



Rainbow Six Siege PS4 Tournaments, Open Series

REGOLAMENTO DEL TORNEO

[1. Panoramica generale](#)

[2. Idoneità dei giocatori](#)

[3. Struttura della competizione](#)

[4. Premi](#)

[5. Copertura mediatica del gioco](#)

[6. Termini generali](#)

[APPENDICE A: CODICE DI CONDOTTA](#)

[APPENDICE B: NAZIONI E RELATIVE ETA' MINIME](#)

1. Panoramica Generale

I Rainbow Six Siege PS4 Tournaments, Open Series ("RB6OS" oppure "Competizione") è gestito da ESL Gaming (alternativamente "ESL" oppure "Organizzatore del Torneo")

I RB6OS sono una competizione di videogiochi svolta attraverso il gioco Ubisoft ("Tom Clancy's Rainbow Six: Siege") per la console PlayStation®4 ("PS4").

RB6OS avrà Qualificazioni settimanali e una Finale Mensile, saranno tutti tornei online.

I PS4 Tournaments non sono in alcun modo sponsorizzati, affiliati, associati o amministrati da parte di Ubisoft Entertainment SA.

In caso di domande o dubbi riguardante la competizione, sul suo processo di registrazione o su come partecipare, visita [questo link](#).

2. Idoneità dei giocatori

2.1 Requisiti di idoneità

Solo i giocatori idonei possono prendere parte alla Competizione.

Gli impiegati di ESL, Sony Interactive Entertainment LLC ("SIE"), Ubisoft (in alternativa "Publisher") e i loro rispettivi affiliati, subordinati, rappresentanti, sponsor, agenzie pubblicitarie e promozionali, e i loro membri familiari o persone conviventi nella loro stessa casa non possono partecipare alla competizione.

I giocatori che desiderano partecipare devono:

- a. essere residenti in una delle giurisdizioni indicate nell'Appendice B;
- b. in ogni momento durante il Torneo possedere o avere accesso a una versione PS4 di Rainbow Six Siege e giocare le partite su una console PlayStation®4 con un controller compatibile;
- c. avere un account valido per il Playstation Network ("Account PSN") con associato un PSN ID;
- d. avere un account valido su PlayStation Plus;
- e. avere un account ESL valido;
- f. possedere almeno una velocità di banda di 5Mb per essere in grado di effettuare una streaming;
- g. confermare l'accettazione dei termini e delle condizioni che regolano questa Competizione ("Regolamento della competizione RB6OS" (vedi 2.2 sotto per le modalità di accettazione).

I singoli partecipanti che soddisfano tutti i requisiti di idoneità elencati sono indicati di seguito come "Giocatori".

Se in qualsiasi momento durante il Torneo, l'Organizzatore del Torneo si rende conto che un singolo partecipante non soddisfa uno dei requisiti di idoneità, verrà rimosso dal Torneo e/o gli verrà impedito di vincere un eventuale premio.

2.2 Registrazione

Per effettuare la registrazione, i giocatori devono:

1. registrarsi a RB6OS utilizzando l'applicazione per i tornei integrata alla PS4 ("Tournament App"), oppure attraverso compete.playstation.com oppure attraverso la pagina di [ESL Play](#).
2. collegare il loro account PSN al loro account ESL attraverso la Tournament App oppure attraverso la pagina della competizione su ESL Play

- leggere il regolamento di RB6OS e le politiche sulla privacy, incluse le politiche sulla privacy di ESL, e accettare le seguenti regole prima di partecipare al torneo. Per maggiori informazioni su come ESL tratterà le vostre informazioni personali vi invitiamo a leggere la sezione 6 ("Condizioni generali") qui di seguito riportata.

3. Struttura del torneo

Le qualifiche RB6OS avranno luogo nelle seguenti regioni

- North America
- South America
- Europe

La lista completa delle nazioni ammesse per regione è disponibile all'Appendice B: Nazionalità e relative età minima.

Da ogni Qualifica settimanale i TOP1 avanzeranno alla finale mensile

Le Cup RB6OS avranno luogo nelle seguenti regioni:

- APAC*
- Middle East*
- ANZ*

*Le coppe RB6OS non sono qualificazioni e non portano a nessuna finale mensile.

3.1 Open Qualifiers NA / EU / LATAM

Registrazione

Tutti i giocatori idonei possono entrare/prendere parte/partecipare alle qualifiche settimanali.

