

EA SPORTS NHL 24 World Championship™

REGOLAMENTO UFFICIALE

PER PARTECIPARE O VINCERE NON È NECESSARIO ALCUN TIPO DI ACQUISTO E/O PAGAMENTO. QUESTA È UNA COMPETIZIONE BASATA SULL'ABILITÀ. UN ACQUISTO O PAGAMENTO NON AUMENTERÀ LE PROBABILITÀ DI VITTORIA. SONO FATTE SALVE TUTTE LE LEGGI, I REGOLAMENTI E LE ORDINANZE APPLICABILI. IL REGOLAMENTO NON TROVA APPLICAZIONE AL DI FUORI DELLA REGIONE EUROPEA E DOVE È PROIBITO O LIMITATO PER LEGGE NEGLI STATI UNITI D'AMERICA E IN CANADA.

La EA SPORTS NHL World Championship™ 2024 (il "Torneo") è un torneo esports per Giocatori del videogioco EA SPORTS™ NHL® '24, sulle piattaforme console (i) Xbox Serie X, oppure (ii) PlayStation 5 (ciascuna "Console"). Il Torneo consisterà in una serie di eventi per i Giocatori (come di seguito definiti) della Regione Nordamericana e della Regione Europea (ciascuno come di seguito definito). Il torneo per i Giocatori della Regione Nordamericana è chiamato "**NHL 24 North American Championship**", il torneo per i Giocatori della Regione Europea è chiamato "**NHL 24 European Championship**" e l'evento finale del Torneo è il "**NHL 24 World Championship Final**". Sia il NHL 24 North American Championship sia il NHL 24 European Championship saranno composti da più eventi di qualificazione (ciascuno un "**Qualifier**"), che culminano in un torneo a gironi per determinare il vincitore e il secondo classificato del NHL 24 North American Championship e del NHL 24 European Championship. I primi quattro (4) Giocatori classificati nel NHL 24 North American Championship e i primi due (2) Giocatori classificati nel NHL 24 European Championship (*i.e.*, sei (6) Giocatori in totale) competeranno poi a turno nel NHL 24 World Championship Final, così da decretare il Vincitore assoluto del Torneo. La struttura è la seguente:

NHL 24 North American Championship

- Qualifier 1: Una serie di trentadue (32) "**Club Championship**," ciascuno affiliato con un NHL Club (come di seguito definito) e ciascuno determinante il vincitore e il secondo classificato che si qualificheranno per il North American Console Final.
- Qualifier 2: Un "**NHL All-Star Open**" che consiste in una fase di gioco libero, a seguito della quale i primi sedici (16) Giocatori della classifica parteciperanno in un torneo a gironi i cui primi quattro (4) classificati si qualificheranno per il North American Console Final. I qualificati dell'NHL All-Star Open riceveranno anche un "bye" per il primo turno del North American Console Final.
- Qualifier 3: Un round "**Online Open Play**" che consiste in una fase di gioco libero, a seguito della quale i primi cinquantasei (56) Giocatori della classifica si qualificheranno per il North American Console Final;
- Intermediate Round: Un round "**North American Console Final**" composto da centoventiquattro (124) Giocatori, a seguito del quale i primi otto (8) Giocatori classificati si qualificheranno per il NHL 24 North American Championship.
- Final Round: Un round "**NHL 24 North American Championship**" composto dai primi otto (8) Giocatori classificati del North American Console Final. I primi quattro (4) classificati si qualificheranno per la NHL 24 World Championship Final. Il vincitore del North American Championship sarà il campione del NHL 24 North American Championship.

NHL 24 European Championship

- Qualifier 1: Un "**European New Year's Open**" che consiste in una fase di gioco libero, a seguito della quale i primi sedici (16) Giocatori della classifica parteciperanno in un torneo a gironi i cui primi quattro (4) classificati per ciascuna Console si qualificheranno per il European Console Final.

- Qualifier 2: A “**European Chel Showdown**” che consiste in una fase gioco libero, a seguito della quale i primi sedici (16) Giocatori classificati parteciperanno a un torneo a girone i cui primi quattro (4) finalisti si qualificheranno per il European Console Final.
- Qualifier 3: Un round “**Online Open Play**” che consiste in una fase di gioco libero, a seguito della quale i primi centoventi (120) Giocatori della classifica si qualificheranno per il European Console Final.
- Intermediate Round: Un round “**European Console Final**” composto da centoventotto (128) Giocatori, a seguito del quale i primi otto (8) Giocatori classificati si qualificheranno per il NHL 24 European Championship.
- Round Finale: Un round “**European Championship**” composto dai primi otto (8) Giocatori classificati dallo European Console Final. I primi due (2) Giocatori classificati si qualificheranno per la NHL 24 World Championship Final. Il vincitore dello European Championship sarà il campione del NHL 24 European Championship.

NHL 24 World Championship Final

- Championship Round: Un round “**NHL 24 World Championship Final**” composto dai primi quattro (4) Giocatori classificati del NHL 24 North American Championship i primi due (2) Giocatori classificati del NHL 24 European Championship. Il primo classificato del NHL 24 World Championship Final sarà il Vincitore assoluto del Torneo.

I Club Championship, il NHL All-Star Open, il North American Console Final, lo European New Year’s Open, lo European Chel Showdown, lo European Console Final e i relativi round Online Open Play sono eventi cross-Console, ciò significa che Giocatori che giocano con la Xbox Series X possono competere contro Giocatori che giocano con la PlayStation 5. Il North American Championship, lo European Championship e la NHL 24 World Championship Final (e tutti gli eventi che avranno luogo in presenza fisica) si potranno giocare, nello specifico, sulla PlayStation 5 (salvo diversa indicazione resa in precedenza). L’Organizzatore si riserva il diritto di adattare qualsiasi evento cross-Console in modo tale che i Giocatori competano solamente contro altri Giocatori che giocano alla stessa Console, e questo Regolamento Ufficiale (come di seguito definito) può essere adattato di conseguenza, dandone preventivo avviso ai Giocatori.

I Giocatori competeranno in tutti i Qualifiers, nel North American Console Final e nello European Console Final usando un team esistente o di nuova creazione in modalità Hockey Ultimate Team (“**HUT**”). I Giocatori che prenderanno parte al NHL 24 European Championship, al NHL 24 North American Championship e al NHL 24 World Championship competeranno con un team selezionato in modalità HUT, secondo le impostazioni “HUT Team Draft” descritte nella Sezione 6 che segue.

I round semifinali e finali degli NHL All-Star Open e di tutto il NHL 24 North American Championship, il NHL 24 European Championship e il NHL 24 World Championship Final sono concepiti per svolgersi in presenza fisica. Tutte le altre fasi del Torneo sono concepite per svolgersi da remoto. Tutti gli eventi svolti in presenza fisica saranno registrati live da una società di produzione. Il Torneo sarà modificato per la distribuzione tramite radiodiffusione e media interattivi, come descritto nella Sezione 14 di seguito.

I Giocatori che si sono qualificati per il North American Console Final o per il European Console Final tramite un Club Championship, il NHL All-Star Open, il European New Year’s Open o il European Chel Showdown, non possono competere in alcun successivo Qualifier, incluso l’Online Open Play.

Il Torneo è organizzato da NHL Enterprises, L.P., NHL Enterprises Canada, L.P., e da NHL Enterprises B.V. (insieme, l'"**Organizzatore**"), One Manhattan West, 395 Ninth Avenue, New York, NY 10001. Il Torneo sarà ospitato sui server di Electronic Arts ("**EA**").

1. AMMISSIBILITÀ: Per poter partecipare al Torneo e avere diritto a vincere un Premio (come definito di seguito), i partecipanti (ciascuno un "**Giocatore**" e collettivamente, i "**Giocatori**") al momento dell'iscrizione e in qualsiasi momento durante il Torneo, devono:

- (a) avere un account Xbox Gold o PlayStation Plus attivo;
- (b) avere un account EA e accettare i termini e le condizioni di EA relativi al servizio, al trattamento dei dati e alla privacy (terms.ea.com, privacy.ea.com);
- (c) possedere o avere accesso ad una copia autorizzata del videogioco NHL '24 collegata al proprio account EA valido; e
- (d) avere almeno sedici (16) anni di età.

Questo Torneo è aperto solo ai residenti legali, che si trovano fisicamente nella Regione Nordamericana e nella Regione Europea, che soddisfino i criteri stabiliti sopra e che seguono. Qualsiasi Giocatore che non abbia ancora raggiunto la maggiore età nel proprio stato/provincia/città e che abbia almeno sedici (16) anni deve ottenere il permesso dei propri genitori/tutore legale per poter partecipare e giocare, e deve essere accompagnato dai propri genitori/tutore legale in caso di attività che richiedano la presenza fisica, e se il Giocatore dovesse vincere un Premio, tale Premio sarà assegnato ai genitori/tutore legale di tale Giocatore.

