserva a tal proposito il diritto di effettuare verifiche a campione;
- 1.1.3. Il giocatore deve essere in possesso delle credenziali per l'accesso al proprio account su Clash Royale;
- 1.1.4. I giocatori devono rispettare le Condizioni d'Uso e le regole di Sicurezza e correttezza elargite da Supercell. Gli account dei giocatori partecipanti potrebbero essere sottoposti a indagini per violazione dei suddetti termini ed il risultato di tale indagine sarà condiviso con gli Admin per la rivalutazione dell'idoneità alla partecipazione;
- 1.1.5. Il giocatore deve essere in possesso di un account sul sito <https://university-esports.it/>;
- 1.1.6. Il giocatore deve essere all'interno del canale Discord University Esports - Italia al quale è possibile accedere tramite il seguente link: <https://discord.gg/kQwbeNK7EH>;
- 1.1.7. Il giocatore deve aver compilato con successo il Form di Tesseramento presente nella descrizione di ogni torneo sulla piattaforma di gioco.

## 1.2. Idoneità degli studenti

- 1.2.1. Uno studente è considerato idoneo solo se iscritto ad una Università riconosciuta sul suolo italiano;
- 1.2.2. Uno studente che consegue la Laurea dopo la chiusura delle iscrizioni ad una competizione è idoneo alla partecipazione;
- 1.2.3. Uno studente straniero che gode del diritto legale di studiare in un'Università riconosciuta sul suolo italiano è idoneo alla partecipazione (Esempio: programma Erasmus);
- 1.2.4. Uno studente, per risultare idoneo alla partecipazione, deve essere in grado di fornire uno screen o un documento ufficiale che certifichi l'iscrizione all'anno accademico in corso;
- 1.2.5. Uno studente rappresenta l'Università in cui risulta attualmente immatricolato.

## 1.3. Coach

- 1.3.1. I giocatori possono essere assistiti da un coach che non è iscritto all'Università.

## 1.4. In game name

- 1.4.1. Il nome in gioco NON deve essere offensivo. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di chiedere il cambio del nome in gioco qualora lo ritenessero necessario.

## 2. Formato della competizione

### 2.1. Fasi della competizione

- 2.1.1. La competizione prevedrà tre fasi: Open Qualifier, Play-off e Gran Finale;
- 2.1.2. **Open Qualifier:** sono previsti quattro tornei di qualificazione con tabellone ad eliminazione diretta in modalità "DUELLO AMICHEVOLE" (al meglio delle "3" partite in "DUELLO AMICHEVOLE"), da NON confondere con il "DUELLO AMICHEVOLE CON PROIBIZIONI"; I giocatori che raggiungeranno le semifinali (top4) saranno qualificati alla fase dei Play-off;
- 2.1.3. **Play-off:** è previsto un double elimination bracket (per l'upper bracket verrà effettuato il seeding). Il numero di giocatori qualificati è pari a 16. Per l'**Upper bracket** i match saranno al meglio delle cinque (5) partite in formato "BATTAGLIA AMICHEVOLE 1vs1" (leggere punto

3.4). Per il lower bracket i match saranno al meglio delle tre (3) partite in formato DUELLO AMICHEVOLE;

- 2.1.4. **Gran finale:** la finale verrà giocata al meglio delle tre BO5 (best of five) partite in formato "BATTAGLIA AMICHEVOLE 1vs1" (leggere punto 3.4).

## 2.2. Seeding

- 2.2.1. Il vincitore dell'open qualifier verrà considerato come 1° seed, il finalista come 2° seed, mentre i giocatori, già qualificati alla fase finale, che usciranno sconfitti in semifinale verranno considerati come 3° seed;
- 2.2.2. Durante la fase di seeding dell'Upper bracket si seguirà la seguente struttura:  
**1° seed vs 3° seed;**  
**2° seed vs 3° seed;**  
I giocatori provenienti dallo stesso open qualifier non potranno scontrarsi nella prima fase dei play-off.