Dettagli del formato del torneo

- Modalità: 5on5, TDM Bombe
- Seeding delle squadre casuale
- Sistema del torneo:
 - Double Elimination Best of 1
 - In caso ci siano più di 256 squadre, modalità Swiss.
 - Numero di round: 4+
 - Nessuna eliminazione fino al round 4, dopo il quarto round verrà attivata l'eliminazione diretta dopo 1 sconfitta
 - Il quinto round inizierà solo per i giocatori che avranno totalizzato uno

- score di 4:0. Se ci sono meno di 16 giocatori con questo score, verranno aggiunti ulteriori giocatori seguendo la classifica del torneo.
- Il sesto round inizierà solo per i giocatori che avranno totalizzato uno score di 5:0

*Un torneo con modalità ""Svizzera"" è un tipo di torneo dove l'eliminazione non avviene dopo la prima sconfitta, bensì i giocatori verranno eliminati dal torneo solo quando avranno raggiunto una certa soglia di sconfitte oppure se la cup dovesse essere finita. Ogni torneo con modalità ""Svizzera"" ha un determinato numero di round. In ogni round i giocatori verranno accoppiati con avversari dello stesso livello di abilità, che è basato sul risultato attuale del giocatore (per esempio, giocatori con un risultato di 1-1 affronteranno giocatori con lo stesso risultato). Una classifica verrà stilata al termine del torneo per determinare le posizioni finali dei giocatori, la classifica terrà conto dei risultati ottenuti dai giocatori.

Classifica e sistema di spareggio

La posizione finale nella classifica sarà determinata dal numero di vittorie, o se uguale a quella determinata - dai tiebreaker. Il sistema di tiebreaker prende in considerazione tre valori che sono descritti di seguito.

- **Tiebreaker 1 (sistema di Buchholz):** Rappresenta la somma delle vittorie degli avversari.
- **Tiebreaker 2 (Somma V/S):** Rappresenta la performance degli avversari con cui il giocatore ha giocato nel torneo. I giocatori che hanno giocato contro avversari più forti saranno classificati in una posizione più alta all'interno della classifica del torneo. Per calcolare questo valore bisogna sommare il numero di punti ottenuti da ogni avversario incontrato nel torneo. Gli avversari contribuiscono +1 per ogni vittoria che accumulano durante il torneo e -1 per ogni sconfitta che accumulano durante il torneo. Ogni singolo avversario non può mai ottenere un punteggio minore di -3. Le vittorie a tavolino valgono 0 punti in questo tiebreaker.
- **Tiebreaker 3 (First Tiebreaker Sum):** È la somma delle somme dei delta tra vittorie/sconfitte degli avversari, ognuna limitata a -3. Le vittorie a tavolino contribuiscono con 0 punti al tiebreaker dei giocatori. I giocatori che hanno giocato contro avversari che a loro volta hanno costantemente giocato contro avversari più forti durante il torneo saranno classificati più in alto nella classifica del torneo.

3.1.2 Cup Bisettimanali Open Series ANZ / APAC / ME

Registrazione

Tutti i giocatori idonei possono entrare/prendere parte/partecipare alle qualifiche settimanali. Le coppe RB6OS non sono qualificazioni e non portano a nessuna finale mensile.

Dettagli del formato del torneo

- Modalità: 5on5, TDM Bombe
- Seeding delle squadre casuale
- Sistema del torneo:
 - Double Elimination Best of 1
 - In caso ci siano più di 256 squadre, modalità Swiss.
 - Numero di round: 4+
 - Nessuna eliminazione fino al round 4, dopo il quarto round verrà attivata l'eliminazione diretta dopo 1 sconfitta
 - Il quinto round inizierà solo per i giocatori che avranno totalizzato uno score di 4:0. Se ci sono meno di 16 giocatori con questo score, verranno aggiunti ulteriori giocatori seguendo la classifica del torneo.
 - Il sesto round inizierà solo per i giocatori che avranno totalizzato uno score di 5:0

3.2 Finali mensili NA / EU / LATAM

Registrazione

I giocatori qualificati attraverso le Qualificazioni Aperte verranno invitati nella Finale Mensile del mese corrente. I giocatori invitati riceveranno l'invito sia tramite email che sulle notifiche della PS4. I giocatori invitati, inoltre, dovranno effettuare la registrazione e il check-in per poter partecipare.