I dipendenti, funzionari, direttori, rappresentanti e agenti dell'Organizzatore, della National Hockey League ("**NHL**"), dei club membri della NHL (ciascuno un "**NHL Club**" e collettivamente "**NHL Clubs**"), della NHL Interactive CyberEnterprises, LLC (tutte le suddette entità incluso l'Organizzatore, collettivamente, le "**Entità NHL**"), di EA, di Rival Holdings, LLC, di DreamHack Sports Games A/S, in qualsiasi sede in relazione al Torneo, e ognuna delle rispettive società madri, filiali, consociate, e ciascuno dei loro rappresentanti, consulenti, appaltatori, consulenti legali, agenzie pubblicitarie, di pubbliche relazioni, promozionali, fornitori di servizi di logistica e di marketing, fornitori di siti web, web master (collettivamente, le "**Entità legate al Torneo**") e i loro diretti familiari (coniugi, genitori, fratelli e figli, indipendentemente da dove vivono) e coloro che fanno parte dello stesso nucleo familiare (imparentati o meno) non possono partecipare o vincere. L'Organizzatore e/o EA si riservano il diritto di determinare e verificare l'ammissibilità dei Giocatori e dei Vincitori (come definiti di seguito).

La partecipazione implica la piena e incondizionata accettazione del Giocatore rispetto a: (i) questo Regolamento Ufficiale del Torneo ("**Regolamento Ufficiale**"); (ii) le policy di EA (disponibili su terms.ea.com, privacy.ea.com); e (iii) le decisioni dell'Organizzatore che riguardano questo Regolamento Ufficiale e la relativa interpretazione, che sono definitive e vincolanti in relazione a tutte le questioni relative al Torneo. In caso di conflitto, prevarrà la versione in lingua inglese di questo Regolamento Ufficiale. La mancata applicazione da parte dell'Organizzatore e/o di EA di qualsiasi clausola del presente Regolamento Ufficiale non costituirà una rinuncia a dare esecuzione a tale disposizione in un momento successivo.

2. REGIONI: I Giocatori devono specificare il loro effettivo paese di residenza e la loro posizione al momento dell'iscrizione, che determinerà l'idoneità (o meno) a partecipare al Torneo. La partecipazione al Torneo dipende dalla Regione del Giocatore e i Giocatori giocheranno contro altri Giocatori provenienti esclusivamente da quella Regione. Le Regioni disponibili (ciascuna, una "**Regione**") sono:

La "**Regione Nordamericana**" – ossia i 50 Stati Uniti e il Distretto di Columbia, e le province ed i territori del Canada;

La "**Regione Europea**" – che si considera composta esclusivamente dai seguenti paesi: Andorra, Albania, Armenia, Austria, Azerbaijan, Bosnia-Erzegovina, Belgio, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Germania, Georgia, Guernsey, Gibilterra, Grecia, Santa Sede (Stato della Città del Vaticano), Irlanda, Isola di Man, Isole Aland, Isole Faroe, Isole Svalbard e Jan Mayen, Islanda, Italia, Jersey, Lichtenstein, Lituania, Lussemburgo, Lettonia, Repubblica di Moldavia, Montenegro, Repubblica di Macedonia, Malta, Norvegia, Paesi Bassi, Principato di Monaco, Polonia, Portogallo, Regno Unito, Romania, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, San Marino, Turchia e Ungheria.

I Giocatori che risiedono al di fuori di queste Regioni eleggibili non possono partecipare al Torneo.

- 3. PROGRAMMA DEL TORNEO:** Il Torneo inizia con il primo Qualifier. Il Torneo si conclude al termine delle partite del NHL 24 World Championship Final, come ulteriormente descritto nel Calendario indicato qui sotto. Tutti gli orari del Torneo si riferiscono all'ora degli Stati Uniti orientali – c.d. Eastern Time ("**ET**") se non diversamente indicato. Il computer dell'Organizzatore fungerà da orologio ufficiale del Torneo.

NHL 24 North American Championship

Fase	Date
Qualifier 1 – Club Championships	1 Gennaio – 18 Febbraio 2024 Gli orari specifici dei Club Championship saranno pubblicati alla pagina: nhl.com/nhl24
Qualifier 2 – NHL All-Star Open	Fase di Qualificazione: 11 - 14 Gennaio 2024 Round 1 e 2: 20 Gennaio 2024 Finale Live (in presenza): 2 Febbraio 2024
Qualifier 3 – Online Open Play	22 – 25 Febbraio 2024
Intermediate Round - North American Console Final	Round 1 e 2: 9 Marzo 2024 Round 3 e 4: 10 Marzo 2024
Final Round – North American Championship (In presenza)	23 – 24 marzo 2024

NHL 24 European Championship

Fase	Date
------	------

Qualifier 1 - European New Year's Open	Fase di Qualificazione: 4 – 7 Gennaio 2024 Round da 1 a 4: 13 – 14 Gennaio 2024
Qualifier 2 – European Chel Showdown	Fase di Qualificazione: 18 – 21 Gennaio 2024 Round da 1 a 4: 27 – 28 Gennaio 2024
Qualifier 3 - Online Open Play	8 – 11 Febbraio 2024
Intermediate Round - European Console Final	Round 1 e 2 : 24 Febbraio 2024 Round 3 e 4: 25 Febbraio 2024
Final Round - European Championship (in presenza)	16 – 17 Marzo 2024

NHL 24 World Championship Final

Fase	Date
NHL 24 World Championship (in presenza)	6 – 7 Aprile 2024

L'orario e la durata specifici di ogni Qualifier e delle altre fasi del Torneo saranno determinati dall'Organizzatore e saranno resi disponibili/comunicati in un momento successivo. L'Organizzatore può modificare il programma (incluso il luogo) a sua discrezione fornendo un preavviso ai Giocatori. I Giocatori saranno avvisati in anticipo se uno dei suddetti Qualifier o una fase del Torneo sarà riprogrammato in modo da svolgersi in presenza fisica o da remoto. I Giocatori dovranno recarsi nel luogo designato per l'evento in presenza fisica e dovranno conformarsi a qualsiasi protocollo di salute e sicurezza (ivi incluse tutte le norme/regolamenti relativi al COVID-19), visti, permessi o altra documentazione di immigrazione applicabili. I Giocatori dovranno attivarsi dietro la direzione dell'Organizzatore per registrare sé stessi e le proprie Console alle relative fasi del Torneo ove ciò fosse ragionevolmente richiesto dall'Organizzatore. Tutte le decisioni relative alla programmazione sono a discrezione dell'Organizzatore (inclusa la decisione dell'Organizzatore di prenotare o meno degli alloggi) e la mancata partecipazione puntuale all'orario e nel luogo stabilito dall' Organizzatore può comportare la squalifica. L'Organizzatore sarà responsabile del trasporto e dell'alloggio per le trasferte di lunga percorrenza. I Giocatori sono responsabili di tutti gli altri costi relativi a qualsiasi evento svolto in presenza fisica.

- 4. REGISTRAZIONE:** La registrazione apre alle 11:00 AM (ET) del 22 Dicembre 2023. La registrazione avverrà sulla pagina di registrazione designata disponibile su rivalgames.com. Nel corso della registrazione, ai Giocatori verrà data la possibilità di registrarsi per il selezionato Club Championships, NHL All-Star Open, e/o l'Online Open Play per il NHL 224 North American Championship, o per il European New Year's Open, il Chel Showdown e/o l'Online Open Play per il NHL 24 European Championship. Per chiarezza, i Giocatori per il NHL 24 European Championship devono registrarsi prima delle 11:59 PM (ET) del 30 Gennaio 2024, per essere idonei a partecipare all'Online Open Play, e i Giocatori per il NHL 24 North American Championship devono registrarsi prima delle 11:59 PM (ET) del 13 Febbraio 2024 per essere idonei a partecipare per l'Online Open Play. Il gioco si svolgerà all'interno di una sezione designata di NHL '24 utilizzando Xbox Live o PlayStation Network, a seconda dei casi. I Giocatori possono registrarsi per un Qualifier solamente su una (1) Console. I Giocatori che tentano di partecipare su più di una (1) Console potranno essere squalificati.

I Giocatori hanno il diritto, a loro discrezione, di recedere da questo accordo entro quattordici (14) giorni dalla data di conclusione di questo accordo; resta inteso che tale periodo di recesso scadrà anticipatamente laddove un Giocatore acceda per la prima volta alla pagina del Torneo e selezioni "*Gioca Partita*" prima della fine del suddetto periodo di 14 giorni. Al fine di esercitare il diritto di recesso, i Giocatori devono inviare comunicazione scritta all'amministratore del Torneo all'indirizzo (i) Rival Holdings, LLC, 548 Market Street, San Francisco, CA 94105, o (ii) support@rivalgames.com, che contenga, in ogni caso, una dichiarazione chiara (ad esempio, una lettera inviata per posta o e-mail) relativa alla loro decisione di recedere da questo Regolamento Ufficiale. I Giocatori possono (ma non sono obbligati a) utilizzare il seguente modello:

All'Organizzatore e all'Amministratore del Torneo:

Con la presente esercito il mio diritto di recesso dal contratto e mi ritiro dal EA Sports NHL 24 World Championship ai sensi della Sezione 4 del Regolamento Ufficiale, con effetto dal [data].

