



**Allegato 1**  
**REGOLAMENTO**  
**RealMe X50 SummerCup**

## SOMMARIO

### SOMMARIO 1

1. Definizioni 2
2. Giocatori 2
  - 2.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier 2
  - 2.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier 2
3. Descrizione del formato 3
  - 3.1. Formato 3
  - 3.2. Tiebreaker 4
4. Regolamento del Torneo 4
  - 4.2. Reperibilità 6
  - 4.3. No-Show 6
  - 4.4. Obblighi post-match 6
  - 4.5. Match Media 6
  - 4.6. Screenshot 7
  - 4.7. Preparazioni della partita 7
  - 4.8. Applicazione delle regole 7
5. Assegnazione Premi 7
6. Codice di condotta 8
  - 6.1. Integrità della competizione 8
  - 6.2. Responsabilità dei partecipanti 8
  - 6.3. Penalità e Sanzioni 9
7. Ripesaggi 10



## 8. Ulteriori disposizioni 10

# 1. Definizioni

- 1.1. Il Torneo RealMe x50 SummerCup (“Torneo”) è un torneo organizzato da Mkers,
- 1.2. I giocatori si qualificano alla fase finale tramite tornei di qualificazione (i.e., “Qualifier”);

# 2. Giocatori

## 2.1. Idoneità alla partecipazione ai Qualifier

- 2.1.1. Il torneo non ha limiti di età
- 2.1.2. I giocatori partecipanti ai Qualifier, dovranno essere residenti in Italia da almeno 6 mesi o cittadini Italiani ufficialmente riconosciuti;
- 2.1.3. I giocatori devono essere in possesso di un account Brawl Stars regolarmente registrato sulla piattaforma SuperCell, di un account Toornament.com e di una connessione internet stabile.
- 2.1.4. È necessario specificare il proprio Brawl Stars ID su Toornament.com. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.

## 2.2. Modalità di iscrizione ai Qualifier

- 2.2.1. Ogni partecipante per accertare la propria iscrizione dovrà confermare la sua partecipazione sul sito [www.realmex50summercup.it](http://www.realmex50summercup.it). L'iscrizione a uno dei 4 Qualifier potrà essere effettuata dalle ore 10.00 del giorno 10/07/2020.
- 2.2.2. Per ciascun Qualifier verranno iscritti i primi 256 Giocatori che completeranno l'iscrizione
- 2.2.3. Ai fini dell'iscrizione, ciascun Partecipante dovrà:
  - Andare sul sito [www.realmex50summercup.it](http://www.realmex50summercup.it) alla sezione “Iscriviti”
  - Proseguire l'iscrizione sulla piattaforma “Toornament.com” riempiendo tutti i campi indicati
  - Ai fini dell'iscrizione, ciascun Partecipante dovrà specificare il suo ID (Identity Document) Brawl Stars (es: #20C0PY9R)

# 3. Descrizione del formato

## 3.1. Formato



**3.1.1.** Il Torneo è suddiviso in due fasi:

**QUALIFIER:** Fase di 4 qualifiche, per la selezione di 4 finalisti per Qualifier. I migliori Quattro di ogni giornata accederanno alla fase Playoff di RealMe x50 SummerCup.

**PLAYOFF:** Fase finale del torneo che si svolgerà online sul canale Twitch di Ferre - [https://www.twitch.tv/ferre\\_live](https://www.twitch.tv/ferre_live).

I partecipanti, dovranno seguire le indicazioni sulla modalità di gioco e specifiche di partita riportate dagli Ufficiali di Gara, mediante apposito canale di comunicazione notiziato sulla piattaforma di torneo per tutta la durata del Torneo.

**3.1.2.** Qualifier:

Durante il Torneo i partecipanti si scontreranno in modalità Sopravvivenza.

I primi 4 giocatori di ogni match passeranno alla fase successiva fino ad arrivare ai 16 semifinalisti del Qualifier.

I 16 semifinalisti si sfideranno in una serie di 4 Scontri i quali aggiudicheranno un punteggio in base al posizionamento ottenuto, l'aggregato più alto dei punteggi ottenuti farà avanzare i migliori 4 posizionamenti alla fase successiva.

Gli 8 finalisti si sfideranno in una ultima serie di 4 Scontri i quali aggiudicheranno un punteggio in base al posizionamento ottenuto, l'aggregato più alto dei punteggi ottenuti farà avanzare i migliori 4 posizionamenti alla fase Playoff

I 4 qualifier sono così suddivisi.