Nel caso in cui le finali mensili vengano trasmesse, possono essere applicate regole aggiuntive. In questo caso tutti i partecipanti saranno informati delle regole aggiuntive una volta ricevuto il loro invito alla finale mensile.

Dettagli del formato del torneo

- Modalità: 5on5, TDM Bombe
- Seeding delle squadre: La posizione per il seeding viene presa dal miglior risultato di qualificazione nelle Qualificazioni Settimanali del mese corrente. Nel caso in cui un giocatore abbia giocato più di 1 qualificazione settimanale, prevale la sua migliore posizione. In caso di parità, il giocatore con meno tentativi prende il posto.
- Sistema del torneo: Bracket ad eliminazione diretta, Semifinali Best of 1, Finale Best of 3

3.3 Regole del match

Orario di inizio del match

Tutti i match del torneo devono essere giocati il prima possibile, non appena entrambi i team vengono aggiunti al match. Entrambi i team hanno 10 minuti per entrare nel matchmaking del torneo. La data di inizio presente nella pagina del match NON è rilevante in questi casi in quanto è attiva la Game Integration.

Per ridurre al minimo i ritardi durante lo svolgimento del torneo, lo staff si riserva il diritto di squalificare i team. Questo verrà fatto solamente nel caso in cui i team mostrino una mancanza di interesse nel concludere il match o stiano palesemente temporeggiando. In alcuni casi, la squalifica potrebbe colpire entrambi i team partecipanti all'incontro.

Per prevenire il ritardo nei tornei in formato SWISS, ogni round deve essere giocato entro 90 minuti. Se il match dovesse richiedere più tempo, esso verrà interrotto e verrà assegnato un pareggio. Ogni abuso di questa regola verrà considerato come inganno e verrà punito di conseguenza, anche con la squalifica del team.

Come entrare nella lobby

1. Accedi alla pagina del match (sarà visibile nella sezione "Eventi" di PSN.)
2. Clicca su "Partecipa adesso".
3. Il risultato sarà inviato automaticamente alla fine della partita

Dettagli del match

- Una mappa per match
- Per ogni cup: 10 Players in una Lobby

Impostazioni di gioco

- Impostazioni HUD: Standard HUD
- L'opzione per richiedere la resa è disabilitata

Dettagli di Gioco

- Numero di Ban: 4
- Tempo di Ban: 10
- Numero di round: 6
- Scambio Ruolo Attaccanti/Difensori: 3
- Tempi Supplementari: 3
- Differenza Punteggio nei Tempi Supplementari: 2

- Cambio di Ruolo nei Tempi Supplementari: 1
- Parametro rotazione Obiettivo: 2
- Tipo di rotazione dell'Obiettivo: Round Vinto
- Rientro unico assalitore: On
- Timer fase di Pick: 30
- Handicap Danni: 100
- Danni Fuoco Amico: 100
- Aterramento: 20
- Scatto: On
- Lean: On
- Replay Morte: Off

Modalità di Gioco: TDM BOMBE

- Durata piazzamento: 7
- Durata disinnesco: 7
- Durata innesco: 45
- Durata fase preparatoria: 45
- Durata fase azione: 180

Operatori, gadget, equipaggiamenti,

Tutti gli operatori sono ammessi, a meno che l'amministrazione del torneo non lo proibisca esplicitamente o non siano contrassegnati come in quarantena. L'amministrazione del torneo si riserva il diritto di vietare specifici gadget, operatori, attrezzature o accessori in qualsiasi momento per garantire che nessun vantaggio venga sfruttato da esso. L'amministrazione del torneo farà del suo meglio e il prima possibile per informare le squadre riguardo qualsiasi restrizione o cambiamento del regolamento.

Hosting e map veto

- **Map pool:** Verrà utilizzata la rotazione ufficiale delle mappe al momento del torneo.
- **Open Qualifiers (Sistema integrato):**
Il sistema seleziona a caso tre mappe dal pool. Ogni squadra vota per bandire una di queste tre mappe. La lobby viene creata automaticamente tramite l'integrazione del gioco.
- **Finali Mensili (Sistema non integrato):**
I ban delle mappe devono essere fatti tramite il sistema di veto nella pagina del match.

La squadra con il seed più alto (numero più basso nel bracket) ottiene il diritto di hostare la lobby. La partita deve essere ospitata su un server dedicato. La posizione del server dedicato deve essere quella di default (in base al ping).