[Nome del giocatore]

[Indirizzo del Giocatore]

[Firma del Giocatore se il diritto di recesso è esercitato utilizzando una comunicazione cartacea]

[Data]

Per esercitare tempestivamente il diritto di recesso, è sufficiente che un Giocatore invii/spedisca la comunicazione che contenga l'esercizio del diritto di recesso da parte del Giocatore prima della scadenza del periodo di recesso. Se un Giocatore recede dal presente accordo, rimborseremo al Giocatore tutti i pagamenti, se presenti, che abbiamo ricevuto da quel Giocatore e relativi a questo accordo a cui il recesso del Giocatore si riferisce, incluse le spese di spedizione/consegna (ma non qualsiasi costo aggiuntivo derivanti dal fatto che il Giocatore abbia scelto un metodo di spedizione/consegna diverso dalla consegna standard più economica da noi messa a disposizione), immediatamente e non oltre 14 giorni dalla data in cui riceviamo la comunicazione di recesso da questo accordo da parte del Giocatore. Per qualsiasi rimborso previsto, useremo lo stesso mezzo di pagamento che il Giocatore ha usato per la transazione originale, a meno che non sia stato espressamente concordato diversamente con il Giocatore; in nessuna circostanza al Giocatore saranno addebitate spese per questo rimborso.

- 5. REQUISITI DELLA CONSOLE/IMPOSTAZIONI DI GIOCO:** I Giocatori possono utilizzare una delle due Console per il Club Championships, il NHL All-Star Open, il North American Console Final, lo European New

Year's Open, lo European Chel Showdown, e i relativi Online Open Play. Il NHL 24 European Championship, il NHL 24 North American Championship e il NHL 24 World Championship saranno giocati su Console Playstation 5 (a meno che non sia preventivamente data un'indicazione diversa).

Inoltre, i Giocatori possono avanzare sino al North American Console Final o al European Console Final tramite un (1) solo Qualifier. Di conseguenza, dopo che un Giocatore si è qualificato per il North American Console Final o per il European Console Final, lui/lei/loro non potrà prendere parte ad altri Qualifiers. Il soggetto designato dall'Organizzatore metterà a disposizione le Console, i controller e le altre attrezzature necessarie ai Giocatori del NHL 24 European Championship e del NHL 24 North American Championship in conformità ai termini di un contratto scritto di comodato da concludersi separatamente.

Le seguenti impostazioni devono essere utilizzate per tutte le partite durante il NHL All-Star Open, North American Console Final, European New Year's Open, European Chel Showdown, European Console Final e il relativo Online Open Play.

- Game Mode: HUT
- Difficulty: All-Star
- Period Length: 4 Minutes
- Game Type: Competitive
- Rules: NHL
- Fighting: Off
- Penalties: On
- Injuries: On (Online Open Play) / Off (per i restanti Round)
- Offsides: Delayed
- Icing: Hybrid Icing
- Tie Break: Continuous Overtime
- Position Lock: Off
- Music and Announcers Turned Off

Nella misura in cui delle impostazioni di gioco non fossero menzionate nelle liste qui sopra, dovranno essere lasciate come da impostazione predefinita. Se vengono utilizzate impostazioni errate e l'Organizzatore ritiene che tali impostazioni abbiano influenzato il risultato di una qualsiasi partita, il Giocatore può essere squalificato.

Le impostazioni di gioco per il NHL 24 North American Championship, il NHL 24 European Championship e il NHL 24 World Championship Final saranno specificatamente indicate dall'Organizzatore e comunicate ai Giocatori in occasione di tali eventi.

6. QUALIFICAZIONE/PROCESSO DI CLASSIFICAZIONE

NHL 24 North American Championship

Qualifier 1- Club Championship: Ciascun NHL Club o l'Organizzatore, per conto di un NHL Club, ospiterà un torneo per qualificarsi al North American Console Final e rappresentare il NHL Club ospitante. I Giocatori possono iscriversi a un massimo di quattro (4) Club Championship ospitati da Rival. Ciascun Club Championship si disputerà cross-Console (salvo designazione anticipata di una specifica Console) e sarà giocato in Game Mode HUT. Eventuali regole e premi aggiuntivi, sostitutivi o supplementari relativi a un Club Championship saranno pubblicati con anticipo (il "**Regolamento Integrativo Club Championship**"). I Giocatori del Club Championship riceveranno un avviso *pop-up* (a comparsa) e un

banner all'interno del loro *account*, che li avviserà che è disponibile una partita da giocare. I giocatori dovranno accettare la partita prima dello scadere del tempo designato, a quel punto riceveranno le informazioni sull'account dell'avversario proposto per giocare una partita tramite la loro Console. I giocatori dovranno riportare autonomamente i risultati delle loro partite. Il vincitore e il secondo classificato del Club Championship si qualificherà per il North American Console Final.

Qualifier 2 – NHL All-Star Open: I Giocatori competeranno in modalità HUT team durante il NHL All-Star Open. Il NHL All-Star Open sarà cross-Console fino al round delle semifinali, anche se saranno espone classifiche separate per Console. Il NHL All-Star Open si compone di una fase open play di quattro (4) giorni durante la quale i Giocatori giocheranno partite testa a testa contro altri Giocatori della stessa Regione. I Giocatori creeranno una partita utilizzando la funzionalità open play di EA. I Giocatori potranno giocare fino a venticinque (25) partite del Torneo durante il periodo di open play. Per creare una partita, un Giocatore deve visitare la pagina del Torneo all'interno del gioco NHL '24 e selezionare "Gioca Partita". Le partite create e giocate con altri mezzi non faranno accumulare punti ai fini del Torneo. Le partite verranno registrate ai fini del Torneo quando i Giocatori sono collegati online. Durante quel periodo di quattro (4) giorni, i Giocatori verranno classificati in base a (1) lo Skill Rating (che considera, tra gli altri fattori, la qualità dell'avversario), (2) differenza di gol durante l'Online Open Play e, nel caso in cui permanga situazione di pareggio, (3) con lancio della moneta. I migliori otto (8) Giocatori classificati per ciascuna Console avanzeranno a una fase a eliminazione diretta al meglio di tre partite. I primi quattro (4) classificati si qualificheranno per il North American Console Final e parteciperanno a un evento che si svolgerà in presenza fisica giocato sulla Console PlayStation 5 in relazione al 2024 NHL All-Star per determinare il vincitore del NHL All-Star Open. I Giocatori che non avranno modo di partecipare all'evento in presenza fisica saranno squalificati dall' NHL All-Star Open e dovranno qualificarsi per il North American Console Final tramite un diverso Qualifier.

Qualifier 3 – Online Open Play: I Giocatori che ancora non si sono qualificati per il North American Console Final possono prendere parte alla fase Online Open Play su Console. I Giocatori si sfideranno in partite testa a testa contro altri Giocatori della stessa Regione. Gli Online Open Play saranno cross-Console, anche se saranno espone classifiche separate per Console. I Giocatori creeranno una partita utilizzando la funzionalità open play di EA. I Giocatori potranno giocare fino a venticinque (25) partite del Torneo durante il periodo di open play. Per creare una partita, un Giocatore deve visitare la pagina del Torneo all'interno del gioco NHL '24 e selezionare "Gioca Partita". Le partite create e giocate con altri mezzi non faranno accumulare punti ai fini del Torneo. Le partite verranno registrate ai fini del Torneo quando i Giocatori sono collegati online.

Durante quel periodo di quattro (4) giorni, i Giocatori verranno classificati in base a (1) lo Skill Rating (che considera, tra gli altri fattori, la qualità dell'avversario), (2) differenza di gol durante l'Online Open Play e, nel caso in cui permanga situazione di pareggio, (3) con lancio della moneta. EA pubblicherà una leaderboard aggiornata per ciascuna Console e Regione. I primi ventotto (28) Giocatori per ciascuna Console avanzeranno alla North American Console Final.

Nota bene: le classifiche visualizzate nella leaderboard durante la fase open play o Online Open Play potrebbero non essere accurate o in tempo reale. L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare le classifiche visualizzate in caso di comportamento antisportivo o di altri comportamenti vietati da questo Regolamento Ufficiale. Un Giocatore non avanzerà sino al North American Console Final anche se la classifica dovesse indicare così, a meno che, e fino a quando, l'Organizzatore non abbia effettuato le verifiche del caso con riferimento al Giocatore e non abbia annunciato ufficialmente la sua qualificazione.

Intermediate Round – North American Console Final: Dopo la conclusione di tutti i Qualifier del NHL 24 North American Championship, centoventiquattro (124) Giocatori (nello specifico, sessantaquattro (64) Giocatori dai Club Championship, quattro (4) Giocatori dagli NHL All-Star Open e cinquantasei (56) Giocatori dall' Online Open Play) saranno ammessi a partecipare al North American Console Final. Ai quattro (4) Giocatori che si sono qualificati dal NHL All-Star Open sarà concesso un *bye* al primo round e saranno assegnate le posizioni da 1 a 4 a seconda della classifica finale dell'All-Star Open. Ai Vincitori di ciascun Club Championship saranno assegnate casualmente le posizioni da 5 a 36. Ai secondi classificati in ciascun Club Championship saranno assegnate casualmente le posizioni da 37 a 68. Ai Giocatori rimasti saranno assegnate le posizioni in base al *ranking* Online Open Play (ai Giocatori con lo stesso *ranking* sulla classifica per Console opposte le posizioni saranno assegnate casualmente). I quattro (4) giocatori qualificati dal NHL All-Star Open potranno scegliere il Club che rappresenteranno ai fini dell'identificazione nel gioco, in ordine di posizione (il primo potrà scegliere tra tutti i 32 Club, il secondo tra i restanti 31, ecc.). Ai sessantaquattro (64) giocatori qualificati dai Club Championship verrà assegnata l'identità del relativo Club ai fini dell'identificazione del gioco. Ai rimanenti cinquantasei (56) giocatori verrà assegnato casualmente un Club ai fini dell'identificazione in gioco. Per chiarezza, l'identificazione del club sarà indipendente dalla posizione. I Giocatori si sfideranno in un torneo a eliminazione diretta al meglio di tre partite.