13 Luglio 2020 - Qualifier 1

20 Luglio 2020 - Qualifier 2

24 Luglio 2020 - Qualifier 3

27 Luglio 2020 - Qualifier 4

Il calendario del Torneo riportato di seguito potrebbe subire variazioni, che verranno comunicate con congruo anticipo dagli Ufficiali di Gara sul canale Discord dedicato.

Ogni qualifier è aperto fino ad un massimo di 256 partecipanti.

I 256 partecipanti verranno divisi casualmente in 2 Gruppi da 88 persone e un gruppo da 80 persone.

I giocatori di ogni gruppo dovranno accedere ad un Clan specifico che verrà comunicato tramite piattaforma Toornament, Discord ed email prima dell'inizio della competizione.

Ogni giocatore dovrà accedere ad una lobby di gioco creata dagli Ufficiali di Gara, ogni Lobby di gioco vedrà 8 partecipanti sfidarsi, al termine della partita un Ufficiale di Gara inserirà i risultati sulla piattaforma Toornament sul quale i giocatori potranno visionare il loro stato di avanzamento al torneo.

Al termine del primo turno passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al secondo turno 128 giocatori.

Al termine del secondo turno passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al terzo turno 64 giocatori.

Al termine della terza fase passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al quarto turno 32 giocatori.



Al termine della quarta fase passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al quinto turno 16 giocatori.

I 16 giocatori verranno suddivisi in 2 gruppi da 8 giocatori, si scontreranno in modalità Sopravvivenza in una serie di 4 Scontri. Il posizionamento di ognuno di questi Scontri aggudicherà un punteggio, l'aggregato più alto dei punteggi ottenuti determinerà i 4 Qualificati alla fase Playoff

### **3.1.3. Playoff:**

Durante i Playoff i 16 Finalisti, saranno divisi in due gruppi e si scontreranno in modalità Sopravvivenza in una serie di 5 Scontri. Il posizionamento di ognuno di questi Scontri aggudicherà un punteggio, l'aggregato più alto dei punteggi ottenuti determinerà i migliori 4 per Gruppo.

I migliori 4 giocatori dei due gruppi si scontreranno in una serie di 10 Match. Il posizionamento di ognuno di questi Scontri aggudicherà un punteggio, l'aggregato più alto dei punteggi ottenuti determinerà il vincitore.

Il Playoff verrà disputato il :

3 Agosto 2020

## **3.2. Tiebreaker**

**3.2.1.** Se al termine della serie di scontri uno o più giocatori otterranno lo stesso punteggio verranno applicati i seguenti tiebreaker:

- Posizionamento ottenuto nell'ultimo scontro della serie
- Posizionamento ottenuto nel penultimo scontro della serie

## **4. Regolamento del Torneo**

**4.1.1.** Durante i Qualifier, i giocatori devono accedere ai Clan realizzati dagli Ufficiali di Gara e accordarsi per la creazione della Lobby di gioco seguendo le impostazioni di gioco indicate nel punto 4.1.2. del Regolamento ;

**4.1.2.** La creazione della Lobby deve obbligatoriamente presentare le seguenti caratteristiche:

- Modalità: Sopravvivenza
- Quantità Giocatori: Singolo

**4.1.3.** La selezione delle mappe verrà indicata dagli ufficiali di gara prima di ogni match



tramite chat di gioco nel Clan e Discord (punto 8)

**4.1.4.** L'utilizzo dei Gadget è ammesso in ogni fase del torneo.

**4.1.5.** Nessun Brawler è bandito dalla competizione.

**4.1.6.** Il singolo Qualifier è composto da un massimo di 256 giocatori.

**4.1.7.** Durante i Qualifier i primi quattro Match saranno ad eliminazione diretta:

- Al termine del primo turno passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al secondo turno 128 giocatori.

- Al termine del secondo turno passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al terzo turno 64 giocatori.

- Al termine della terza fase passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al quarto turno 32 giocatori.

- Al termine della quarta fase passeranno i migliori 4 giocatori di ogni partita, avranno accesso al quinto turno 16 giocatori.

**4.1.8.** Durante la fase finale dei Qualifier i giocatori si sfideranno per 4 scontri consecutivi.

Il posizionamento raggiunto ad ogni scontro aggiudicherà un punteggio, il quale aggregato darà il punteggio ottenuto nel Match:

- Primo Classificato: 5 Punti
- Secondo Classificato: 3 Punti
- Terzo Classificato: 2 Punti
- Quarto Classificato: 1 Punti

in caso di pareggio del risultato aggregato, si effettueranno i Tiebreaker indicati al punto 3.2.1

**4.1.9.** Durante la fase Playoff i 16 qualificati si sfideranno in due gruppi distinti di 8 giocatori per 5 scontri consecutivi.