La squadra che ha scelto l'ultima mappa (bannato l'ultima mappa) in un Best of One, non può scegliere il lato di partenza, la squadra può solo scegliere il lato di partenza nei tempi supplementari che devono essere impostati correttamente prima dell'inizio della partita.

Durante un Best of Three, ogni squadra può scegliere il side di partenza della mappa scelta dall'altra squadra. La squadra A sceglie la mappa e la squadra B può scegliere il side o di partenza su quella mappa, mentre la squadra A può scegliere i side di partenza nei tempi supplementari. Sulla scelta della squadra B, la squadra A può scegliere il side di partenza mentre la squadra B può scegliere il side di partenza nei tempi supplementari. I side nell'ultima mappa in un Best of 3 sono scelti dalla squadra con la migliore differenza di round nelle mappe precedenti. In caso di una differenza dello stesso round, un lancio di moneta determinerà quale squadra decide il lato di partenza. Nel caso in cui sia necessaria un'ulteriore assistenza per il lancio della moneta, deve essere aperto un protest ticket. La squadra che non decide il side di partenza, decide il side di partenza ai tempi supplementari.

No show

Se un concorrente non è pronto a giocare la partita dopo che sono passati 10 minuti (ad esempio nessuna mappa è stata bannata e non c'è stata alcuna comunicazione), allora dovrebbe essere segnalato un no-show al team di amministrazione tramite un protest ticket. La squadra ha 10 minuti per unirsi alla lobby da quando riceve la notifica della partita, la mancata adesione entro questo tempo comporterà una perdita di default. Ritardare il torneo comporterà la squalifica.

Risultati

I risultati sono automaticamente inseriti dal sistema alla fine del match.

Disconnessione

Se un giocatore crasha dal server durante il match, il round continuerà ininterrottamente fino alla fine (il round inizia con il primo secondo della fase di preparazione). Se una squadra lascia il match prima che il round sia finito, l'altra squadra otterrà il round. Una volta terminato il round, il giocatore che si è disconnesso sarà autorizzato a rientrare nel server in qualunque momento, oppure si potrà chiedere un eventuale re-host, ma solo prima dell'inizio del round successivo.

Nel caso in cui una squadra si disconnetta durante le qualificazioni, la squadra perderà l'intera partita, non solo un round. Sarà esclusiva responsabilità del giocatore che si è disconnesso connettersi ai suoi avversari. Durante le Finali Mensili ogni squadra può rientrare nel server una volta per mappa. Se problemi di questo tipo si ripresentano, come ad esempio un giocatore che abbandona quando la partita è già stata re-hostata, la squadra deve giocare la mappa con i giocatori rimanenti fino alla sua conclusione. Qualsiasi abuso di questa regola sarà considerato cheating e comporterà una penalizzazione, inclusa la

squalifica della squadra. Se un giocatore crasha dal server durante una partita, il round continuerà ininterrottamente fino alla fine (il round inizia con il primo secondo della fase di preparazione) se una squadra lascia il round prima che sia finito l'altra squadra otterrà il punto del round. Dopo il completamento del round, il giocatore che si è disconnesso potrà rientrare nel server o potrà essere richiesto un re-host.

Problemi relativi al match

- Nel caso in cui ci fossero problemi relativi al match, è responsabilità del giocatore aprire un protest e informare l'admin team.
- Per creare un protest, vai sulla pagina del match sulla tua PS4 e seleziona l'opzione "Vai alla pagina di supporto". E' possibile aprire un protest anche attraverso la [ESL Play App](#) o direttamente dal sito web di ESL Play (<https://play.eslgaming.com/protest/add>).
- I giocatori devono essere in grado di fornire le prove del risultato del match nel caso in cui ci fossero protest. Questo può essere effettuato utilizzando la funzione screenshots della PS4 dopo ogni vittoria, oppure video caricati su Twitch o Youtube.