I Giocatori giocheranno utilizzando i loro team HUT esistenti. I Giocatori creeranno una partita su nhl.com/nhl24. Consultate la sezione "Reporting" di seguito per maggiori informazioni.

Final Round – Il NHL 24 North American Championship: il NHL 24 North American Championship si disputerà tra i primi otto (8) Giocatori della North American Console Final. Il North American Championship inizierà con due (2) gruppi di quattro (4) giocatori che si sfideranno in un c.d. *round robin* al meglio di uno. I Giocatori saranno assegnati a un gruppo di *round robin* in base alla posizione nella North American Console Final (il Giocatore con la posizione più alta sarà in un gruppo, quello con la seconda posizione più alta in un altro, e coloro che, poi, avranno concluso lo stesso *round* saranno assegnati in base alla posizione nella North American Console Final, in ordine alternato a partire dalla posizione più bassa). I risultati di ogni partita del *round robin* saranno valutati come segue: due (2) punti per una vittoria, un (1) punto per una sconfitta ai supplementari e zero (0) punti per una sconfitta nei tempi regolamentari. I pareggi saranno risolti in base a (1) il risultato del testa a testa (c.d. *head-to-head record*), (2) differenza di gol, (3) numero totale di gol a favore, (4) minor numero di gol contro e (5) lancio di una moneta. I primi due (2) classificati di ogni gruppo passeranno al turno di semifinale. Il primo classificato di un gruppo giocherà contro il secondo classificato dell'altro. Le semifinali e le finali del North American Championship saranno disputate con partite "al meglio di tre" per determinare il Vincitore del NHL 24 North American Championship.

NHL 24 European Championship:

Qualifier 1 – European New Year's Open: Durante il European New Year's Open i Giocatori si sfideranno con la modalità HUT giocando su una delle due Console. I Giocatori devono andare sulla pagina designata su Rivalgames.com nella data e all'ora stabilite e partecipare a una competizione a "sistema svizzero". I Giocatori riceveranno un avviso *pop-up* (a comparsa), che li avviserà del prossimo avversario (attraverso un *gamertag*). Il Giocatore che gioca "in casa" inviterà l'avversario con la Console. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Reporting". I Giocatori verranno classificati durante il periodo di open play in base a (1) differenza fra vittorie e sconfitte (in ordine decrescente), (2) partite giocate (in ordine decrescente), (3) il risultato del testa a testa (c.d. *head-to-head record*) e, nel caso in cui permanga situazione di pareggio, (4) un torneo tra tutti Giocatori in condizioni di parità appaiati in maniera casuale, che si vince alla meglio di una partita. I primi sedici (16) giocatori in classifica si sfideranno poi in un torneo

a eliminazione diretta al meglio di tre partite. In alternativa, se il European New Year's Open si compone di meno di duecentocinquante (256) Giocatori, i Giocatori competeranno, a un torneo con appaiamenti casuali a eliminazione diretta al meglio di tre partite. I primi quattro (4) classificati si qualificheranno per European Console Final. L'intero girone sarà così completato.

Qualifier 2 – European Chel Showdown: Durante il European Chel Showdown i Giocatori si sfideranno con la modalità HUT giocando su una delle due Console. I Giocatori devono andare sulla pagina designata su Rivalgames.com nella data e all'ora stabilite e partecipare a una competizione a "sistema svizzero". I Giocatori riceveranno un avviso *pop-up* (a comparsa), che li avviserà del prossimo avversario (attraverso un *gamertag*). Il Giocatore che gioca "in casa" inviterà l'avversario con la Console. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Reporting". I Giocatori verranno classificati durante il periodo di open play in base a (1) differenza fra vittorie e sconfitte (in ordine decrescente), (2) partite giocate (in ordine decrescente), (3) il risultato del testa a testa e, nel caso in cui permanga situazione di pareggio, (4) un torneo tra tutti Giocatori in condizioni di parità appaiati in maniera casuale, che si vince alla meglio di una partita. I primi sedici (16) giocatori in classifica si sfideranno poi in un torneo a eliminazione diretta al meglio di tre partite. In alternativa, se il European Chel Showdown si compone di meno di duecentocinquante (256) Giocatori, i Giocatori competeranno, a un torneo con appaiamenti casuali a eliminazione diretta al meglio di tre partite. I primi quattro (4) classificati si qualificheranno per European Console Final. L'intero girone sarà così completato.

Qualifier 3 – Online Open Play: I Giocatori che ancora non si sono qualificati per il European Console Final possono prendere parte alla fase Online Open Play su Console. I Giocatori si sfideranno in partite testa a testa contro altri Giocatori della stessa Regione. Gli Online Open Play saranno cross-Console, anche se saranno espresse classifiche separate per Console. I Giocatori creeranno una partita utilizzando la funzionalità open play di EA. I Giocatori potranno giocare fino a venticinque (25) partite del Torneo durante il periodo di open play. Per creare una partita, un Giocatore deve visitare la pagina del Torneo all'interno del gioco NHL '24 e selezionare "Gioca Partita". Le partite create e giocate con altri mezzi non faranno accumulare punti ai fini del Torneo. Le partite verranno registrate ai fini del Torneo quando i Giocatori sono collegati online.

Durante quel periodo di quattro (4) giorni, i Giocatori verranno classificati in base a (1) lo Skill Rating (che considera, tra gli altri fattori, la qualità dell'avversario), (2) differenza di gol durante l'Online Open Play e, nel caso in cui permanga situazione di pareggio, (3) con lancio della moneta. EA pubblicherà una leaderboard aggiornata.

I primi sessanta (60) Giocatori di ogni Console avanzeranno al European Console Final.

Nota bene: le classifiche visualizzate nella leaderboard durante la fase open play o Online Open Play potrebbero non essere accurate o in tempo reale. L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare le classifiche visualizzate in caso di comportamento antisportivo o di altri comportamenti vietati da questo Regolamento Ufficiale. Un Giocatore non avanzerà al European Console Final anche se la classifica dovesse indicare così, a meno che, e fino a quando, l'Organizzatore non abbia effettuato le verifiche del caso con riferimento al Giocatore e non abbia annunciato ufficialmente la sua qualificazione.

Intermediate Round – European Console Final: Dopo la conclusione di tutti i Qualifier del NHL 24 European Championship, centoventotto (128) Giocatori (nello specifico, quattro (4) Giocatori dallo European New Year's Open, quattro Giocatori dallo European Chel Showdown e centoventi (120) dall'Online Open Play) saranno ammessi a partecipare al European Console Final. Ai Vincitori dello European New Year's Open e dello European Chel Showdown saranno casualmente assegnate le posizioni 1 e 2. Ai secondi classificati saranno casualmente assegnate le posizioni 3 e 4. Ai terzi classificati

saranno casualmente assegnate le posizioni 5 e 6. Ai quarti classificati saranno casualmente assegnate le posizioni 7 e 8. Ai Giocatori rimasti saranno assegnate le posizioni in base al *ranking* Online Open Play (ai Giocatori con lo stesso *ranking* sulla classifica per Console opposte le posizioni saranno assegnate casualmente).

I Giocatori si sfideranno in un torneo a eliminazione diretta al meglio di tre partite. I Giocatori giocheranno utilizzando i loro team HUT esistenti. I Giocatori creeranno una partita su nhl.com/nhl24. Consultate la sezione "Reporting" di seguito per maggiori informazioni.

Final Round - European Championship:

Il NHL 24 European Championship si disputerà tra i primi otto (8) giocatori dello European Console Final. Lo European Championship inizierà con due (2) gruppi di quattro (4) giocatori che si sfideranno in un c.d. *round robin* al meglio di uno. I Giocatori saranno assegnati a un gruppo di *round robin* in base alla posizione nello European Console Final (il Giocatore con la posizione più alta sarà in un gruppo, quello con la seconda posizione più alta in un altro, e coloro che, poi, avranno concluso lo stesso *round* saranno assegnati in base alla posizione nello European Console Final, in ordine alternato a partire dalla posizione più bassa). I risultati di ogni partita del *round robin* saranno valutati come segue: due (2) punti per una vittoria, un (1) punto per una sconfitta ai supplementari e zero (0) punti per una sconfitta nei tempi regolamentari. I pareggi saranno risolti in base a (1) il risultato del testa a testa (c.d. *head-to-head record*), (2) differenza di gol, (3) numero totale di gol a favore, (4) minor numero di gol contro e (5) lancio di una moneta. I primi due (2) classificati di ogni gruppo passeranno al turno di semifinale. Il primo classificato di un gruppo giocherà contro il secondo classificato dell'altro. Le semifinali e le finali dello European Championship saranno disputate con partite "al meglio di tre" per determinare il Vincitore del NHL 24 European Championship.

