



Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022

Regolamento

Sommario



	1
Sommario	2
1. Introduzione	5
2. Informazioni generali	5
2.1. Definizioni	5
2.2. Traduzione del Regolamento	6
2.3. Versione del gioco	6
2.4. Livello del municipio necessario	6
2.5. Modifiche al Regolamento	7
2.6. Riservatezza	7
2.7. Requisiti di partecipazione, idoneità e restrizioni	7
2.8. Requisiti di partecipazione e restrizioni per le squadre	8
3. Funzionamento del Torneo	9
3.1. Fasi e formato	9
3.2. Formato degli scontri	14
3.2.1. Impostazioni della guerra	14
3.2.2. Punteggio degli scontri e spareggi	15
3.2.3. Ordine di attacco	15
3.2.4. Ordine di attacco della trasmissione	16
3.2.5. Restrizioni ai membri del clan	17
3.2.6. Preparazione alle partite	18



3.2.7.	Mancata comparizione o assenza	18
3.3.	Procedure degli scontri	18
3.3.1.	Procedure delle Qualificazioni del Torneo mondiale e aspettative	18
4.	Programma del Torneo	19
4.1.	Prima fase: scontri classificati	19
4.2.	Seconda fase: doppia eliminazione	20
4.3.	Terza fase: formato svizzero	20
4.4.	Quarta fase: doppia eliminazione	20
4.5.	Finali del Torneo mondiale	21
5.	Premi	21
5.1.	Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022	21
5.2.	Premio in denaro	22
6.	Comunicazioni e assistenza	22
6.1.	Piattaforma di comunicazione	22
6.2.	Assistenza	22
7.	Marchi e sponsor inerenti a Giocatori e squadre	23
7.1.	Branding delle squadre	23
7.2.	Restrizioni agli sponsor	23
8.1.	Viaggio e spese	24
10.	Codice di condotta	26
10.1.	Integrità della competizione	26
10.3.1.	Collusione	26
10.3.2.	Imbrogli	27
10.3.3.	Hacking	27
10.3.4.	Sfruttamento di bug	27
10.3.5.	Disconnessione intenzionale	27
10.3.6.	Impersonificazione (ringing)	27
10.3.7.	Comportamento non professionale	28
11.	Sanzioni	30
11.1.	avvertimento	30
11.2.	rinuncia a una guerra	30



11.3.	rinuncia al premio in denaro	30
11.4.	squalifica	30
12.	Condizioni d'Uso	30
13.	Definitività delle decisioni	30



1. Introduzione

Il presente regolamento (di seguito il "**Regolamento**") del Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022 (di seguito il "**Torneo**") si applica a tutti gli individui che partecipino al Torneo del 2022 (di seguito i "**Giocatori**"). Tutti i Giocatori si impegnano a rispettare le norme stilate nel presente documento e sono consapevoli che qualsivoglia violazione del Regolamento può comportare l'immediata squalifica e la rinuncia a tutti i premi in denaro ottenuti, a discrezione degli amministratori del Torneo (di seguito gli "**AdT**" o gli "**Amministratori**").

Le condizioni d'uso illustrate nel presente Regolamento (di seguito il "**Regolamento**") sono valide per il Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022 (di seguito il "**Torneo**"), per i suoi partecipanti (di seguito i "**Giocatori**") e per i suoi eventi, ovvero le Qualificazioni del Torneo mondiale (di seguito le "**QdTM**") e le Finali del Torneo mondiale (di seguito le "**FTM**").

Partecipando al Torneo mondiale di Clash of Clans, i Giocatori accettano quanto segue.

L'organizzatore del Torneo (di seguito l'"**Organizzatore**") può, a sua esclusiva discrezione: (a) aggiornare, modificare o inserire aggiunte al Regolamento in qualsivoglia momento, notificando o meno i Giocatori, e (b) interpretare o applicare il Regolamento tramite avvisi, comunicati online, e-mail o qualsivoglia altro comunicato elettronico che fornisca istruzioni e assistenza ai Giocatori.

2. Informazioni generali

2.1. Definizioni

- 2.1.1. **Torneo:** il presente termine si riferisce al Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022 nella sua interezza, vale a dire le quattro fasi delle Qualificazioni del Torneo mondiale e le Finali del Torneo mondiale. Le norme del Regolamento non si applicano ai tornei con in palio i Biglietti d'oro organizzati dalla community.
- 2.1.2. **Qualificazioni del Torneo mondiale:** un periodo di cinque settimane di competizioni online, suddivise in quattro fasi. A ciascuna delle quattro squadre migliori uscenti dalle Qualificazioni del Torneo mondiale sarà assegnato un Biglietto d'oro.
- 2.1.3. **Biglietto d'oro:** una squadra che ottiene la qualificazione alla fase successiva tramite le Qualificazioni o un torneo con in palio un Biglietto d'oro organizzato dalla community di Clash of Clans e approvato ufficialmente vince un Biglietto d'oro. Le squadre in possesso di tale Biglietto si qualificano alle Finali del Torneo mondiale di Clash of Clans.



- 2.1.4. **Finali del Torneo mondiale:** una competizione a doppia eliminazione, in cui le otto (8) squadre in possesso di un Biglietto d'oro gareggiano tra di loro per diventare il campione del Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022.
- 2.1.5. **Guerra:** il presente termine si riferisce a una guerra amichevole 5 contro 5 tra due squadre partecipanti, che termina quando viene decretato un vincitore. Ai Giocatori è concesso di usare un solo attacco a testa in ogni singola guerra.
- 2.1.6. **Periodo dei preparativi:** il presente termine si riferisce al periodo di tempo all'inizio di una guerra amichevole, durante il quale le squadre possono impostare le disposizioni delle basi e donare truppe a rinforzo. Questo periodo dura cinque minuti in ogni fase di questo Torneo.
- 2.1.7. **Periodo della battaglia:** il presente termine si riferisce al periodo successivo a quello dei preparativi, durante il quale le squadre possono attaccare le basi nemiche. Questo periodo dura dai 30 ai 45 minuti in ogni fase di questo Torneo.
- 2.1.8. **Scontri classificati:** le squadre gareggiano in scontri classificati, a seguito dei quali otterranno o perderanno dei punti in base alle loro vittorie o sconfitte. Le 64 squadre con il maggior numero di punti al termine degli scontri classificati avanzeranno alla fase successiva delle Qualificazioni del Torneo mondiale.
- 2.1.9. **Doppia eliminazione:** le squadre gareggiano in un formato a gruppi, composto da quello dei vincitori, che include le squadre senza sconfitte, e quello dei perdenti, che comprende le squadre con una sconfitta. Le squadre sono eliminate dalla competizione dopo due sconfitte.
- 2.1.10. **Formato svizzero:** le squadre saranno abbinate tra di loro in base ai risultati dei loro scontri. Per esempio, una squadra con un punteggio di 1-0 dopo il primo turno sarà abbinata nel secondo a un'altra che ha ottenuto lo stesso risultato. Le squadre avanzano dopo tre vittorie e sono eliminate dopo tre sconfitte.
- 2.1.11. **Portale del Torneo:** una piattaforma in-app della competizione dove i Giocatori possono iscriversi e gareggiare.