## 3. Svolgimento del torneo

### 3.1. Comunicazioni

- 3.1.1. Tutte le informazioni relative allo svolgimento del torneo saranno pubblicate nel canale [Discord](#);
- 3.1.2. La chiusura delle registrazioni alle qualificazioni avviene 60 minuti prima l'inizio della competizione, a cui seguirà una fase di check-in;
- 3.1.3. Per poter essere regolarmente iscritti ai tornei open qualifier sarà necessario effettuare il check-in, che sarà disponibile a partire da 60 minuti prima dell'inizio di ogni competizione e chiuderà 15 minuti prima dell'inizio della stessa;
- 3.1.4. Il tabellone relativo ad ogni singolo torneo verrà pubblicato 5 minuti prima dell'inizio della competizione nella stanza [Discord](#) dedicata "#bracket";
- 3.1.5. Sarà possibile contattare il vostro avversario direttamente dalla chat generata automaticamente dal sito.

### 3.2. Utilizzo carte

- 3.2.1. I giocatori potranno utilizzare tutte le carte a loro disposizione nel gioco per comporre i propri mazzi da utilizzare durante le fasi di torneo;

- 3.2.2. Non sarà possibile utilizzare le nuove carte fino a 14 giorni dalla data di rilascio, pena la sconfitta in quella partita (NON per tutta la serie). Il blocco per l'utilizzo di tali carte potrà essere esteso o meno a discrezione degli Ufficiali di gara.

### **3.3. Pareggio**

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

### **3.4. Formato Bo5**

- 3.4.1. I giocatori possono utilizzare qualsiasi carta nel loro mazzo al primo game. Ogni volta che un player vince un game, non potrà ripetere nessuna delle carte presenti nel mazzo "vincente" per tutta la durata della bo5, pena la sconfitta a tavolino per quella partita (NON per tutta la serie);
- 3.4.2. Questo formato verrà utilizzato per l'upper bracket e la gran finale.
- 3.4.3. Le partite in questo formato dovranno essere giocate in modalità "BATTAGLIA AMICHEVOLE 1vs1".

### **3.5. No Show/Pause tra le partite**

- 3.5.1. Ciascun giocatore è tenuto a presentarsi all'orario di inizio del match;
- 3.5.2. Nel caso in cui un giocatore sia assente per l'orario d'inizio di un match, si applicheranno le seguenti penalità:
- 3.5.2.1. Per un ritardo pari o superiore ai 5 minuti si riceverà un primo avvertimento. Al secondo avvertimento, il giocatore riceverà una sconfitta a tavolino di uno dei match della propria serie;
  - 3.5.2.2. Per un ritardo pari o superiore ai 10 minuti, il giocatore riceverà una sconfitta a tavolino di uno dei match della serie;
  - 3.5.2.3. Per un ritardo pari o superiore ai 15 minuti, il giocatore perderà a tavolino l'intera serie;
- 3.5.3. Ripetute infrazioni per ritardo possono portare alla squalifica del giocatore da tutti gli eventi in corso;
- 3.5.4. Se nessuno dei due player ha effettuato segnalazioni riguardo il proprio avversario entro 20 minuti entrambi riceveranno una sconfitta a tavolino;
- 3.5.5. Se uno dei due player ha problemi tecnici è pregato di segnalarlo agli Ufficiali di gara che prenderanno una decisione in merito per garantire il corretto svolgimento della competizione.

### 3.6. Invio risultati

- 3.6.1. ENTRAMBI i giocatori sono OBBLIGATI a riportare il risultato sul sito [University Esports](#) nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo;
- 3.6.2. Sarà obbligatorio allegare uno screen del risultato e sarà necessario caricarlo direttamente nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo;
- 3.6.3. È vietato condividere il risultato di una serie senza che quest'ultima sia processata tramite i canali ufficiali della competizione.