NHL 24 World Championship Final

I primi quattro (4) finalisti del North American Championship e i primi due (2) finalisti dello European Championship avanzeranno al NHL 24 World Championship. Ai Vincitori sia del North American Championship e dello European Championship sarà assegnato un *bye* per il turno di semifinale. Questi due concorrenti giocheranno una partita "al meglio di uno" per determinare chi sarà in posizione più alta. I restanti quattro (4) Giocatori disputeranno un *round robin* "al meglio di uno". I risultati del *round robin* saranno valutati come segue: due (2) punti per una vittoria, un (1) punto per una sconfitta ai supplementari e zero (0) punti per una sconfitta nei tempi regolamentari. I pareggi saranno risolti in base a (1) il risultato del testa a testa (c.d. *head-to-head record*), (2) differenza di gol, (3) numero totale di gol a favore, (4) minor numero di gol contro e (5) lancio di una moneta. I primi due (2) classificati passeranno al turno di semifinale. Il primo classificato di un gruppo giocherà contro il secondo classificato dell'altro. Le semifinali e le finali del NHL 24 World Championship Final saranno disputate con partite "al meglio di tre" per determinare il Vincitore del NHL 24 World Championship..

Reporting

Ciascuno dei Club Championships, North American Console Final, European New Year's Open, European Chel Showdown, e il European Console Final saranno amministrati online da Rival. I Giocatori riceveranno un'e-mail con le istruzioni su come e quando partecipare. I Giocatori devono visitare l'URL indicato per conoscere i loro avversari e gli orari della partita. Al fine di partecipare all'evento relativo, i Giocatori devono confermare la registrazione ed effettuare il check-in prima dell'inizio della relativa parte dell'evento, come indicato dall'amministratore del Torneo online. La mancata registrazione e il mancato

check-in entro i termini che non possano essere risolti tempestivamente dall'amministratore del Torneo online, possono comportare la squalifica. I Giocatori devono dichiarare autonomamente i risultati di ogni partita sulla pagina della partita, conformemente alle istruzioni pubblicate. L'amministratore del Torneo online può richiedere la conferma dei risultati di una partita in caso di controversia o disaccordo, per cui caso i Giocatori devono acquisire come prova le schermate della sezione lobby/menu di gioco pre-partita e del finale di ogni partita attraverso la relativa Console e/o una fotocamera. Le controversie relative ai risultati delle partite devono essere sollevate entro dieci (10) minuti dalla fine della partita. Eventuali controversie devono essere sollevate attraverso l'amministratore del Torneo online, come indicato da tale amministratore, selezionando "Report Match Issue" sulla pagina dell'incontro. Tutti i Giocatori devono essere collegati al canale di supporto del Torneo per l'intera durata del relativo evento. Se un Giocatore non rimane collegato al canale di supporto del Torneo e tale mancanza turba lo svolgimento del Torneo (ad esempio, impedendo la soluzione delle controversie) a ragionevole discrezione dell'Organizzatore o dell'amministratore del Torneo online, quel Giocatore può essere squalificato. Ciononostante, tutte le controversie saranno risolte a ragionevole discrezione dell'Organizzatore utilizzando prove ragionevolmente disponibili.

I Giocatori si sfideranno nel NHL 24 North American Championship, nel NHL 24 European Championship e nel NHL 24 World Championship utilizzando HUT Teams selezionati esclusivamente tra un pool di giocatori NHL forniti da EA in conformità alla sezione intitolata "**HUT Team Draft**" che segue. Per chiarezza, il preesistente HUT Team di un Giocatore può continuare ad essere utilizzata al di fuori del Torneo.

Al fine di competere nel NHL 24 North American Championship, nel NHL 24 European Championship e nel NHL 24 World Championship, laddove queste si svolgano in presenza fisica, i Giocatori devono prendere parte in presenza fisica all'evento nel luogo e all'ora indicati dall'Organizzatore. La mancata partecipazione può determinare la squalifica. Al fine di competere al NHL All-Star Open, al North American Console Final, al European New Year's Open, al European Chel Showdown e al European Console Final i Giocatori devono confermare la registrazione ed effettuare il check-in prima dell'inizio della relativa parte dell'evento, come indicato dall'amministratore del Torneo online. La mancata registrazione e il mancato check-in entro i termini previsti che non possano essere gestiti tempestivamente dall'amministratore del Torneo online possono comportare la squalifica. Nel corso di tutta la durata delle parti del Torneo che vengono trasmesse in diretta, i Giocatori dovranno tenersi in comunicazione diretta con l'amministratore del Torneo. Se un Giocatore non si tiene in comunicazione diretta con l'amministratore del Torneo per tutta la durata e tale mancanza turba lo svolgimento del Torneo (ad esempio, impedendo la risoluzione delle controversie) il Giocatore può essere squalificato a ragionevole discrezione dell'Organizzatore o dell'amministratore del Torneo online.

HUT Team Draft

Prima dei round di quarti di finale del NHL 24 North American Championship e dei round di quarti di finale del NHL 24 European Championship, Rival gestirà un draft in diretta online secondo il formato c.d. "a serpentina" (grazie al quale ogni Giocatore partecipante sceglierà un HUT Team di venticinque (25) persone tra un gruppo di giocatori di NHL totali designati dall'Organizzatore e da EA. L'Organizzatore fornirà la lista dei giocatori di NHL disponibili almeno settantadue (72) ore prima della data prevista per il draft. Ogni roster deve essere composto da dodici (12) attaccanti, sei (6) difensori, due (2) portieri e cinque (5) giocatori aggiuntivi, e rappresentare un club di NHL esistente. I Giocatori possono scegliere tra i giocatori di NHL disponibili, in qualsiasi ordine. Se in qualsiasi momento durante il draft, una scelta dovesse impedire ad un Giocatore di completare il draft con un roster valido, la scelta di quel Giocatore sarà rifiutata e il Giocatore dovrà scegliere un diverso giocatore di NHL che gli consenta di avere un roster

valido al completamento del draft. Una volta scelto un giocatore di NHL, nessun altro Giocatore potrà scegliere quel giocatore di NHL. Non può essere condotto alcuno scambio sia durante il draft che dopo la conclusione dello stesso.

Ci sarà un (1) draft per ciascuno degli NHL 24 North American Championship e del NHL 24 European Championship. I Giocatori manterranno gli stessi team per il World Championship Final. I Giocatori faranno le proprie scelte di draft secondo l'ordine del loro posizionamento in classifica. Il primo turno continuerà fino a quando ogni Giocatore avrà scelto il suo primo giocatore di NHL. All'ultimo Giocatore che sceglierà un giocatore NHL nel relativo gruppo spetterà quindi la successiva scelta del giocatore di NHL (cioè, la prima scelta del secondo turno) e il draft procederà in ordine inverso fino alla fine del secondo turno. La testa di serie avrà quindi la prima scelta nel terzo turno e il draft continuerà con lo stesso schema fino a quando ogni Giocatore avrà un roster completo.

Nel caso in cui un Giocatore non sia in grado di partecipare live al HUT Team Draft di competenza come previsto, quel Giocatore può presentare un ranking personalizzato dei giocatori di NHL disponibili, che Rival utilizzerà solamente al fine di selezionare il roster del Giocatore, nel rispetto dei suddetti requisiti di composizione del roster. Altrimenti, nel caso in cui un Giocatore non partecipi live al relativo HUT Team Draft o non effettui le sue scelte entro un ragionevole lasso di tempo indicato dall'Organizzatore, verrà assegnato al HUT Team di quel Giocatore il successivo giocatore di NHL disponibile, nel rispetto dei suddetti requisiti di composizione del roster.

7. CONDOTTA DEI GIOCATORI: I Giocatori devono aderire agli standard di sportività e alle Regole di Condotta di EA disponibili su terms.ea.com, che costituiscono parte integrante di questo Regolamento Ufficiale e come tali sono vincolanti per i Giocatori. Fermo restando quanto sopra, anche i seguenti sono comportamenti proibiti:

- Violare qualsiasi legge federale, statale o locale, regola o regolamento, o qualsiasi parte di questo Regolamento Ufficiale, in base a quanto stabilito dall'Organizzatore a sua ragionevole discrezione.
- Usare qualsiasi software o programma che danneggi, interferisca o interrompa un servizio di EA o un altro computer o bene.
- Interferire o interrompere l'utilizzo di un servizio di EA da parte di un altro Giocatore.
- Utilizzare un account EA o HUT Team di un'altra persona.
- Distribuzione di monete di gioco.
- Tentare di ottenere un ingiusto vantaggio competitivo incoerente con gli standard di gioco di NHL '24.
- Molestare, minacciare, intimidire, mettere in imbarazzo, spammare o tenere altri comportamenti sconvenienti nei confronti di un altro Giocatore, come inviare ripetutamente messaggi indesiderati o rivolgere attacchi personali o dichiarazioni su razza, orientamento sessuale, religione, retaggio, ecc.