2.2. Traduzione del Regolamento

- 2.2.1. Il presente Regolamento è stato tradotto in diverse lingue per garantirne la comprensione a un ampio gruppo di Giocatori. In caso di una disputa relativa al Regolamento o a incongruenze nella sua traduzione, si rimanderà alla versione in inglese del presente documento.

2.3. Versione del gioco

- 2.3.1. Tutti i Giocatori devono installare la versione 14.635.4 del gioco per partecipare. Questa versione del gioco deve essere disponibile nella regione di appartenenza dei Giocatori, i quali devono installare gli aggiornamenti più recenti prima dell'inizio del Torneo.



2.4. Livello del municipio necessario

- 2.4.1. Per tutta la durata della competizione, i Giocatori devono usare un account con il municipio al massimo livello attualmente disponibile. Ai Giocatori con un livello del municipio inferiore a quello massimo non sarà concesso di partecipare.

2.5. Modifiche al Regolamento

- 2.5.1. Gli Amministratori si riservano il diritto di modificare, rimuovere o altrimenti cambiare le regole del presente Regolamento senza ulteriore avviso.
- 2.5.2. Gli Amministratori si riservano inoltre il diritto di arbitrare nei casi che non sono esplicitamente considerati o dettagliati nel presente Regolamento, o, in casi straordinari, di esprimere giudizi anche contrari al Regolamento, per preservare la correttezza del gioco e la sportività.

2.6. Riservatezza

- 2.6.1. Il contenuto di dispute, ticket all'assistenza, discussioni e/o qualsivoglia altra corrispondenza con gli Amministratori è strettamente confidenziale, e la sua pubblicazione è vietata senza previa autorizzazione scritta degli Amministratori. L'infrazione di questa regola può comportare determinate sanzioni.
- 2.6.2. Prima di venire a conoscenza di informazioni confidenziali, i Giocatori dovranno firmare un accordo di non divulgazione, col quale accettano le condizioni d'uso esposte dall'Organizzatore. Qualesivoglia violazione di tale accordo comporterà contravvenzioni emesse dall'Organizzatore e una sospensione di un anno dagli eventi competitivi.

2.7. Requisiti di partecipazione, idoneità e restrizioni

- 2.7.1. Tutti i Giocatori devono avere almeno 16 anni per poter partecipare. I Giocatori tra i 16 e 17 anni (o tra i 16 e i 18 per quelli residenti in Corea del Sud, o tra i 16 e i 19 anni per quelli residenti in Giappone) dovranno confermare nel modulo di verifica che la loro partecipazione al presente evento è stata consentita da un genitore o da un tutore legale.
- 2.7.2. I Giocatori devono aver compiuto l'età minima per partecipare entro il primo giorno della competizione: chiunque compia 16 anni nella suddetta data o dopo di essa non potrà prendere parte al Torneo.
- 2.7.3. Dopo essersi qualificati alla seconda fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale, i Giocatori idonei dovranno completare un modulo di iscrizione, avendo cura di compilare tutti i campi obbligatori del modulo per essere valutati. Il modulo sarà accessibile dal 20 agosto e dovrà essere completato entro il 26 agosto. **Tutti i membri di una squadra sono tenuti a compilare il modulo, pena l'esclusione della squadra dalla seconda fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale.**



- 2.7.4. I Giocatori che partecipano al Torneo dovranno esibire un documento comprovante la loro identità. Il mancato adempimento a tale criterio può portare alla squalifica dal Torneo. Gli Amministratori si riservano il diritto di verificare le informazioni di un Giocatore idoneo in qualsivoglia momento, qualora lo ritengano necessario.
- 2.7.5. Per la verifica dell'identità, i Giocatori devono inviare agli Amministratori una copia chiara di un documento di identità, che deve includere una foto, il nome completo e la data di nascita del Giocatore. I documenti d'identità accettati sono:
 - 2.7.5.1. un documento di riconoscimento emesso dal governo
 - 2.7.5.2. un documento di riconoscimento emesso da un istituto scolastico
 - 2.7.5.3. il certificato di nascita, accompagnato da un altro documento di riconoscimento con foto
 - 2.7.5.4. il passaporto
- 2.7.6. I Giocatori devono essere i soli titolari dell'account di Clash of Clans con cui prenderanno parte al Torneo e possono parteciparci solo con un unico account.
- 2.7.7. I Giocatori devono avere la residenza in un Paese dove Clash of Clans è scaricabile da uno degli app store locali.
- 2.7.8. I Giocatori che hanno già ottenuto un Biglietto d'oro nel 2022 non possono partecipare alle Qualificazioni del Torneo mondiale con nessuno dei propri account.
 - 2.7.8.1. Qualora un Giocatore ottenga un Biglietto d'oro mentre le Qualificazioni del Torneo mondiale sono ancora in atto, tale Giocatore deve interrompere la sua partecipazione alle Qualificazioni e informare l'Organizzatore del Torneo.
- 2.7.9. Gli impiegati di Supercell, lo staff del Torneo e i dipendenti delle sue aziende partner non sono idonei a iscriversi o a partecipare al Torneo.
- 2.7.10. È vietato fare trasmissioni non autorizzate della diretta di uno scontro del Torneo. Durante l'evento, la trasmissione della diretta degli scontri del Torneo è concessa esclusivamente al canale ufficiale di Esports di Supercell, fatta eccezione per chi ha ricevuta previa approvazione.

2.8. Requisiti di partecipazione e restrizioni per le squadre

- 2.8.1. Le squadre partecipanti alle Qualificazioni del Torneo mondiale devono iscrivere una rosa di cinque Giocatori durante l'iscrizione alla competizione in questione e la rosa non potrà essere modificata una volta completata l'iscrizione.

2.8.1.1. **Per iscrivere una rosa, il capo del clan deve selezionare cinque membri del suo clan, i quali non possono essere iscritti a un'altra squadra al momento della selezione e devono risultare idonei per partecipare alla competizione, come specificato nel paragrafo 2.7.**

2.8.2. Quallsivoglia ulteriore modifica alla rosa non sarà concessa, fatta eccezione per circostanze straordinarie. Quallsivoglia richiesta di sostituzione va comunicata tramite Discord all'Amministratore in carica, il quale valuterà ogni richiesta caso per caso. **Gli Amministratori in carica non sono obbligati ad accettare le richieste di modifica delle rose.**

3. Funzionamento del Torneo

3.1. Fasi e formato

3.1.1. Il Torneo è composto da due parti, vale a dire le Qualificazioni del Torneo mondiale e le Finali del Torneo mondiale.

3.1.2. Qualificazioni del Torneo mondiale

3.1.2.1. Le Qualificazioni del Torneo mondiale sono un periodo di cinque settimane suddiviso in quattro fasi, in cui le squadre che avranno il piazzamento migliore alla fine di ogni fase avanzeranno a quella successiva. Ciascuna delle quattro squadre migliori delle Qualificazioni otterrà un biglietto d'oro valido per l'accesso alle Finali del Torneo mondiale.