## 4. Montepremi

- 4.1. Il montepremi sarà inviato direttamente ai singoli studenti iscritti alla competizione;
- 4.2. Il montepremi sarà inviato solamente agli studenti considerati idonei. Verrà effettuata una nuova indagine dopo la conclusione del torneo per verificare l'effettiva idoneità alla partecipazione;
- 4.3. Il montepremi previsto per l'University Esports Winter Split - Clash Royale è pari a 500€ e ripartito come segue:
  - 1° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 300€;
  - 2° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 150€;
  - 3° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 50€.

## 5. Streaming & Broadcast

### 5.1. Broadcast ufficiale

- 5.1.1. Il broadcast ufficiale sarà fornito dallo staff di University Esports - Italia e mandato in onda sul canale ufficiale di [King Esport](#);
- 5.1.2. Il broadcast ufficiale prevederà lo streaming per la fase di Play-Off e per la Gran Finale e sarà esclusivo;
- 5.1.3. Ogni match, per la fase play-off che verrà mandato in streaming, dovrà essere disputato all'interno di un clan che verrà appositamente creato e successivamente comunicato dagli Ufficiali di gara tramite un canale [Discord](#).

### 5.2. Streaming personale

- 5.2.1. Ogni giocatore potrà andare in onda sul proprio canale Twitch/Youtube per l'intera durata degli Open Qualifier;

- 5.2.2. Sarà obbligatorio pubblicare sul server [Discord](#), in un canale appositamente creato, il link del canale in cui verrà effettuato lo streaming;
- 5.2.3. Lo streaming personale è vietato per la fase di Play-off e per la Gran finale.

## **6. Codice di condotta**

### **6.1. Integrità della competizione**

- 6.1.1. I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair-play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.1.2. Tutte le decisioni riguardo a queste violazioni sono a sola discrezione degli Ufficiali di gara. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo:
  - 6.1.2.1. Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come: soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
  - 6.1.2.2. Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
  - 6.1.2.3. Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
  - 6.1.2.4. Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
  - 6.1.2.5. Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al client di gioco di Clash Royale, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
  - 6.1.2.6. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
  - 6.1.2.7. Ringing (account sharing), definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
  - 6.1.2.8. Guardare monitor o schermi destinati agli spettatori;

- 6.1.2.9. Utilizzare dispositivi multipli durante il torneo è vietato. Utilizzare diversi dispositivi per giocare con lo stesso account verrà punito con la squalifica dall'evento.
- 6.1.2.10. Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- 6.1.2.11. Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione e dagli Ufficiali di gara;
- 6.1.2.12. Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio o in qualsiasi modo sgradevole, oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione, all'interno o vicino alla area di gioco, in qualsiasi momento;
- 6.1.2.13. Un giocatore non può usare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o messa a disposizione dagli Ufficiali di gara per postare, trasmettere, disseminare o in generale mettere a disposizione comunicazioni proibite;
- 6.1.2.14. Un giocatore non può usare questo tipo di linguaggio sui social media o durante qualsiasi evento davanti ad un pubblico;
- 6.1.2.15. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di gara che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile;
- 6.1.2.16. Maltrattare fisicamente gli Ufficiali di gara, i giocatori avversari o gli spettatori non sarà tollerato. Violazioni ripetute del protocollo, incluso ma non limitato a toccare il dispositivo di gioco, il corpo o altre proprietà di un giocatore, risulteranno in penalità. I giocatori ed i loro ospiti (se presenti) dovranno trattare tutti gli individui presenti ad una partita con rispetto;
- 6.1.2.17. Nessun giocatore può toccare o interferire con luci, videocamere o attrezzatura da studio;
- 6.1.2.18. I giocatori non possono sedersi su sedie, tavoli o altra attrezzatura da studio;
- 6.1.2.19. Tutti i giocatori devono seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara;

## **6.2. Responsabilità sotto codice**

- 6.2.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano essere compiute o no intenzionalmente. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili allo stesso modo;