3.4 Match Media

I seguenti match media sono accettati come prove durante la conferma del risultato di un match oppure un protest:

- VOD di Twitch (dove è ben visibile il nome di entrambi i giocatori)
- Screenshots (oppure fotografie) dove è ben visibile il nome di entrambi i giocatori ed il risultato/problema.
- Screenshots (or photographs) showing both players and the result/issue

4. Premi

4.1 Ripartizione mensile dei premi

I giocatori possono partecipare a questa competizione contro giocatori provenienti da tutta la loro Regione del torneo (come definito nell'Appendice B). Di conseguenza, non è garantito che i vincitori dei premi siano partecipanti di un particolare paese, tranne quando indicato diversamente. I seguenti premi saranno distribuiti ai giocatori in base alla loro posizione finale/punto di uscita dalla serie del torneo come indicato di seguito:

Distribuzione dei premi per le Qualifiche settimanali (NA/EU/LATAM)

1° posto: \$250 + 37,800 Rainbow Six Credits per team + Qualifica alle finali mensili

2° posto: 37,800 Rainbow Six Credits per team

3° posto: 24,600 Rainbow Six Credits per team

4° posto: 13,350 Rainbow Six Credits per team

5-8° posto: 6000 Rainbow Six Credits per team

I premi in denaro sono sempre al lordo delle tasse. Per questa competizione ESL utilizza Matcherino per consegnare premi in denaro. Matcherino deterrà automaticamente le tasse sulle vincite del premio, in base alla legge locale.

Distribuzione dei premi per la finale Mensile (NA/EU/LATAM)

1° posto: \$1000 per team

2° posto: \$500 per team

3° - 4° posto: \$200 per team

I premi in denaro sono sempre al lordo delle tasse. Per questa competizione ESL utilizza Matcherino per consegnare premi in denaro. Matcherino deterrà automaticamente le tasse sulle vincite del premio, in base alla legge locale.

Tutti i finalisti riceveranno il Tema e l'Avatar PS4 Tournaments Champions (può essere vinto solo una volta per giocatore). Il vincitore della Finale riceverà inoltre un esclusivo Tema e Avatar Rainbow Six Siege Champions (può essere vinto solo una volta per giocatore).

Premi specifici per la regione APAC

1° posto: 9000 Rainbow Six Credits per team

2° posto: 6000 Rainbow Six Credits per team

3° - 4° posto: 3000 Rainbow Six Credits per team

Premi specifici per la regione ANZ/ME

1° posto: \$250 + 37,800 Rainbow Six Credits per team

2° posto: 37,800 Rainbow Six Credits per team

3° posto: 24,600 Rainbow Six Credits per team

4° posto: 13,350 Rainbow Six Credits per team

5° - 8° posto: 6000 Rainbow Six Credits per team

4.2 Termini e condizioni dei premi

I premi non sono trasferibili. Non è consentita la loro sostituzione con altri premi e servizi, ESL può riservarsi il diritto di fornire un Premio sostitutivo di valore approssimativamente uguale se il premio pubblicizzato non fosse disponibile. Tutte le spese non specificate sopra, incluse, senza limitazione, tutte le tasse federali, statali e locali e le tariffe internazionali, sono di esclusiva responsabilità del singolo Vincitore.

La ricezione di un premio è subordinata al rispetto di queste Regole ufficiali; tutti i premi richiesti in conformità con le presenti Regole ufficiali, verranno assegnati. Nel caso in cui un potenziale vincitore venga squalificato, o il premio venga rifiutato per qualsiasi motivo, ESL assegnerà il premio applicabile, tempo permettendo data la natura del premio, al successivo concorrente vincitore idoneo. Verranno scelti solo 3 vincitori secondari alternativi, dopodiché l'organizzatore del torneo si conserva la discrezione di donare il premio ad un'organizzazione di beneficenza. Ai potenziali vincitori potrebbe essere richiesto di fornire un indirizzo di spedizione per richiedere il premio. La consegna dei premi può durare fino a 3 mesi.

5. Copertura mediatica del gioco

SIE si riserva i diritti esclusivi della copertura dei match delle PS4 Open Series. Ciò include qualsiasi forma di trasmissione, dai bot IRC, ai broadcast su piattaforme come Twitch, Youtube e simili. PlayStation può assegnare i diritti streaming di uno o più match a terze parti oppure ai giocatori coinvolti. In questo caso i termini e le condizioni verranno modificati e discussi con PlayStation oppure con ESL, come organizzatore del torneo, prima del match.

In generale, SIE o ESL come organizzatore del torneo contatteranno i player o team nel caso in cui volessero effettuare lo streaming di uno dei loro match. Se nessun contatto dovesse avvenire allora i player potranno effettuare il proprio streaming personale.