Panoramica sulle Qualificazioni del Torneo mondiale			
Fase	Data	Formato	Squadre qualificate
Prima fase	Dal 10 al 20 agosto	Scontri classificati	Le 64 squadre migliori
Seconda fase	27 agosto	Doppia eliminazione	Le 16 squadre migliori
Terza fase	3 settembre	Svizzero	Le otto squadre migliori
Quarta fase	10 settembre	Doppia eliminazione	Le quattro squadre migliori

3.1.3. Prima fase: scontri classificati

- 3.1.3.1. La prima fase è una competizione di dieci giorni organizzata all'interno del Portale del Torneo, in cui le squadre si sfidano tra di loro e guadagnano o perdono punti in base alle vittorie o sconfitte ottenute.
- 3.1.3.2. Per partecipare a questa fase, i cinque membri di ogni squadra devono completare l'iscrizione nel Portale del Torneo direttamente in gioco. Per poter disputare gli scontri classificati, tutti i membri di una squadra partecipante devono appartenere al clan associato a quella squadra e il suo capitano deve essere un capo o un co-capo di quel clan.
- 3.1.3.3. Tutte le squadre partiranno con 1000 punti in classifica. Il numero di punti vinti o persi dopo ogni scontro dipenderà dalla differenza di punti tra le sfidanti e il calcolo del punteggio si baserà sul sistema di classificazione ELO. Le squadre entreranno in classifica dopo aver completato il loro primo scontro, che sarà già valido per il guadagno o la perdita dei punti.
 - 3.1.3.3.1. Per esempio, la squadra prima in classifica otterrà una piccola quantità di punti, se vince uno scontro contro quella che si trova nella posizione più bassa. Tuttavia, se accade il contrario, la squadra nella posizione più bassa riceverà un gran numero di punti.
- 3.1.3.4. Alla fine di questa fase, le **64** squadre migliori in classifica avanzeranno alla seconda fase della competizione.
 - 3.1.3.4.1. Sempre alla fine della prima fase, le 90 squadre migliori riceveranno un modulo da completare entro le **12:00 UTC del 26 agosto**. Le squadre piazzatesi tra la 65^a e la 90^a posizione sono tenute a compilare il modulo qualora una delle prime 64 sia squalificata. **Se un qualsivoglia membro di una squadra non completa il modulo entro le 12:00 UTC del 26 agosto, la sua squadra sarà squalificata dalla competizione e alla seconda fase accederà la squadra idonea successiva.**
- 3.1.3.5. Le posizioni finali in classifica si basano sui punti vinti dalle squadre al termine di tutte le partite classificate.
- 3.1.3.6. Qualora due o più squadre avessero gli stessi punti, si applicheranno i seguenti criteri di spareggio.

- 3.1.3.6.1. Media delle stelle guadagnate per scontro disputato (non verranno presi in considerazione gli scontri non disputati per mancata comparizione)
 - 3.1.3.6.2. Percentuale di distruzione media
 - 3.1.3.6.3. Durata media di attacco più rapida
 - 3.1.3.6.4. Competizione testa a testa a eliminazione diretta
 - 3.1.3.7. Le squadre potranno cercare uno scontro in qualsivoglia momento del periodo assegnato agli scontri classificati, ma potranno giocare a un massimo di sei scontri ogni 24 ore.
 - 3.1.3.7.1. Per esempio, una squadra che gioca al suo primo scontro alle 17:00 UTC del 10 agosto e poi gioca ad altri cinque subito dopo non potrà cercarne altri fino alle 17:00 UTC dell'11 agosto.
 - 3.1.3.8. Una squadra può cercare uno scontro nel Portale del Torneo premendo il pulsante "Trova scontro", dopodiché sarà abbinata a un'altra che in quel momento starà facendo la stessa ricerca. Le squadre sono abbinate tra di loro in base all'ordine delle ricerche in corso, così da velocizzare il processo.
 - 3.1.3.8.1. Al fine di evitare scambi di vittorie, una squadra non potrà affrontare nuovamente la stessa avversaria durante il periodo delle partite classificate.
 - 3.1.3.9. Lo scambio di vittorie e la manipolazione della classifica sono severamente proibiti. Qualora l'Organizzatore del Torneo abbia stabilito che una squadra ha manipolato in malafede la classifica, quella squadra sarà soggetta a delle sanzioni che possono comportare anche la squalifica dal Torneo.
 - 3.1.4. **Seconda fase: doppia eliminazione**
 - 3.1.4.1. La seconda fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale è una competizione tra 64 squadre a doppia eliminazione, organizzata tramite il Portale del Torneo nel gioco. Alle squadre sarà assegnata una testa di serie nel gruppo in base al loro piazzamento finale nelle partite classificate della prima fase.
 - 3.1.4.2. Alle squadre qualificate, ovvero quelle che si sono piazzate tra i primi 64 posti della classifica della prima fase e i cui membri hanno

completato il modulo dei Giocatori nel rispetto dei tempi previsti e hanno superato i controlli sulla sicurezza e correttezza del gioco, saranno assegnate le teste di serie automaticamente.

3.1.4.3. Questa fase terminerà fino a quando non rimarranno 16 squadre. Le squadre partecipanti sono eliminate dopo due sconfitte e saranno disputati i primi tre turni del gruppo dei vincitori e i primi quattro di quello dei perdenti. **Al termine di tutti i turni, le 16 squadre rimanenti (otto del gruppo dei vincitori e otto di quello dei perdenti) avanzeranno alla terza fase.**

3.1.4.4. I capitani sono anche tenuti a completare la registrazione allo scontro per la loro squadra all'inizio di ogni turno, toccando il pulsante apposito nel Portale del Torneo in gioco. Le registrazioni all'inizio di ogni turno rimarranno aperte per cinque minuti. Se un capitano non registra la propria squadra entro i cinque minuti assegnati, essa subirà la perdita dello scontro.

3.1.4.4.1. Qualora si verificasse un problema tecnico, il capitano della squadra coinvolta deve segnalarlo tempestivamente su Discord, scrivendo un ticket agli Amministratori. All'inizio di ogni turno, gli Amministratori annunceranno la scadenza entro la quale sarà possibile segnalare un problema nello scontro. I capitani devono segnalare un problema in tempo, altrimenti l'esito dello scontro potrebbe considerarsi definitivo.

3.1.5. Terza fase: formato svizzero

3.1.5.1. La terza fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale è una competizione tra 16 squadre, disputata secondo il formato svizzero e organizzata tramite il Portale del Torneo nel gioco. Nel primo turno, le squadre appartenenti al gruppo dei vincitori della seconda fase saranno abbinata casualmente a quelle del gruppo dei perdenti della stessa fase.

3.1.5.2. Alle 16 squadre migliori della seconda fase saranno assegnate automaticamente le teste di serie valide per l'evento.

3.1.5.3. Per poter avanzare all'evento a doppia eliminazione della quarta fase, le squadre devono vincere tre turni prima di perderne tre. Le squadre parteciperanno a un massimo di cinque turni durante la terza fase e, **una volta completati, le otto che hanno ottenuto tre vittorie passeranno alla quarta fase, giocata nel formato a doppia eliminazione.**



3.1.5.4. A partire dal secondo turno, le squadre saranno abbinare automaticamente a quelle con le stesse prestazioni negli scontri. Per esempio, una squadra con un punteggio di 2-0 ne sfiderà un'altra con lo stesso punteggio.

3.1.5.5.

3.1.5.6. I capitani devono registrare la propria squadra durante il periodo di registrazione allo scontro, seguendo le stesse regole della seconda fase. Per ulteriori informazioni, si rimanda al paragrafo 3.1.4.5.