- Agire in modo contrario agli standard della community o in un modo che può riflettersi negativamente sull'Organizzatore o su EA.
- Truccare le partite, utilizzare stratagemmi, o tenere un qualsiasi comportamento che costituisca altrimenti un imbroglio o interrompa l'integrità del Torneo.
- Scommettere sul Torneo;
- Sfruttare qualsiasi bug o glitch nel gameplay o del software di NHL '24;

I Giocatori riconoscono e accettano di mantenere, in ogni momento durante la loro partecipazione, standard di condotta coerenti con l'essere dei rappresentanti della NHL.

L'Organizzatore e/o l'amministratore del Torneo avranno il diritto di monitorare il rispetto di questo Regolamento Ufficiale e di indagare su possibili violazioni di questo Regolamento Ufficiale. I giocatori che sono stati squalificati da precedenti tornei esports di NHL per uno qualsiasi dei motivi sopra descritti potranno essere squalificati dal NHL 24 World Championship, a discrezione dell'Organizzatore. Accettando questo Regolamento Ufficiale, ogni Giocatore accetta di cooperare con l'Organizzatore e/o l'amministratore del Torneo nell'ambito di qualsiasi indagine interna o esterna condotta dall'Organizzatore relativamente ad una sospetta violazione di questo Regolamento Ufficiale o della legge applicabile. I Giocatori hanno il dovere di dire la verità in relazione a qualsiasi indagine condotta da o per l'Organizzatore e hanno l'ulteriore dovere di non ostacolare tali indagini, ingannare gli investigatori o nascondere prove.

Laddove un qualsiasi Giocatore venga scoperto a violare questo Regolamento Ufficiale, l'Organizzatore può emettere le seguenti sanzioni: (a) ammonimenti pubblici; (b) dichiarare la sconfitta a tavolino relativamente alla partita; (c) non assegnare il Premio; e/o (d) sospendere o squalificare, a sua discrezione.

Se non espressamente indicato diversamente, le violazioni del presente Regolamento Ufficiale sono oggetto di procedimento disciplinare, che possono risultare anche, a titolo esemplificativo, nella squalifica o in altre sanzioni ai fini del Torneo proporzionali alla violazione, indipendentemente dal fatto che siano state commesse intenzionalmente o meno. Anche qualsiasi tentativo di violare questo Regolamento Ufficiale è oggetto di procedimento disciplinare. La decisione presa dall'Organizzatore in merito ad iniziative disciplinari è da ritenersi definitiva e vincolante.

La mancata applicazione da parte dell'Organizzatore e/o di EA di qualsiasi disposizione del presente Regolamento Ufficiale non costituirà una rinuncia a dare esecuzione a tale disposizione in un momento successivo.

- 8. NOMI E AVATAR UTILIZZATI ALL'INTERNO DEL GIOCO:** I Giocatori sono responsabili dei nomi e degli avatar utilizzati all'interno del gioco, ma tali nomi utilizzati e avatar di gioco devono in ogni caso essere coerenti con gli standard generali di decenza, non devono essere offensivi nei confronti di alcuna Entità legata al Torneo, non devono essere blasfemi o offensivi, non devono violare i diritti di proprietà di terze parti e devono essere modificati come richiesto dall'Organizzatore.
- 9. ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI, SPONSORIZZAZIONE E PROMOZIONE:** Tutto l'abbigliamento indossato dai Giocatori durante il North American Final, il NHL 24 North American Championship, il NHL 24 European Championship e il NHL 24 World Championship Final è soggetto all'approvazione

dell'Organizzatore nella misura consentita dalla legge applicabile. I Giocatori non possono mostrare o promuovere marchi di terze parti senza la preventiva approvazione dell'Organizzatore. Inoltre, l'Organizzatore può richiedere che un abbigliamento specifico sia indossato dai Giocatori durante il North American Console Final, il NHL 24 North American Championship e il NHL 24 European Championship. In tal caso, tale abbigliamento sarà fornito dall'Organizzatore. Partecipando, i Giocatori accettano di indossare tale abbigliamento richiesto, ove applicabile.

10. RISERVATEZZA: L'Organizzatore richiede che i Giocatori non divulgino, e si astengano dal comunicare (privatamente o pubblicamente tramite i social media o altro), qualunque informazione relativa al Torneo senza il consenso dell'Organizzatore e fino a quando qualsiasi informazione relativa al risultato del relativo Round del Torneo non sia stato reso pubblico. A tale riguardo, ai Giocatori potrebbe essere richiesto di firmare documentazione ulteriore.

11. NOTIFICHE AL GIOCATORE/VINCITORE: I Giocatori che avanzano ad una fase successiva ai Qualifier saranno contattati via e-mail, messaggio o telefono dall'Organizzatore e/o da EA utilizzando l'indirizzo e-mail o il numero di telefono forniti al momento della registrazione al Torneo.

Ogni Giocatore della Regione Nordamericana (e, se minorenne, i suoi genitori/tutore legale) che si sia qualificato per un North American Console Final o per il NHL 24 North American Championship sarà tenuto, nella misura consentita dalla legge, a (a) sottoscrivere un Affidavit o una Dichiarazione di Idoneità, una Liberatoria relativa all'Immagine e un Esonero da Responsabilità ("**Affidavit**"), (b) sottoscrivere un modulo di autorizzazione per un controllo dei precedenti penali e delle altre informazioni personali rilevanti (c.d. background checks) ai fini del Torneo (insieme all'**Affidavit**, "**Liberatorie**"), (c) fornire qualsiasi documentazione fiscale richiesta (se prevista), e (d) acconsentire a una perquisizione fisica in occasione di qualsiasi evento che richieda la presenza fisica (se tenuto). Ogni Giocatore della Regione Europea (e, se minorenne, i suoi genitori/tutore legale) che si è qualificato per un European Console Final o per il NHL 24 European Championship dovrà (a) rilasciare una liberatoria relativa ai diritti di immagine, (b) compilare tutta la documentazione fiscale richiesta (se prevista), e (c) acconsentire a una perquisizione fisica in occasione di qualsiasi evento che richieda la presenza fisica (se richiesto).

Se un Giocatore (a) non può essere contattato dopo due (2) tentativi, fatti a una distanza di tempo l'uno dall'altro, utilizzando le informazioni di contatto fornite dal Giocatore e avendo cura di lasciare messaggi, (b) non risponde e/o non fornisce alcuna delle Liberatorie richieste e altra documentazione richiesta (se prevista) entro il periodo di tempo richiesto, (c) è inadempiente a questo Regolamento Ufficiale, (d) rifiuta o non può accettare un Premio, (e) non soddisfa i requisiti determinati dall'Organizzatore in relazione ai c.d. background checks, (f) non si registra, completa il check-in, partecipa a, completa o prende parte a qualsiasi partita del Torneo, come previsto, o (g) si ritira in un qualsiasi Round del Torneo, detto Giocatore può essere squalificato dall'Organizzatore, perdere qualsiasi diritto a qualsiasi Premio e/o non avere più diritto alla possibilità di vincere il relativo Premio. Nel caso in cui un Giocatore venga squalificato per qualsiasi motivo, l'Organizzatore può selezionare un Giocatore alternativo sulla base delle prestazioni nel Round precedente (ad esempio, se un Giocatore viene squalificato prima di partecipare al North American Console Final, il successivo miglior Giocatore nel relativo Online Open Play avanzerà) che soddisfa i requisiti di ammissibilità di cui sopra. L'Organizzatore si riserva il diritto di squalificare qualsiasi Giocatore in base ai risultati di qualsiasi controllo dei c.d. background checks condotto in qualsiasi momento durante il Torneo o dopo la fine del Torneo.

Il Giocatore che vince un North American Console Final, che si qualifica per il NHL 24 North American Championship, o che si qualifica per il NHL 24 European Championship o che si qualifica per il World

Championship Final in conformità al Regolamento Ufficiale sarà considerato vincitore del Torneo (i "**Vincitori**", ciascuno un "**Vincitore**") e avrà diritto a un Premio (ciascuno un "**Premio**", o collettivamente, "**Premi**") come ulteriormente descritto di seguito.

IL VINCITORE/ I VINCITORI È/SONO SOGGETTO/I A VERIFICA DA PARTE DELL'ORGANIZZATORE, LE CUI DECISIONI RELATIVAMENTE A TUTTE LE QUESTIONI INERENTI AL TORNEO SONO DEFINITIVE E VINCOLANTI. IL GIOCATORE NON SARÀ CONSIDERATO UN VINCITORE DI ALCUN PREMIO A MENO CHE E FINO A QUANDO L'IDONEITÀ DEL GIOCATORE SIA STATA VERIFICATA E AL GIOCATORE SIA STATO NOTIFICATO IL COMPLETAMENTO DELLA VERIFICA, INDIPENDENTEMENTE DA CIÒ CHE L'ATTIVITA' DI GIOCO POSSA INDICARE.