6. Termini Generali

Le informazioni personali dei partecipanti saranno soggette alla politica sulla Privacy di ESL e alla Politica dei Cookie, disponibile per gli scopi qui elencati. Inoltre, le informazioni

personali dei partecipanti saranno utilizzate a scopo organizzativo, per il corretto svolgimento e monitoraggio della Competizione e l'assegnazione dei premi e, nel caso in cui un Concorrente vinca un premio, verrà pubblicato il nome nella lista del Vincitore (Vincitori) e il loro nome e la nazione di residenza online in qualsiasi altra piattaforma mediatica connessa alla Competizione.

I giocatori possono rimuovere il proprio nome dall'elenco dei vincitori scollegando il proprio account PSN ed ESL ed eliminando il proprio account ESL.

Le informazioni personali saranno utilizzate nel Regno Unito o in qualsiasi altra nazione nella quale ESL, RB6OS e i suoi subordinati, o terzi operano. Partecipando alla Competizione, acconsenti che le tue informazioni personali possano essere inviate a destinatari negli Stati Uniti e altre nazioni che potrebbero non avere lo stesso livello di protezione della privacy come le leggi previste nella tua nazione di residenza o cittadinanza.

I partecipanti hanno il diritto di accedere, eliminare, e correggere le loro informazioni personali nella loro [pagina dell'account](#).

Partecipando a questa Competizione, ogni Partecipante accetta inoltre:

- (a) Che le decisioni dell'organizzatore del torneo saranno definitive e vincolanti per tutte le questioni relative a questa competizione;
- (b) La competizione è governata secondo le leggi dello Stato della California e tutti i reclami devono essere risolti negli Stati Uniti.

Nessuna disposizione delle presenti Regole ufficiali avrà l'effetto di privarti dei diritti di protezione del consumatore concessi a te dalle leggi della tua residenza a cui non è possibile derogare mediante accordo.

- (c) L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di annullare, sospendere e / o modificare la competizione, o parte di essa, qualora frodi, guasti tecnici o altri fattori compromettano l'integrità o il corretto funzionamento della competizione come stabilito dall'organizzatore del torneo nella sua discrezione. Se risolto, l'organizzatore del torneo può, a sua esclusiva discrezione, determinare i vincitori tra tutti i partecipanti non sospetti, utilizzando la procedura di valutazione sopra descritta. L'organizzatore del torneo, a sua esclusiva discrezione, si riserva il diritto di squalificare qualsiasi persona che stia manomettendo il processo di iscrizione o il funzionamento della competizione o di agire in violazione delle presenti Regole ufficiali o di quelle di qualsiasi altra competizione oppure i termini di servizio del PlayStation Network. Qualsiasi tentativo da parte di una persona di minare deliberatamente il legittimo funzionamento della competizione può costituire una violazione del diritto penale e civile e, qualora tale tentativo dovesse essere effettuato, l'Organizzatore del Torneo si riserva il diritto di chiedere i danni (comprese le spese legali) da parte di tale persona nella misura massima consentita dalla legge. La mancata esecuzione da parte

dell'organizzatore del torneo di qualsiasi termine del presente Regolamento ufficiale non costituisce una rinuncia a tale disposizione.

(d) Accettando uno dei premi, dai il consenso e accetti che l'organizzatore del torneo e i suoi designati possono utilizzare le informazioni elencate qui sotto e qualsiasi altro tipo di informazione fornita in RB6OS durante l'amministrazione, marketing e la promozione di esso, tutto ciò senza alcun ulteriore consenso o compensazione, se non diversamente indicato qui di seguito:

Informazioni di base: Nome completo, paese di residenza, età, piattaforma, persona (incluso il PSN ID).

Informazioni dei social media: Username di Twitter e account di Twitch (ove applicabile)

(e) IL GIOCATORE È A CONOSCENZA CHE RICEVERE O DARE EVENTUALI TANGENTI È ILLEGALE. L'ORGANIZZATORE DEL TORNEO SI RISERVA I DIRITTI DI SQUALIFICARE, A SUA DISCREZIONE, EVENTUALI PARTECIPANTI CHE SONO STATI COINVOLTI IN AZIONI ILLEGALI. Nulla in queste regole ufficiali intende escludere o limitare i diritti legali del Vincitore o del Partecipante in quanto consumatore.