3.1.6. **Quarta fase: doppia eliminazione**

3.1.6.1. La quarta fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale è una competizione tra otto squadre a doppia eliminazione, organizzata tramite il Portale del Torneo nel gioco. A ogni squadra sarà assegnata una testa di serie casuale nel gruppo.

3.1.6.2. Alle otto squadre migliori della terza fase saranno assegnate automaticamente le teste di serie valide per l'evento.

3.1.6.3. Questa fase terminerà fino a quando non rimarranno quattro squadre. Le squadre partecipanti sono eliminate dopo due sconfitte e saranno disputati i primi due turni del gruppo dei vincitori e i primi due di quello dei perdenti. **Una volta completati, ciascuna delle quattro squadre rimanenti (due del gruppo dei vincitori e due di quello dei perdenti) vincerà un Biglietto d'oro e avanzerà alle Finali del Torneo mondiale.**

3.1.6.4. I capitani devono registrare la propria squadra durante il periodo di registrazione allo scontro, seguendo le stesse regole della seconda fase. Per ulteriori informazioni, si rimanda al paragrafo 3.1.4.5.

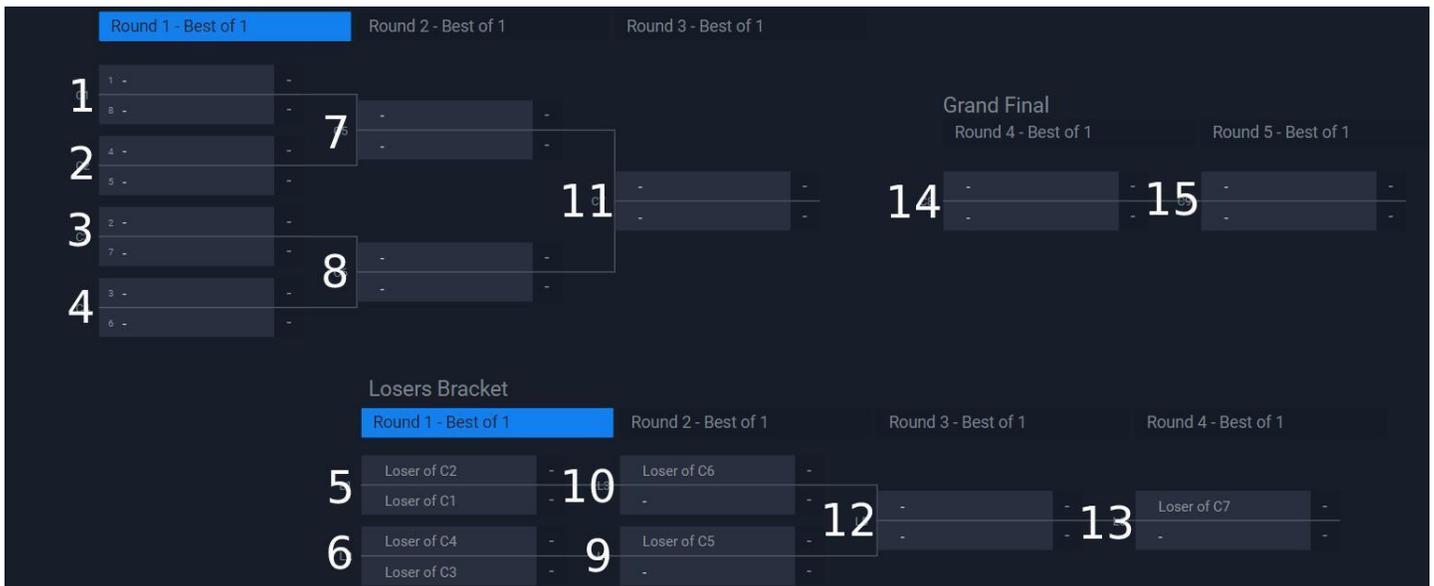
3.1.7. **Finali del Torneo mondiale**

3.1.7.1. Alle Finali del Torneo mondiale partecipano otto squadre: quattro saranno quelle che avranno vinto un Biglietto d'oro nelle Qualificazioni, mentre le altre quattro saranno quelle che avranno ricevuto un Biglietto d'oro dopo aver giocato a un torneo organizzato dalla community e approvato ufficialmente.

3.1.7.2. Le squadre qualificate parteciperanno a un evento a doppia eliminazione, composto da otto squadre e della durata di tre giorni. Le squadre partecipanti sono eliminate dopo due sconfitte.

3.1.7.3. La competizione si terrà a Helsinki, in Finlandia, e inizierà a alle 10:00 EEST del 23, 24 e 25 settembre.

- 3.1.7.4. L'assegnazione delle teste di serie per le Finali del Torneo mondiale sarà casuale e, per garantire l'integrità della competizione, tutte le squadre potranno assistere al processo.
- 3.1.7.5. Tutti gli scontri saranno delle guerre amichevoli disputate al di fuori del Portale del Torneo e a ogni squadra verrà assegnato un clan di livello 10 da utilizzare esclusivamente per il Torneo.
- 3.1.7.6. La squadra con la testa di serie più alta, determinata dal sorteggio casuale, attaccherà per seconda.
- 3.1.7.7. Tabellone delle Finali del Torneo mondiale:



3.2. Formato degli scontri

3.2.1. Impostazioni della guerra

Prima fase: scontri classificati

- Periodo dei preparativi: 5 minuti.
- Periodo della battaglia: 30 minuti.
- Numero di attacchi: uno.
- Durante questi 30 minuti gli attacchi potranno essere sferrati in qualsiasi momento.

Seconda fase: doppia eliminazione / Terza fase: formato svizzero / Quarta fase: doppia eliminazione

- Periodo dei preparativi: 5 minuti.
- Periodo della battaglia: 45 minuti.
- Gli attacchi dovranno seguire l'ordine di attacco, di cui al paragrafo 3.2.3.
 - Alcuni scontri saranno trasmessi sui canali ufficiali e le squadre che prendono parte a tali scontri dovranno seguire l'ordine di attacco della trasmissione, di cui al paragrafo 3.2.4.
 - Gli Amministratori ricorderanno a entrambe le squadre partecipanti che dovranno seguire questo ordine.
- I clan devono consistere dei soli cinque Giocatori partecipanti, in aggiunta agli Amministratori e agli osservatori ufficiali.

Finali del Torneo mondiale

- Periodo dei preparativi: 5 minuti.
- Periodo della battaglia: 45 minuti.
- Gli attacchi dovranno seguire l'ordine di attacco della trasmissione, di cui al paragrafo 3.2.4.
- I clan devono consistere dei soli cinque Giocatori partecipanti, in aggiunta agli Amministratori e agli osservatori ufficiali.

3.2.2. Punteggio degli scontri e spareggi

Al termine di ogni guerra, la squadra vincitrice è determinata in base ai seguenti criteri (in ordine):

1. totale maggiore di stelle ottenute
2. percentuale di distruzione maggiore
3. durata media di attacco più rapida

Turno di spareggio: se le squadre sono ancora in parità dopo aver considerato i precedenti criteri, si affronteranno in una sfida amichevole a eliminazione diretta. Ogni squadra nominerà un singolo membro partecipante e verrà effettuato un attacco per Giocatore. I criteri summenzionati sono applicati anche al risultato di questa sfida amichevole e il processo verrà ripetuto finché non si potrà dichiarare un vincitore.