Al termine dei 5 Scontri i migliori 4 di ogni girone si sfideranno in ulteriori 10 scontri per determinare il vincitore di Realme x50 SummerCup.

**4.1.10.** Il posizionamento raggiunto ad ogni scontro aggiudicherà un punteggio, il quale aggregato darà il punteggio ottenuto nel Match:

- Primo Classificato: 5 Punti
- Secondo Classificato: 3 Punti
- Terzo Classificato: 2 Punti
- Quarto Classificato: 1 Punti

## 4.2. Reperibilità

**4.2.1.** Durante i Qualifier, i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco;

**4.2.2.** Durante i Playoff i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili almeno 30 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco;



### 4.3. No-Show

**4.3.1.** Durante i Qualifier, se un giocatore non dovesse presentarsi entro 10 minuti dall'ora di inizio previsto della partita, sarà considerato assente e verrà aggiudicata una sconfitta con 0 Punti per quello Scontro

**4.3.2.** Durante i Playoff se un giocatore non dovesse presentarsi fino a 15 minuti dall'orario d'inizio programmato, gli verrà aggiudicata la sconfitta con 0 Punti per quello Scontro.

### 4.4. Obblighi post-match

**4.4.1.** Tutti i Giocatori sono responsabili del corretto inserimento del loro risultato sul sito [www.toornament.com](http://www.toornament.com) o di riportare il risultato ad un Ufficiale di Gara del torneo nel canale discord dedicato(vedi punto 8). A tal fine, entrambi i giocatori devono effettuare uno screenshot del risultato al termine di ogni partita. Uno screenshot per essere valido deve contenere i seguenti requisiti: immagine nitida che mostri esclusivamente la schermata di gioco ; la schermata di fine partita che riporti il posizionamento ottenuto; il nomi ben visibile del Brawler e del Giocatore, nel caso sia richiesto da un Ufficiale di Gara.

In caso di conflitto del match appena disputato, il giocatore dovrà aprire un protest e attendere il verdetto di un Ufficiale di Gara.

### 4.5. Match Media

**4.5.1.** Tutti i matchmedia (screenshot e video) devono essere conservati per almeno 14 giorni. Andranno inviati al responsabile degli ufficiali di gara via Discord il prima possibile.

**4.5.2** Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà la squalifica da RealMe x50 SummerCup.

### 4.6. Screenshot

**4.6.1.** Tutti i giocatori sono responsabili del caricamento degli screenshot del risultato dei match, al termine dell'incontro.

Gli screenshot devono contenere:

- Il Brawler e Nickname del proprietario dello Screenshot
- Il posizionamento ottenuto nel match.

**4.6.2** Gli screenshot serviranno a testimoniare i seguenti casi:

- Risultati del match;



- Errata configurazione della mappa;

## 4.7. Preparazioni della partita

**4.7.1.** Sarà cura dei partecipanti risolvere qualsivoglia problema tecnico, di connessione o hardware. In caso di mancato report tempestivo ad un Ufficiale di Gara o in caso di reiterati problemi, sarà a discrezione degli Ufficiali di Gara espellere il giocatore dal Qualifier in corso (e/o dai successivi), fintanto che non ne sia comprovata la risoluzione. Qualsiasi tipo di comunicazione fra i giocatori dovrà utilizzare il canale Discord dedicato in modo da lasciare tracciabilità agli Ufficiali di Gara.

## 4.8. Applicazione delle regole

**4.8.1.** Il Regolamento rappresenta solamente una serie di linee guida. Le decisioni prese dagli Ufficiali di Gara potrebbero differire a seconda delle circostanze. L'amministrazione del torneo si riserva il diritto di modificare queste regole in ogni momento e senza preavviso.

# 5. Assegnazione premi

**5.1.1** Il montepremi indicativo complessivo è di Euro 869,90 (ottocentosessantanove)

**5.1.2** Il montepremi è così suddiviso:

- Il Vincitore riceverà Uno smartphone Realme x50 5g e una Gift Card del valore di €50
- dal secondo al decimo classificato riceveranno una Gift Card del valore di €50 cad.

# 6. Codice di condotta

## 6.1. Integrità della competizione

**6.1.1.** Mkers ha una politica di tolleranza zero verso comportamenti rudi, abusivi o violenti, che accadano durante, o in relazione con, gli eventi. Ognuno di questi episodi sarà discusso e saranno applicate sanzioni ritenute adeguate dagli Ufficiali di Gara.