12. PREMI E VALORE APPROSSIMATIVO DI MERCATO

Il Torneo mette in palio un montepremi totale di 150,000 USD oltre alle cifre indicate nel relativo Regolamento Integrativo Club Championship , suddivisi come segue:

Club Championship:

1° Posto: \$1,000 o quello indicato dal relativo Regolamento Integrativo Club Championship

All-Star Open

1° Posto: \$2,000 USD

2° Posto: \$1,000 USD

3° Posto: \$500 USD

4° Posto: \$500 USD

North American Championship:

1° Posto: \$15,000 USD

2° Posto: \$4,000 USD

3° Posto: \$2,000 USD

4° Posto: \$2,000 USD

5° Posto: \$1,000 USD

6° Posto: \$1,000 USD

7° Posto: \$1,000 USD

8° Posto: \$1,000 USD

European Championship

1° Posto: \$15,000 USD

2° Posto: \$4,000 USD

3° Posto: \$2,000 USD

4° Posto: \$2,000 USD

5° Posto: \$1,000 USD

6° Posto: \$1,000 USD

7° Posto: \$1,000 USD

8° Posto: \$1,000 USD

European New Year's Open:

1° Posto: \$2,000 USD
2° Posto: \$1,000 USD
3° Posto: \$500 USD
4° Posto: \$500 USD

European Chel Showdown:

1° Posto: \$2,000 USD
2° Posto: \$1,000 USD
3° Posto: \$500 USD
4° Posto: \$500 USD

World Championship:

1° Posto: \$30,000 USD
2° Posto: \$10,000 USD
3° Posto: \$5,000 USD
4° Posto: \$5,000 USD
5° Posto: \$1,000 USD
6° Posto: \$1,000 USD

Il valore approssimativo di mercato di ogni Premio è espresso in dollari USA e sarà determinato in base al valore dalla quota di ciascun Vincitore che partecipa alla ripartizione del montepremi. Tutti i dettagli e le altre restrizioni relative al Premio non specificati in questo Regolamento Ufficiale saranno determinati dall'Organizzatore. L'Organizzatore fornirà un Modulo 1099 dell'Internal Revenue Service ("IRS") a un Vincitore o altro Giocatore che sia cittadino o residente degli Stati Uniti (come definito dall'IRS) e che sia destinatario di un Premio con un valore approssimativo di mercato di \$600 USD o superiore. L'Organizzatore fornirà un Modulo 1042-S dell'IRS a un Vincitore o Giocatore che non sia cittadino o residente degli Stati Uniti. Tale modulo sarà fornito al Vincitore o Giocatore in relazione all'anno in cui il Premio è stato vinto. Laddove applicabile, in base a quanto richiesto dalla legge degli Stati Uniti, l'Organizzatore dovrà trattenere e rimettere all'IRS una tassa pari al 30% del valore approssimativo di mercato lordo in relazione ai pagamenti effettuati a favore dei suddetti Vincitori/Giocatori. Inoltre, tali Vincitori/Giocatori saranno tenuti a fornire all'Organizzatore il Modulo IRS W-9 (se cittadini o residenti negli Stati Uniti) o il Modulo IRS W-8 BEN (in caso contrario). I Vincitori saranno tenuti a fornire all'Organizzatore le coordinate del conto corrente bancario al fine di ricevere un bonifico ai fini della corresponsione dei Premi. I Giocatori accettano che fornire all'Organizzatore le informazioni richieste entro trenta (30) giorni dalla conclusione del Torneo è necessario per poter ricevere il Premio.

Qualsiasi ulteriori imposte nazionali, federali, provinciali, statali e locali applicabili e tutte le tasse, i costi e le spese relative all'accettazione e all'utilizzo di qualsiasi Premio assegnato ai sensi del presente Regolamento Ufficiale non specificatamente indicate nel presente documento devono considerarsi incluse quale parte del Premio, ivi comprese, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'IVA e/o altre spese, e sono di esclusiva responsabilità dei Giocatori vincitori. Tutte le dichiarazioni fiscali statunitensi e locali, compresa la compilazione delle relative dichiarazioni dei redditi, sono di esclusiva responsabilità dei Vincitori. Il Premio non può essere sostituito, ceduto o trasferito dai Vincitori; tuttavia, l'Organizzatore si riserva il diritto di sostituire il Premio con un premio equivalente.

- 13. ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ; INDENNIZZO; ESCLUSIONE DI GARANZIA:** Partecipando a questo Torneo, i Giocatori (o, se minorenni, i loro genitori/tutore legale) accettano di liberare, indennizzare, difendere e manlevare ciascuna delle Entità legate al Torneo e ciascuno dei loro rispettivi funzionari, direttori, responsabili, membri, società madri, partner, partenariati, committenti, titolari, dipendenti, volontari, rappresentanti, agenti, filiali (passati, presenti e futuri), controllate, consociate, successori e cessionari (collettivamente, le "**Parti Esonerate**"), da qualsiasi responsabilità per qualsiasi perdita, danno, lesione, costo o spesa di qualsiasi natura (incluse ragionevoli spese legali) (collettivamente, "**Perdite**") che possono verificarsi con riferimento ad una violazione o presunta violazione di qualsiasi dichiarazione, impegno del, o accordo con, il Giocatore ai sensi del presente Regolamento Ufficiale. Ogni Giocatore della Regione Nordamericana accetta inoltre di liberare, indennizzare, difendere e manlevare ciascuna delle Parti Esonerate da qualsiasi Perdita che possa verificarsi in relazione a (a) il Torneo o qualsiasi suo elemento, compresa l'iscrizione o la partecipazione allo stesso, (b) la consegna, il possesso, l'accettazione e/o l'utilizzo o l'abuso di qualsiasi Premio, pacchetto di viaggio (solo se previsto) o componente dello stesso, o (c) la partecipazione a qualsiasi attività legata al Torneo o al Premio, comprese, senza limitazione, in ogni caso, le Perdite che possono essere causate o indotte da (i) qualsiasi azione o omissione errata, negligente o non autorizzata in capo a qualsiasi delle Parti Esonerate, o di uno dei loro collaboratori o di qualsiasi altra persona o entità non dipendente di una delle Parti Esonerate, o (ii) qualsiasi altra causa, condizione o evento che sfugga al controllo di una delle Parti Esonerate. Ogni Giocatore della Regione Europea (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) accetta di esonerare, indennizzare, difendere e manlevare ciascuna delle Parti Esonerate da qualsiasi Perdita che possa verificarsi in relazione ad un'azione colposa del Giocatore a danno di una delle Parti Esonerate. Ogni Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) riconosce che le Parti Esonerate non hanno rilasciato né sono in alcun modo responsabili per, e con la presente declinano, qualsiasi garanzia, dichiarazione, condizione o avallo, espressamente o implicitamente, di fatto o di diritto, relativa al Premio, al pacchetto di viaggio (solo se previsto) o a qualsiasi suo componente e che, salvo quanto vietato dalla legge applicabile, il Premio viene fornito "così com'è" senza garanzia o condizione di alcun tipo, né esplicita né implicita. Le Parti Esonerate non possono essere ritenute responsabili nel caso qualsiasi Premio non possa essere assegnato a causa di cancellazioni, ritardi o interruzioni dovuti a cause di forza maggiore, atti di guerra, disastri naturali, condizioni meteorologiche, emergenze di salute pubblica (ad esempio, pandemie) o terrorismo. Partecipando a questo Torneo, il Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) accetta che le Parti Esonerate non saranno responsabili di alcun danno o perdita di qualsiasi tipo (diversi da lesioni personali o morte), inclusi danni diretti, indiretti, incidentali, o punitivi a persone o cose derivanti dall'accesso e dall'uso di qualsiasi sito web associato a questo Torneo o dal download e/o dalla stampa di materiale scaricato da un tale sito, sempre che nessuna delle persone riconducibili alle Parti Esonerate abbia agito con dolo o colpa grave.
- 14. PUBBLICITÀ; COOPERAZIONE:** Per i Giocatori della Regione Nordamericana, la partecipazione al Torneo e l'accettazione di un Premio e del pacchetto viaggio, laddove previsto, costituisce l'accordo con, ed espressione del consenso del, Giocatore (e, se minorenne, dei suoi genitori/tutore legale) all'utilizzo da parte dell'Organizzatore, di EA e delle loro filiali, agenti o terze parti affiliate, del nome del Giocatore, gamer-tag, nickname, immagine o fattezze, fotografie, voci, opinioni e/o città, stato, provincia, paese, filmati delle partite (ivi comprese, a titolo esemplificativo e non esaustivo, quelli relativi a qualsiasi partita che sia stata trasmessa in diretta, in streaming, o registrata), informazioni biografiche e/o informazioni sul Premio in relazione al Torneo per scopi promozionali, pubblicitari o di altro tipo in qualsiasi mezzo di comunicazione ora conosciuto o concepito in futuro, incluso Internet, in tutto il mondo, senza diritto ad ulteriore pagamento o altro compenso, e senza che sia necessario alcun avviso, revisione o approvazione. Nonostante ciò, se richiesto, il Giocatore firmerà (e, se minorenne, farà firmare i propri genitori/tutore