- Nel caso di un pareggio, entrambe le squadre dovrebbero coordinarsi tra loro per facilitare l'organizzazione di una sfida amichevole al meglio di una partita. Una volta che questa sfida viene completata, le squadre devono inviare un ticket che specifichi l'esito dello scontro e, in seguito, gli Amministratori confermeranno il risultato e lo comunicheranno ufficialmente.

3.2.3. Ordine di attacco

L'ordine di attacco determina il momento in cui ciascun Giocatore deve dare il via al proprio attacco durante una guerra.

Il tempo rimasto in guerra si riferisce al timer in gioco in cima alla schermata della guerra, il cui conto alla rovescia ha inizio con il periodo della battaglia.

La squadra sinistra è la squadra che appare sul lato sinistro dello scontro nel Portale del Torneo ed è la migliore testa di serie dello scontro.

La squadra destra è la squadra che appare sul lato destro dello scontro nel Portale del Torneo.

Se una guerra ha luogo al di fuori del Portale del Torneo, gli Organizzatori del Torneo assegneranno un lato a ciascuna squadra.

Le squadre non sono tenute a dichiarare l'ordine dei propri attaccanti.

Tabella dell'ordine di attacco		
Numero dell'attacco	Tempo rimasto in guerra	Squadra - Attaccante
1	37 minuti 0 secondi	Squadra destra - Giocatore 1
2	33 minuti 0 secondi	Squadra sinistra - Giocatore 1
3	29 minuti 0 secondi	Squadra destra - Giocatore 2
4	25 minuti 0 secondi	Squadra sinistra - Giocatore 2
5	21 minuti 0 secondi	Squadra destra - Giocatore 3
6	17 minuti 0 secondi	Squadra sinistra - Giocatore 3
7	13 minuti 0 secondi	Squadra destra - Giocatore 4
8	9 minuti 0 secondi	Squadra sinistra - Giocatore 4
9	5 minuti 0 secondi	Squadra destra - Giocatore 5
10	1 minuto 0 secondi	Squadra sinistra - Giocatore 5

I Giocatori devono iniziare il loro attacco nei 15 secondi dal corrispondente minuto sopraelencato, a prescindere dall'attuale stato degli attacchi avversari. I Giocatori possono effettuare screenshot per segnalare qualsivoglia squadra che non rispetti questi tempi: gli Organizzatori del Torneo, in base alla frequenza e alla severità delle infrazioni, si riservano il diritto di dare avvertimenti, assegnare sconfitte a tavolino o squalificare le squadre colpevoli.

Ad esempio, il quinto Giocatore della squadra destra deve avviare il proprio attacco a cinque minuti dalla fine della guerra, il che significa che può dare inizio



al proprio attacco a partire dai 5 minuti e 15 secondi antecedenti il termine della guerra e non oltre i 4 minuti e 45 secondi dal suo termine.

3.2.4. Ordine di attacco della trasmissione

- 3.2.4.1. Durante la seconda fase (a doppia eliminazione), la terza fase (formato svizzero), la quarta fase (a doppia eliminazione) e le Finali del Torneo mondiale, l'ordine d'attacco sarà modificato leggermente in base a eventuali esigenze legate alla trasmissione ufficiale di determinati scontri.
- 3.2.4.2. Le squadre devono dichiarare l'ordine dei propri attaccanti agli Organizzatori del Torneo prima che il tempo rimasto in guerra raggiunga 40 minuti e 0 secondi: le squadre che non presentano l'ordine in tempo o che non lo rispettano saranno penalizzate.
- 3.2.4.3. Invece di seguire la tabella dell'ordine di attacco, i Giocatori verranno invitati dagli Organizzatori del Torneo a iniziare ciascun attacco tramite la chat del clan.

3.2.5. Restrizioni ai membri del clan

- 3.2.5.1. Durante la seconda fase (a doppia eliminazione), la terza fase (formato svizzero), la quarta fase (a doppia eliminazione) e le Finali del Torneo mondiale, i clan devono consistere esclusivamente dei cinque membri della squadra iscritti ufficialmente. **I clan partecipanti devono contenere solo i cinque membri della squadra iscritti ufficialmente prima che il primo scontro della giornata abbia inizio. Nel corso delle Qualificazioni del Torneo mondiale, i Giocatori devono far parte del clan al quale è associata la propria squadra.**
- 3.2.5.2. Gli Amministratori possono chiedere di unirsi a un clan in qualsivoglia momento del Torneo, al fine di risolvere problemi e aiutare a gestire gli scontri. Inoltre, agli account degli osservatori ufficiali deve essere data l'autorizzazione di unirsi ai clan per poter seguire dal vivo ciascuna guerra.
- 3.2.5.3. A esclusione degli Amministratori e degli osservatori ufficiali, le squadre possono subire una squalifica, se hanno altri membri oltre i cinque iscritti ufficialmente.
- 3.2.5.4. Quando le squadre non partecipano attivamente a uno scontro delle Qualificazioni e delle Finali del Torneo mondiale, i loro membri possono lasciare temporaneamente il clan.
 - 3.2.5.4.1. Durante la prima fase, vale a dire quella degli scontri classificati, tutti i Giocatori devono



rientrare nel proprio clan prima di avviare la ricerca di uno scontro.

3.2.5.4.2. Durante la seconda, la terza e la quarta fase, i Giocatori devono rientrare nel loro clan entro e non oltre un'ora prima della registrazione per gli scontri.

3.2.5.4.3. Durante le Finali del Torneo mondiale, i Giocatori devono richiedere di unirsi al clan entro e non oltre due ore prima dell'inizio del primo scontro della giornata.

3.2.6. Preparazione alle partite

Sono necessari hardware e una connessione affidabili per partecipare al Torneo e i Giocatori devono assicurarsi che la loro connessione e i loro dispositivi siano adatti, prima di partecipare alla competizione. Problemi di connessione o hardware durante uno scontro possono comportare la squalifica.

3.2.7. Mancata comparizione o assenza

Durante la prima fase, le squadre dovranno presentarsi a uno scontro online entro i cinque minuti successivi all'inizio ufficiale dello scontro, dopo essere state avvisate dal Portale del Torneo della disponibilità dello scontro. Presentarsi con più di cinque minuti di ritardo può portare alla squalifica.

Durante le Finali del Torneo mondiale, gli Amministratori imporranno un periodo di tempo inferiore, per rispettare le esigenze di trasmissione degli scontri, e comunicheranno eventuali modifiche ai Giocatori sul server ufficiale di Discord.

3.3. Procedure degli scontri

3.3.1. Procedure delle Qualificazioni del Torneo mondiale e aspettative

3.3.1.1. Iscrizioni

I Giocatori partecipanti devono possedere un municipio di livello 14, devono essere selezionati dal capo di un determinato clan per far parte della squadra e sono tenuti a completare la propria iscrizione nel Portale del Torneo nel gioco. Qualora l'iscrizione non sia completata, il Giocatore e la sua squadra non saranno idonei a partecipare.

3.3.1.2. Partecipazione

Una squadra sarà idonea a partecipare se tutti i suoi membri hanno completato l'iscrizione. Inoltre, il capitano della squadra deve confermare la rosa in tempo e ogni suo membro deve seguire le procedure di registrazione indicate per ogni fase della competizione, specificate nei paragrafi 3.1.4.4 e 3.1.4.5 del Regolamento.