Diritti Commerciali

Tutti i diritti commerciali (inclusi e senza limitazione tutti i diritti di marketing e dei media) relativi ad RB6OS appartengono all'organizzatore del torneo ed ai detentori della licenza. I partecipanti non devono associarsi ad RB6OS, ESL, Ubisoft o PlayStation in qualsiasi tipo di forma commerciale, né utilizzare la proprietà intellettuale di quelle parti, ne deve permettere a terze parti di farlo senza il consenso scritto di un organizzatore del torneo o al titolare dei diritti. Il consenso può essere concesso secondo la loro esclusiva discrezione.

Qualsiasi Partecipante o Sponsor pubblicitario partecipante che desideri svolgere o facilitare qualsiasi attività promozionale o di marketing in relazione ad RB6OS deve avere un consenso scritto dell'organizzatore del torneo o dal titolare dei diritti, il consenso può essere concesso secondo la loro esclusiva discrezione.

La registrazione e diffusione di immagini o video relativi ad RB6OS per motivi commerciali da parte di uno o più partecipanti è strettamente proibito.

APPENDICE A: CODICE DI CONDOTTA

Il codice di condotta riportato di seguito si applica per tutti i giocatori di RB6OS a tutti i livelli della competizione, se non diversamente specificato. L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di applicare penalità, sanzionare o squalificare qualsiasi giocatore a sua discrezione.

COMPORTEMENTO DEI GIOCATORI

I concorrenti devono comportarsi in modo ragionevole, mantenendo un comportamento adeguato per gli spettatori, i membri della stampa, gli amministratori del torneo e gli altri

giocatori. Questi requisiti si applicano sia offline che online, anche per quanto riguarda la condotta e l'attività sui social media in streaming.

Tutti i giocatori devono aderire a questi standard di sportività.

DURANTE IL TORNEO:

I giocatori devono comportarsi in modo ragionevole, mantenendo un comportamento adeguato per spettatori, membri della stampa, amministratori del torneo e altri giocatori. Questi requisiti si applicano sia offline che online, anche per quanto riguarda la condotta sui social media.

Tutti i giocatori devono sempre aderire agli standard di buona sportività.

I giocatori si asterranno dall'usare un linguaggio volgare o offensivo.

È vietato il comportamento offensivo, inclusi molestie e minacce.

È vietato l'abuso fisico, il combattimento o qualsiasi azione minacciosa o linguaggio minaccioso, diretto contro qualsiasi Giocatore, spettatore, funzionario o qualsiasi altra persona.

Qualsiasi azione che può interferire durante lo svolgimento di un gioco incluso ma non limitato a, rompere intenzionalmente una stazione di gioco, interferire con la forza, l'utilizzo ripetuto delle pause in gioco senza una motivazione, è vietata e può comportare la perdita delle partite e/o la squalifica dalla competizione.

Il gioco d'azzardo, comprese le scommesse sul risultato delle partite, è proibito.

Tutti i giocatori hanno il dovere di non divulgare alcuna informazione confidenziale fornita dall'organizzatore del torneo o da alcuna delle sue affiliate ad altre persone o gruppi, anche tramite i social media.

I giocatori non possono accettare regali, ricompense, o compensi per servizi in connessione con la competizione di RB6OS. L'unica eccezione a questa regola riguarda i giocatori con sponsor che ricompensa loro in base alla prestazione nella competizione.

Tutti i Giocatori devono essere disponibili per qualsiasi intervista e qualsiasi attività promozionale ragionevolmente richiesta dall'Organizzatore del Torneo o dai designatori della RB6OS. Un giocatore che, se invitato dall'organizzatore del torneo, non partecipa a tali cerimonie, perde il diritto a qualsiasi premio o ricompensa.

Linea di condotta relativa ad accordi illegali

La linea di condotta relativa ad accordi illegali o collusione è definita come qualsiasi tipo di accordo tra due o più giocatori per svantaggiare altri giocatori nella competizione. La collusione tra giocatori è severamente vietata. Tutti i giocatori che verranno determinati colpevoli di Collusione dall'organizzatore del torneo in qualsiasi fase di RB6OS saranno rimossi dalla competizione, saranno costretti a restituire qualsiasi compenso e premio che hanno ricevuto da eventi Live.

Esempi di collusione includono, ma non sono limitati a:

Perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo.

Giocare per conto di un altro concorrente, incluso l'uso di un account secondario, per

aiutarli.