**6.1.2.** In ogni fase della competizione ci si aspetta che i giocatori agiscano e si comportino secondo le regole del buon padre di famiglia, mantenendo un comportamento Corretto e in buona fede. Comportamenti sleali possono includere, ma non sono limitati a, hacking, exploiting, ringing e disconnessioni intenzionali.

**6.1.3.** Ogni giocatore dovrà attenersi al codice di condotta mantenendo e seguendo uno spirito sportivo e di fair play promosso dalla competizione stessa. Qualsiasi condotta sleale o comportamento tossico verrà punito severamente durante ogni fase del Torneo.



**6.1.4.** I giocatori devono sempre giocare al meglio delle loro abilità senza fornire alcun tipo di favoreggiamento o aiuto ad altre società o giocatori. L'amministrazione del torneo sola mantiene il giudizio per le violazioni di queste regole.

**6.1.5.** In tutte le lingue, i giocatori non dovranno usare gesti osceni, profanità e/o commenti razzisti nella chat e nella lobby della partita, o durante le interviste. Ciò include abbreviazioni e/o riferimenti oscuri.

**6.1.6.** Qualsiasi tipo di disputa una persona possa avere con le operazioni del torneo dovrebbe prima venire indirizzata contattando un Operatore di RealMe x50 SummerCup via Discord o attraverso ticket di support o protest. Non seguire le procedure adeguate potrebbe comportare il diniego della disputa e la possibilità di incorrere in ulteriori penalità.

## 6.2. Responsabilità dei partecipanti

**6.2.1.** A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano esse compiute o no intenzionalmente.

**6.2.2.** Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili a discrezione degli Ufficiali di Gara.

**6.2.3.** Le molestie sono proibite. Le molestie sono definite come atti sistematici, ostili e ripetuti che hanno luogo in un considerevole periodo di tempo, oppure come un singolo episodio oltraggioso, entrambi intesi a isolare o ostracizzare una persona o e/o colpire la sua dignità .

**6.2.4.** Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come avance sessuali indesiderate. La valutazione è basata sul fatto che una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o offensiva. Verrà applicata tolleranza zero per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali.

**6.2.5.** 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 .

**6.2.6.** 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 Mkers , dei partecipanti a RealMe x50 SummerCup o ai responsabili preposti per lo svolgimento di RealMe x50 SummerCup, come determinato a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Gara;

**6.2.7.** Se gli Ufficiali di Gara determinano che un giocatore abbiano violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo 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 Torneo per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un partecipante trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il partecipante è soggetto a penalità.

**6.2.8.** 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 .





**6.2.9.** Nessun Giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Gara, dipendente di , dipendente di Mkers o persona connessa con o dipendente facente parte di RealMe x50 SummerCup, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di un Giocatore che compete.

**6.2.10.** Nessun Giocatore può rifiutarsi o non mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Gara.

**6.2.11.** Nessun Giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare a 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 .

## 6.3. Penalità e Sanzioni

**6.3.1.** Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di Gara ritengono 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:

- Avvertimento verbale;
- Multe;
- Perdita di partite o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica.

**6.3.3.** Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, e inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni a RealMe x50 SummerCup Tournament .

**6.3.4.** Le 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 del giocatore è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di Gara.

## 7. Ripescaggi

**7.1.1.** Alla squalifica di un giocatore gli Ufficiali di Gara nomineranno come suo sostituto un nuovo giocatore fra i partecipanti alle fasi online del torneo.

**7.1.2.** La selezione del nuovo giocatore terrà conto dei seguenti criteri:

- Piazzamento ottenuto durante una o più fasi delle qualifiche online
- Risultati testa a testa di rilievo contro giocatori passati alla fase di Qualifica



**7.1.3.** La decisione degli Ufficiali di Gara è inderogabile, la comunicazione del giocatore sostituito avverrà entro e non oltre la data del calendario di gioco successiva alla squalifica.

## 8. Ulteriori disposizioni

**8.1.** Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un Giocatore. Qualsiasi Giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro Mkers, o ai responsabili preposti per lo svolgimento di RealMe x50 SummerCup e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti, agenti o liberi professionisti a causa della pubblicazione della suddetta dichiarazione .

**8.2.** Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione di RealMe x50 SummerCup e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Gara e , le cui decisioni sono irrevocabili .

**8.3.** 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.

Per qualsiasi dubbio o problematica relativa a RealMe x50 SummerCup , contattare lo staff via email a [amir@mkers.it](mailto:amir@mkers.it) o utilizzando il canale **Discord RealMe x50 SummerCup** al seguente link <https://discord.gg/BTrxGty>

**Prendendo parte a RealMe x50 Summer Cup, i Giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero Regolamento e di accettare quanto ivi indicato.**