Durante la seconda, la terza e la quinta fase, i clan sono inoltre tenuti ad abbassare i requisiti d'entrata, in modo da permettere agli osservatori ufficiali di richiederne l'accesso, ovvero:

- municipio di livello 1
- nessun trofeo
- nessun trofeo della base del costruttore

3.3.1.3. Problemi e dispute

Alle squadre che dovessero riscontrare un problema o volessero aprire una disputa durante un proprio scontro è richiesto di contattare gli Amministratori del Torneo nel corso dello scontro in questione o al suo termine, purché lo facciano prima della scadenza prevista per le segnalazioni di questo tipo, che sarà annunciata all'inizio di ciascun turno della competizione. Se l'inoltro di problemi e dispute non avviene prima che il turno successivo di scontri abbia inizio, la segnalazione non sarà valida e non sarà apportata alcuna modifica ai risultati dei relativi scontri.

3.3.1.4. Guerra attiva

Le squadre non possono partecipare a una guerra tra clan o una guerra amichevole attive durante il periodo di inizio di uno qualsiasi degli scontri previsti nel Torneo. Nel caso in cui una squadra prenda parte a una di queste guerre attive e non possa quindi partecipare alla competizione, subirà la perdita di uno scontro del Torneo, poiché a nessun Giocatore è concesso di partecipare a due guerre contemporaneamente.

3.3.1.5. Scontri di rilievo

Durante la seconda, la terza e la quarta fase delle Qualificazioni del Torneo mondiale, alcuni scontri verranno definiti "di rilievo" e non appena uno scontro viene definito tale, le due squadre partecipanti potranno avviare la guerra solo dopo aver ricevuto il permesso di farlo da parte di un Amministratore. Gli scontri definiti "di rilievo" verranno comunicati nel server ufficiale di Discord dedicato al Torneo e le due squadre partecipanti verranno contattate in privato su Discord. Se uno scontro viene definito "di rilievo", entrambe le squadre partecipanti dovranno collaborare con gli Amministratori in merito alla trasmissione dello scontro in questione e seguire le regole sulle trasmissioni, di cui al paragrafo 3.2.4.

4. Programma del Torneo

L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare, eliminare o altrimenti cambiare il programma nel presente Regolamento senza alcun preavviso.

Gli orari di inizio elencati di seguito si riferiscono al Tempo Coordinato Universale (UTC) e, a seconda del fuso orario del Giocatore, gli eventi possono iniziare in una data diversa da quella indicata per gli eventi basati sul fuso orario UTC.

4.1. Prima fase: scontri classificati

L'intera fase dura 10 giorni, durante i quali le squadre possono partecipare agli scontri in qualsiasi momento.

Il periodo di iscrizione sarà disponibile a partire dai sette giorni precedenti all'inizio della competizione classificata e le nuove squadre potranno iscriversi sia durante questo periodo sia nel corso della fase stessa.

Eventi	Date (UTC)	Orario d'inizio (UTC)
Apertura delle iscrizioni	3 agosto	14:00
Chiusura delle iscrizioni	10 agosto	14:00
Inizio degli scontri classificati	10 agosto	16:00
Fine degli scontri classificati	20 agosto	16:00
Data e orario di ricezione del modulo dei Giocatori da parte delle 90 squadre qualificate	20 agosto	16:00
Scadenza della consegna dei moduli	26 agosto	12:00

4.2. Seconda fase: doppia eliminazione

Eventi	Date (UTC)	Orario d'inizio (UTC)
Inizio delle registrazioni agli scontri del primo turno	27 agosto	14:00

4.3. Terza fase: formato svizzero

Eventi	Date (UTC)	Orario d'inizio (UTC)
Inizio delle registrazioni	3 settembre	14:00



agli scontri del primo turno		
------------------------------	--	--

4.4. Quarta fase: doppia eliminazione

Eventi	Date (UTC)	Orario d'inizio (UTC)
Inizio delle registrazioni agli scontri del primo turno	10 settembre	14:00

4.5. Finali del Torneo mondiale

I Giocatori riceveranno il programma dettagliato prima che cominci l'evento e saranno tenuti a presentarsi nel luogo del torneo due ore prima dell'inizio del primo scontro.

Evento	Date (UTC)	Orario d'inizio (UTC)
Finali del Torneo mondiale	Dal 23 al 25 settembre	07:00

5. Premi

5.1. Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022

Le squadre che partecipano al Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022 riceveranno un premio in denaro basato sulla loro posizione finale.

Fase	Posizione	Premio in denaro
Finali del Torneo mondiale	1 ^a	300.000 \$
	2 ^a	150.000 \$
	3 ^a	100.000 \$
	4 ^a	80.000 \$
	5 ^a e 6 ^a	60.000 \$
	7 ^a -8 ^a	40.000 \$

Quarta fase: doppia eliminazione	9 ^a e 10 ^a	30.000 \$
	11 ^a e 12 ^a	20.000 \$
Terza fase: formato svizzero	13 ^a -15 ^a	12.500 \$
	16 ^a -18 ^a	7500 \$
	19 ^a e 20 ^a	5000 \$

5.2. Premio in denaro

- 5.2.1. Se una squadra ha diritto a un premio, i capitani della squadra verranno contattati per dare avvio alla procedura di pagamento del premio, la quale richiederà l'invio degli estremi di pagamento da parte della squadra entro sette giorni dalla fine della competizione.
- 5.2.2. Se gli estremi sono incompleti o errati, il pagamento non sarà avviato finché non saranno ricevute le informazioni corrette.
- 5.2.3. I Giocatori sosterranno qualsivoglia spesa relativa alla ricezione dei premi che non sia specificata nel presente regolamento. Imposte nazionali, statali o locali, inclusa l'IVA, associate alla ricezione o all'utilizzo di qualsivoglia premio, saranno a carico esclusivo dei Giocatori.
- 5.2.4. Ai Giocatori non sarà concesso di riscuotere premi in denaro o il valore in denaro dei premi ottenuti, se risiedono in un Paese in cui al momento vigono sanzioni finanziarie imposte dagli Stati Uniti d'America o dall'Unione Europea che proibiscono transazioni finanziarie o versamenti verso il suddetto Paese.
- 5.2.5. Tutti i premi sono in dollari statunitensi e sono soggetti ai tassi di cambio.

6. Comunicazioni e assistenza

6.1. Piattaforma di comunicazione

- 6.1.1. Discord sarà la piattaforma principale per contattare gli Amministratori del Torneo e ricevere da loro risposte immediate sui problemi e i dubbi più urgenti inerenti al Torneo.
- 6.1.2. Il server del Torneo su Discord sarà disponibile solo per i partecipanti iscritti e idonei e i Giocatori saranno tenuti a farne parte per portare a termine il processo di iscrizione.



6.2. Assistenza

- 6.2.1. Il server del Torneo su Discord fornirà risorse aggiuntive per la competizione ai partecipanti. Gli Amministratori e i moderatori potranno usarlo per rispondere alle domande dei Giocatori e per aiutare con richieste relative al Torneo.
- 6.2.2. Per problemi e domande che non richiedono assistenza immediata, i Giocatori possono scrivere un'e-mail a clashofclans_admin@ee.gg.