Qualsiasi forma di partite truccate.

Accettare di dividere il montepremi.

PENALITÀ

La violazione di qualsiasi parte di queste Regole Ufficiali, al momento dell'elezione dell'organizzatore del Torneo, comporterà (a) sanzioni e / o (b) perdita dello status di vincitore. Tutti i giocatori devono seguire le indicazioni dell'organizzatore del torneo. Tutte le decisioni e le direttive dell'organizzatore del torneo sono definitive e vincolanti.

L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di sanzionare qualsiasi giocatore in competizione a qualsiasi livello, in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. Le sanzioni possono comprendere, in nessun ordine particolare, quanto segue:

Avvertimenti

Richiami

Annullamento della singola partita

Annullamento di tutte le partite

Perdita di premi (inclusi premi in denaro e altre spese pagate)

Squalifica da RB6OS

L'organizzatore del torneo ha inoltre anche il diritto di annunciare pubblicamente le penalità applicate ai giocatori. I giocatori che sono stati penalizzati dall'organizzatore del torneo rinunciano a qualsiasi diritto di azione legale nei confronti di RB6OS e PlayStation e / o delle sue affiliate.

SPONSOR DEI GIOCATORI

I giocatori di RB6OS hanno la possibilità di acquisire sponsor pubblicitari. La sponsorizzazione è tuttavia limitata e sono escluse determinate categorie e settori. Se lo sponsor pubblicitario rientra nelle seguenti categorie limitate, la sponsorizzazione dell'annuncio potrebbe non essere mostrata dal Giocatore in concomitanza con o durante RB6OS. L'organizzatore del torneo e i suoi designati si riservano il diritto di aggiornare l'elenco seguente in qualsiasi momento. Di seguito è riportato un elenco non esclusivo di sponsor pubblicitari vietati:

Giochi d'azzardo o siti di giochi d'azzardo

Alcol, tabacco e/o droghe e farmaci non "da banco"

Armi da fuoco o qualsiasi tipo di arma

Materiale pornografico o per adulti

Prodotti o servizi da concorrenti diretti di PlayStation, dei suoi partner e degli altri marchi sussidiari

Concorrenti diretti di PlayStation

L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di vietare qualsiasi terza parte a sua esclusiva discrezione.

Appendice B: Nazioni e relative Età minime

Viene di seguito riportata una lista completa di tutti i paesi eleggibili, la loro rispettiva regione di torneo e l'età minima richiesta per partecipare ai tornei RB6OS :

Country	Region	Age
Canada	North America	18
Mexico	North America	18
United States	North America	18
Austria	Europe	18
Belgium	Europe	18
Bulgaria	Europe	18
Croatia	Europe	18
Cyprus	Europe	18
Czech Republic	Europe	18
Denmark	Europe	18
France	Europe	18
Finland	Europe	18
Germany	Europe	18
Greece	Europe	18
Hungary	Europe	18
Iceland	Europe	18
Ireland	Europe	18
Italy	Europe	18
Luxembourg	Europe	18

Malta	Europe	18
Netherlands	Europe	18
Norway	Europe	18
Poland	Europe	18
Portugal	Europe	18
Romania	Europe	18
Slovakia	Europe	18
Slovenia	Europe	18
Spain	Europe	18
Sweden	Europe	18
Switzerland	Europe	18
Turkey	Europe	18
Ukraine	Europe	18
United Kingdom	Europe	18
Argentina	South America	18
Bolivia	South America	18
Brazil	South America	18
Chile	South America	18
Colombia	South America	18
Costa Rica	South America	18
Ecuador	South America	18
El Salvador	South America	18
Guatemala	South America	18
Honduras	South America	18
Nicaragua	South America	18
Panama	South America	18

Paraguay	South America	18
Peru	South America	18
Uruguay	South America	18
Bahrain	Middle East	18
Israel	Middle East	18
Kuwait	Middle East	18
Lebanon	Middle East	18
Oman	Middle East	18
Qatar	Middle East	18
Saudi Arabia	Middle East	18
United Arab Emirates	Middle East	18
South Korea	APAC	19
Hong Kong	APAC	18
Taiwan	APAC	18
Singapore	APAC	18
Malaysia	APAC	18
Indonesia	APAC	18
Thailand	APAC	18
India	APAC	18
Japan	APAC	18
Australia	ANZ	18
Nuova Zelanda	ANZ	18