- 6.2.2. I giocatori non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, una singola persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratori sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione;
- 6.2.3. I giocatori non possono dare, fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto svantaggioso o deleterio per l'interesse maggiore di KING ESPORT o i suoi affiliati o Clash Royale come determinato a sola ed assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.2.4. I giocatori possono ricevere o gli potrebbe venire richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso dell'University Esports. Se ad un giocatore viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo, ed il giocatore procede comunque a rilasciare suddette informazioni, allora il giocatore sarà soggetto a penalità;
- 6.2.5. Se gli Ufficiali di gara o Supercell determinano che un giocatore abbia violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo di Clash Royale o altre regole del gioco, gli Ufficiali di gara possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un giocatore viene contattato da un Ufficiale di gara per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un giocatore trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di gara creando ostacolo alla investigazione, allora il giocatore stesso è soggetto a penalità;
- 6.2.6. Un giocatore non può essere coinvolto in alcuna attività che è proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che può portare o può essere ragionevolmente ritenuto che porti a condanna in qualsiasi giurisdizione o foro competente;
- 6.2.7. Un giocatore non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di gara o qualsiasi affiliato di University Esports, attraverso nessun canale di comunicazione;
- 6.2.8. Nessun giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Torneo, dipendente di Supercell o dipendente di un altro giocatore facente parte dell'UE, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di giocatore che compete. L'unica

eccezione a questa regola dovrà essere in caso di compensazione basata sulle performance pagata ad un giocatore da parte di uno sponsor o del proprietario dell'organizzazione per cui gioca;

- 6.2.9. Nessun membro o affiliato dell'organizzazione di un giocatore può richiedere, attirare o fare una offerta di lavoro ad alcun coach o giocatore che ha firmato con un'altra organizzazione presente nella UE, o neanche incoraggiare qualsiasi di questi coach o giocatori a rompere o terminare un contratto con suddette organizzazioni della UE. Un coach o un giocatore non possono richiedere ad un'organizzazione o qualsiasi membro dello staff o giocatore di violare questa regola;
- 6.2.10. Nessun giocatore può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di gara;
- 6.2.11. Nessun giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare ad influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo regolamento;
- 6.2.12. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di gara. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di gara, un giocatore può essere soggetto a penalità. Delle penalità possono essere imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti;
- 6.2.13. Nessun giocatore o Ufficiale di gara può prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato dell'UE.

### **6.3. Penalità**

- 6.3.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di gara ritengono, a loro sola e assoluta discrezione, costituisca gioco scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti dovrà essere a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.3.2. Non appena scoperto un qualsiasi giocatore che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di gara possono assegnare le seguenti penalità:
  - 1. Warning verbale;
  - 2. Perdita di partite o serie di partite;
  - 3. Sospensione;
  - 4. Squalifica.

- 6.3.3. Queste penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di gara, a loro sola discrezione, possono squalificare un giocatore per un primo episodio di offese se l'azione dello stesso è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di gara.

## **7. Ulteriori disposizioni**

### **7.1. Condizioni d'uso**

- 7.1.1. Prendendo parte all'University Esport per l'evento dedicato di Clash Royale, i giocatori dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini delle condizioni d'uso elargiti da Supercell tramite i loro canali ufficiali: <https://supercell.com/en/terms-of-service/it/>;

### **7.2. Sicurezza e correttezza**

- 7.2.1. Prendendo parte all'University Esport per l'evento dedicato di Clash Royale, i giocatori dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini sulla sicurezza e correttezza di gioco elargiti da Supercell tramite i loro canali ufficiali: <https://supercell.com/en/safe-and-fair-play/it/>;
- 7.3. Gli Ufficiali di gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di giocatore. Qualsiasi giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro KING ESPORT, Supercell e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti;
- 7.4. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione dello University Esports e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di gara e Supercell, le cui decisioni sono irrevocabili;
- 7.5. Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di gara, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.

#### LINK UTILI

- <https://university-esports.it/> (piattaforma UE)
- <https://discord.com/invite/kQwbeNK7EH> (server Discord)