7. Marchi e sponsor inerenti a Giocatori e squadre

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

7.1. Branding delle squadre

I Giocatori e le squadre devono utilizzare in modo coerente i nickname dei Giocatori e i nomi della propria squadra durante tutta la competizione.

- 7.1.1. Ciascuna squadra può effettuare una sola operazione di rebranding nel corso dell'intero Torneo e, in tal caso, dovrà informare gli Amministratori della modifica entro e non oltre l'11 settembre 2022.
- 7.1.2. Se un'organizzazione prende in gestione una squadra e attua su di essa un'operazione di rebranding a proprio favore, questa modifica verrà considerata come rebranding anche ai fini del presente Regolamento.
- 7.1.3. Se una squadra viene presa in gestione da un'organizzazione per poi essere rilasciata, dovrà utilizzare il nome che possedeva quando era svincolata, il che non conterà come un'operazione di rebranding.

7.2. Restrizioni agli sponsor

Ai Giocatori e alle squadre è fatto divieto di promuovere marchi, sponsor o logotipi personali o della squadra che non rispetterebbero i principi del Torneo. Le categorie sono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo:

- 7.2.1. alcol
- 7.2.2. sostanze che non rientrano nei medicinali "da banco"
- 7.2.3. siti di gioco d'azzardo
- 7.2.4. criptovalute, criptomercati o qualsiasi prodotto o servizio legato alle criptovalute
- 7.2.5. prodotti contenenti tabacco



- 7.2.6. armi da fuoco
- 7.2.7. pornografia
- 7.2.8. prodotti di concorrenti diretti
- 7.2.9. altre case produttrici e distributrici di videogiochi e/o altre piattaforme

8. Regolamento delle Finali del Torneo mondiale e aspettative

8.1. Viaggio e spese

- 8.1.1. I Giocatori dovranno sostenere personalmente i costi per ottenere passaporti, visti e altri documenti di viaggio necessari per la trasferta a Helsinki, in Finlandia. Il mancato possesso dei documenti richiesti per entrare in Finlandia comporterà la squalifica dal Torneo. Qualora a un Giocatore sia negato l'ingresso in Finlandia, la sua squadra dovrà contattare immediatamente gli Amministratori del Torneo.
- 8.1.2. L'Organizzatore del Torneo si occuperà del viaggio, del vitto e dell'alloggio di tutti i Giocatori che si sono qualificati alle Finali del Torneo mondiale.
- 8.1.3. I Giocatori di età pari o inferiore ai 18 anni dovranno viaggiare assieme a un adulto, come un genitore o tutore legale, le cui spese di viaggio e alloggio saranno a carico dell'Organizzatore del Torneo.
- 8.1.4. I Giocatori sono tenuti a coprire qualsivoglia altra spesa associata alla loro partecipazione alle Finali del Torneo mondiale.

8.2. Istruzioni ai Giocatori e attività antecedenti all'evento

- 8.2.1. Prima dell'inizio delle Finali del Torneo mondiale, ai Giocatori sarà consegnato un documento contenente tutte le informazioni importanti relative alle Finali e da considerare come parte integrante del Regolamento del Torneo mondiale di Clash of Clans del 2022.
- 8.2.2. Nei giorni precedenti alle Finali del Torneo mondiale, i Giocatori dovranno presenziare alle prove degli eventi e alle sessioni coi media in programma. I Giocatori sono tenuti a partecipare attivamente a queste sessioni, a soddisfare le richieste degli Amministratori del Torneo e a seguire le loro istruzioni.

8.3. Attrezzatura

- 8.3.1. L'Organizzatore del Torneo metterà a disposizione i dispositivi portatili, le cuffie e qualsivoglia altro strumento necessario allo svolgimento del Torneo. I Giocatori sono tenuti a usare i strumenti forniti dall'Organizzatore, salvo nei casi autorizzati dagli Amministratori del Torneo.

- 8.3.2. I Giocatori dovranno controllare e confermare che gli strumenti forniti dall'Organizzatore funzionino correttamente e avranno l'opportunità di segnalare qualsivoglia malfunzionamento dei suddetti strumenti agli Amministratori prima dell'avvio di ogni scontro. Qualora un Giocatore non segnali a un Amministratore un malfunzionamento che si sarebbe potuto notare in tempi ragionevoli prima dell'avvio dello scontro e che si verifica durante lo scontro, gli Amministratori del Torneo possono rifiutarsi di modificare o annullare i risultati dello scontro, nonostante il malfunzionamento.
- 8.3.3. Nel caso in cui il malfunzionamento si verificasse durante uno scontro, i Giocatori sono tenuti a continuarlo e a segnalare il problema a un Amministratore del Torneo il prima possibile. È proibito tentare di interrompere lo scontro, per esempio abbandonando il luogo in cui si gioca o poggiando il dispositivo sul piano di gioco.
- 8.3.4. Ai Giocatori è fatto divieto di manipolare qualsivoglia strumento fornito dall'Organizzatore del Torneo e di usarlo per scopi personali, come la navigazione su Internet o sui social media.

8.4. Abbigliamento

- 8.4.1. I Giocatori devono indossare scarpe chiuse e pantaloni lunghi e, per tutto lo svolgimento del Torneo, i loro indumenti dovranno essere approvati dagli Amministratori.
- 8.4.2. I Giocatori non possono esibire sponsor, pubblicità o marchi associati a qualsivoglia categoria vietata, come illustrato nel paragrafo 7.2.

8.5. Comportamento

- 8.5.1. I Giocatori sono tenuti a seguire un comportamento professionale e rappresentare sé stessi, la loro squadra, la loro organizzazione e l'Organizzatore dell'evento in maniera consona in ogni istante, sia prima, durante e dopo le trasmissioni, sia in gioco.
- 8.5.2. Ai Giocatori è fatto divieto di esternare affermazioni di natura politica, pena la squalifica e la rinuncia al premio in denaro. Se un Giocatore nutre dei dubbi sulla natura del suo messaggio, dovrà chiedere il consenso a un Amministratore. Tra le pratiche di esternazione di messaggi di natura politica rientrano, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo:
- 8.5.2.1. la comunicazione verbale
- 8.5.2.2. l'esibizione di oggetti di natura politica sulla propria persona
- 8.5.3. Fatta eccezione per i casi approvati dagli Amministratori del Torneo, i Giocatori non possono portare con sé cibo nell'area del Torneo, incluso sul palco e nelle zone adibite alla pratica col gioco.



- 8.5.4. I Giocatori possono portare sul palco bevande prive di marchi e le dovranno tenere sotto il tavolo e fuori dall'inquadratura durante le trasmissioni.
- 8.5.5. È severamente vietato fumare o usare sigarette elettroniche nel luogo del Torneo.
- 8.5.6. Ai Giocatori non è concesso di scattare fotografie o effettuare registrazioni sul palco o dietro le quinte, salvo previa autorizzazione degli Amministratori del Torneo.

9. Obblighi riguardanti i contenuti, i media e il Torneo

Qualora venga loro richiesto, tutti i Giocatori che partecipano alle Finali mondiali del Torneo dovranno prendere parte a qualsivoglia evento con i media e ai preparativi previsti per il Torneo, oltre a soddisfare le richieste che verranno loro avanzate. Tali eventi includono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo:

- le interviste prima degli scontri
- le interviste dopo gli scontri
- le conferenze stampa
- i servizi fotografici
- gli eventi dietro le quinte, come le partite di allenamento
- altre registrazioni video
- le prove tecniche
- le prove d'abito

10. Codice di condotta

Tutti i partecipanti sono soggetti alla Politica di sicurezza e correttezza del gioco, stabilita dal proprietario del Torneo, Supercell, e consultabile [qui](#).

10.1. Integrità della competizione

Le squadre sono tenute ad affrontarsi al meglio in qualsivoglia momento del Torneo e a evitare comportamenti non conformi con i principi di buona sportività, onestà e correttezza.

10.2. Indagine sul comportamento dei Giocatori

Se gli Amministratori del Torneo stabiliscono che una squadra o un Giocatore hanno violato le Condizioni d'Uso, le regole di Clash of Clans o quelle imposte da Supercell, essi possono infliggere sanzioni a propria discrezione. Se la squadra degli Amministratori contatta un Giocatore per discutere di un'indagine, quel Giocatore è tenuto a dire la verità e, nel caso in cui ometta informazioni o tragga in inganno la squadra degli Amministratori ostacolando le indagini, il Giocatore e/o la squadra di cui fa parte saranno soggetti a sanzioni.



10.3. Comportamento sleale

I seguenti comportamenti sono considerati scorretti e i responsabili di tali azioni saranno puniti con sanzioni, inclusa la squalifica. Gli Amministratori del Torneo, a loro sola discrezione, prenderanno le decisioni finali in merito.

10.3.1. Collusione

Per collusione si intende un accordo tra Giocatori o squadre volto a influenzare intenzionalmente i risultati di uno scontro. Le squadre che partecipano a queste discussioni saranno sottoposte a indagine. Una squadra dichiarata colpevole di questo atto sarà squalificata dal Torneo e dovrà rinunciare a tutto il denaro ottenuto derivante dai premi. La collusione include, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, i seguenti atti:

- 10.3.1.1. la perdita deliberata di uno scontro per trarne profitto, o per qualsivoglia altra ragione, o il tentativo di indurre un altro Giocatore a farlo;
- 10.3.1.2. l'accordo preventivo sulla suddivisione del montepremi e/o di qualsivoglia altra forma di compenso;
- 10.3.1.3. il "soft play", ovvero qualsivoglia accordo tra Giocatori o squadre volto a non danneggiarsi od ostacolarsi o che prevede di non giocare a un livello ragionevole di competizione.

10.3.2. Imbrogli

10.3.2.1. Attacchi DDoS

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

10.3.2.2. Software o hardware

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

10.3.3. Hacking

Per hacking si intende qualsivoglia manomissione del client di gioco di Clash of Clans da parte di qualunque Giocatore, squadra o persona che agisca per conto di un Giocatore o di una squadra.



10.3.4. Sfruttamento di bug

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

10.3.5. Disconnessione intenzionale

Si tratta di una disconnessione intenzionale dal gioco senza una ragione consentita ed esplicitamente dichiarata, volta a trarre vantaggi personali.

10.3.6. Impersonificazione (ringing)

Con il presente termine si intende giocare con l'account di un altro Giocatore o sollecitare, indurre, incoraggiare o istruire qualcuno affinché giochi con l'account di un altro Giocatore.

10.3.7. Comportamento non professionale

10.3.7.1. Molestie

Con molestie si intende un comportamento sistematico, ostile e/o continuo. **Se si scopre che un partecipante al Torneo ha molestato uno o più Giocatori, oppure uno o più Organizzatori del Torneo, il colpevole riceverà un avvertimento e dovrà cessare il proprio comportamento lesivo. Continue infrazioni comporteranno ulteriori sanzioni.**

10.3.7.2. Molestie sessuali

Le molestie sessuali includono, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo: approcci sessuali indesiderati, richieste di favori sessuali e altre molestie verbali o fisiche di natura sessuale. La valutazione di tali atti si basa sul fatto che una persona ragionevole consideri una determinata condotta indesiderabile oppure offensiva. Le minacce di natura sessuale o le offerte di favori sessuali sono severamente proibite.

10.3.7.3. Discriminazione

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



- 10.3.7.4. Ai Giocatori è fatto divieto di presentarsi come esponenti di Supercell o di qualsivoglia gioco associato a Supercell in qualunque tipo di messaggio pubblico, sia in maniera implicita sia esplicita.
- 10.3.8. Dichiarazioni riguardanti il Torneo mondiale di Clash of Clans, Supercell e Clash of Clans: i Giocatori non possono dare, fare, rilasciare, autorizzare o sostenere dichiarazioni o azioni che abbiano, o siano intese ad avere, un effetto pregiudizievole o dannoso per l'interesse del Torneo, di Supercell o dei suoi affiliati o di Clash of Clans, come stabilito a sola e assoluta discrezione degli Amministratori del Torneo.
- 10.3.9. **Attività criminale**
- Un Giocatore non può svolgere alcuna attività proibita dalla legge, da statuti o trattati e che conduca o possa ragionevolmente condurre a condanne in qualsivoglia tribunale della giurisdizione competente.
- 10.3.10. **Turpitudine morale**
- Un Giocatore non può impegnarsi in attività che il Torneo ritenga immorali, vergognose o contrarie alle norme convenzionali di comportamento etico adeguato.
- 10.3.11. **Riservatezza**
- Un Giocatore non può divulgare alcuna informazione riservata fornita dagli Amministratori o da qualsivoglia affiliato di Supercell, con qualsivoglia mezzo di comunicazione, inclusi tutti i canali di social media.
- 10.3.12. **Corruzione**
- Nessun Giocatore può offrire regali o ricompense a un Giocatore, allenatore, manager, Amministratore o persona collegata o assunta da un'altra squadra del Torneo per servizi promessi, resi o da rendere per favorire la sconfitta o nel tentativo di sconfiggere una squadra in gara.
- 10.3.13. **Regali**
- Nessun Giocatore può accettare regali, ricompense o compensi per i servizi promessi, resi o da rendere in relazione alla parte competitiva del gioco, inclusi servizi che portano o potrebbero portare alla sconfitta di una squadra avversaria, o servizi progettati per perdere deliberatamente o truccare uno scontro o una partita. L'unica eccezione a questa regola è la compensazione basata sulle prestazioni pagata a un Giocatore dallo sponsor ufficiale o dal proprietario di una squadra.
- 10.3.14. **Non conformità**
- I Giocatori devono accettare e seguire le istruzioni o le decisioni degli Amministratori del Torneo, purché siano nei limiti della ragionevolezza.

10.3.15. **Partite truccate**

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

10.3.16. **Richieste di documenti o di altra natura**

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

10.3.17. **Associazione con gioco d'azzardo**

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

11. **Sanzioni**

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

11.1. avvertimento

11.2. rinuncia a una guerra

11.3. rinuncia al premio in denaro

11.4. squalifica

11.5. sospensione o esclusione dagli eventi competitivi

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



12. Condizioni d'Uso

Tutti i partecipanti sono soggetti alle Condizioni d'Uso stabilite dal proprietario del Torneo, Supercell, e consultabili qui.

13. Definitività delle decisioni

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