legale), qualsiasi documentazione richiesta dall'Organizzatore al fine di perfezionare il, o comunque relativa al, suddetto consenso. Inoltre, i Giocatori comprendono che l'Organizzatore e/o i suoi agenti registreranno, fotograferanno e documenteranno in altro modo il Torneo ("**Filmati**"). Il Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) accetta e acconsente che, tra le parti, l'Organizzatore sarà proprietario dei Filmati e di tutti i materiali forniti dal Giocatore all'Organizzatore, EA e/o ai loro rispettivi agenti in relazione al Torneo ("**Contributi**"), inclusi i diritti d'autore, sui marchi e su ogni altro dritto di privativa ad essi relativo, e l'Organizzatore, i suoi successori, aventi causa e licenziatari, avranno il diritto di modificare, sfruttare, adattare, concedere in sublicenza, distribuire, pubblicare, creare opere derivate, copiare, archiviare, elaborare con computer e altre apparecchiature di elaborazione dati (ad esempio, telefoni cellulari, smartphone, tablet PC, e-pad o e-reader), utilizzare, offrire e distribuire con qualsiasi mezzo di trasmissione (conosciuto o sconosciuto), rendere pubblicamente disponibile con qualsiasi mezzo, utilizzare i Filmati o i Contributi, in tutto o in parte, e unitamente ad altri materiali, in qualsiasi modo, per qualsiasi fine pubblicitario, promozionale, commerciale, o per altri scopi attraverso qualsiasi medium, ora conosciuto o sviluppato in futuro, in tutto il mondo in perpetuo e, nella misura consentita dalle leggi applicabili, senza diritto ad ulteriore pagamento o altro compenso, e senza che sia necessaria alcuna notifica o autorizzazione. Fatto salvo quanto previsto dal presente paragrafo, a tale Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) può essere richiesto di firmare l'Affidavit per confermare e dare esecuzione a quanto sopra.

Ai Giocatori (e nel caso questi siano minori, i loro genitori/tutori legali) della Regione Europea sarà richiesto di firmare una liberatoria relativa all'immagine, che concede all'Organizzatore, a EA e alle loro filiali, agenti o terze parti affiliate l'utilizzo dei nomi dei Giocatori, gamer-tag, nickname, immagini o fattezze, fotografie, voci, opinioni e/o città, stato, provincia, paese, filmati della partita (ivi comprese, a titolo esemplificativo e non esaustivo, quelle di qualsiasi partita che sia stata trasmessa in diretta, in radiodiffusione o registrata), informazioni biografiche e/o informazioni sui Premi in relazione al Torneo per fini promozionali, pubblicitari o di altro tipo con qualsiasi mezzo di comunicazione ora conosciuto o concepito in futuro, compreso Internet, in tutto il mondo, senza ulteriore pagamento o altro compenso, e senza che sia necessario alcun avviso, revisione o approvazione.

Il Giocatore, proveniente sia della Regione Nordamericana che della Regione Europea, (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) indennizzerà le Entità legate al Torneo, le Parti Esonerate e qualsiasi licenziatario dell'Organizzatore e/o di EA con riferimento a tutti i reclami, i danni, le responsabilità e le spese (incluse le ragionevoli spese legali) derivanti da qualsiasi violazione di questi termini.

Nella misura in cui gli eventi programmati per essere svolti di persona dovessero svolgersi a distanza, a discrezione dell'Organizzatore, i Giocatori saranno tenuti registrare sé stessi e le loro Console durante il gioco e a trasmettere e/o trasferire il file, secondo quanto sarà indicato dal soggetto designato dall'Organizzatore. Inoltre, ogni Giocatore accetta di partecipare e cooperare con l'Organizzatore nella creazione e nello sviluppo di contenuti (inclusi video e altri media) per sostenere, pubblicizzare e/o promuovere il Torneo. A tal fine, i Giocatori, quale condizione essenziale di partecipazione, sono tenuti a fornire una ragionevole cooperazione e ad adottare le misure ragionevolmente necessarie al fine di autorizzare e consentire all'Organizzatore e/o ai soggetti da lui designati di tenere, ospitare, registrare, utilizzare, promuovere e distribuire il Torneo. Ai Giocatori sarà fornito l'equipaggiamento necessario (ad esempio, telecamere web) in relazione a quanto sopra.

- 15. CONDIZIONI GENERALI:** Tutte le decisioni dell'Organizzatore in relazione a questo Torneo saranno vincolanti e definitive in tutti gli aspetti. L'Organizzatore si riserva il diritto di porre fine anticipatamente

al, cancellare, sospendere e/o modificare, il Torneo (o qualsiasi parte di esso), se le circostanze intervenute lo giustificano, a discrezione dell'Organizzatore, a causa di qualsiasi frode, virus o altro problema tecnico che compromette l'amministrazione, la sicurezza, la corretta iscrizione o il gioco nell'ambito del Torneo, o per qualsiasi altra ragione. In tal caso, l'Organizzatore si riserva il diritto di assegnare i rispettivi premi maturati fino al momento della cessazione, cancellazione, sospensione e/o modifica, nel modo ritenuto equo e adeguato dall'Organizzatore. QUALSIASI TENTATIVO DA PARTE DI QUALSIASI GIOCATORE O DI QUALSIASI ALTRO INDIVIDUO DI MINARE DELIBERATAMENTE IL LEGITTIMO SVOLGIMENTO DI QUESTO TORNEO, DI QUALSIASI SITO WEB E/O PIATTAFORMA DELL'ORGANIZZATORE/EA ASSOCIATI A QUESTO TORNEO PUÒ COSTITUIRE UNA VIOLAZIONE DEL DIRITTO PENALE E CIVILE E, NELL'EVENTUALITÀ DI UN SIMILE TENTATIVO, L'ORGANIZZATORE E/O EA SI RISERVANO IL DIRITTO DI PERSEGUIRE E CHIEDERE I DANNI A QUALSIASI PERSONA NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA LEGGE. LA MANCATA APPLICAZIONE DA PARTE DELL'ORGANIZZATORE DI QUALSIASI TERMINE O DISPOSIZIONE DEL PRESENTE REGOLAMENTO UFFICIALE NON COSTITUISCE UNA RINUNCIA A TALE TERMINE O DISPOSIZIONE. QUESTO PROGRAMMA È SPONSORIZZATO E AMMINISTRATO SOLO DALL'ORGANIZZATORE, SENZA ALCUN COINVOLGIMENTO DI ALTRI ENTI NON AUTORIZZATI.

- 16. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ:** Senza limitare nulla di quanto stabilito sopra in questo Regolamento Ufficiale, l'Organizzatore e/o EA e i loro agenti non sono responsabili per (a) qualsiasi informazione errata o imprecisa, sia essa causata dai Giocatori, da errori di stampa o da qualsiasi apparecchiatura o programmazione associata al, o utilizzata nel, Torneo; (b) problemi tecnici o guasti di qualsiasi tipo, ivi compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, malfunzionamenti, interruzioni o disconnessioni delle linee telefoniche o problemi relativi all'hardware, software o a internet; (c) interventi umani non autorizzati in qualsiasi parte del processo di iscrizione o del Torneo; (d) errori tecnici o umani che possono verificarsi nel quadro dell'amministrazione del Torneo o nell'elaborazione del gameplay o delle registrazioni; (e) gioco svolto attraverso l'uso di qualsiasi dispositivo robotico o automatizzato/programma per computer o qualsiasi altro meccanismo, entità o dispositivo non umano; (f) gioco che eccede i limiti indicati; (g) qualsiasi errore tecnico o umano che possa verificarsi nella creazione, presentazione, assegnazione o elaborazione delle partite e/o classifiche nel Torneo, compreso qualsiasi errore tecnico o umano in relazione a qualsiasi piattaforma di social media, sito web del Torneo e/o suo hosting; (h) le giocate, le richieste di assegnazione di un Premio o le comunicazioni che non vengono ricevute dal destinatario a causa di guasti o errori di trasmissione, tecnici, informatici o umani di qualsiasi tipo, comprese le giocate, le richieste di assegnazione di un Premio o le comunicazioni che sono ritardate, mal indirizzate o non consegnate a causa di qualsiasi guasto o problema di disponibilità, funzionalità, operatività o utilizzo di qualsiasi rete, server, ISP, sito web, computer, connessione internet, dispositivo mobile portatile, piattaforma social media o di qualsiasi altra attrezzatura o connessione utilizzata in relazione al Torneo; (i) cambiamenti relative alle informazioni di un Giocatore (e, se minorenni, dei suoi genitori/tutore legale) che influiscono sulla capacità di contattare tale Giocatore (o, se applicabile, i suoi genitori/tutore legale); (j) errori tipografici nel materiale promozionale del Torneo; (k) cancellazioni e/o ritardi o qualsiasi cambiamento da parte di qualsiasi società o di qualsiasi altra persona che fornisca uno dei componenti del Premio per motivi che esulano dal controllo di una qualsiasi delle Parti Esonerate; (l) qualsiasi interruzione/posticipo/cancellazione del Torneo; (m) errore umano, trascrizione errata o imprecisa delle informazioni del Giocatore; (n) qualsiasi malfunzionamento tecnico del sistema on-line del computer, del meccanismo di impostazione della data del computer, dell'apparecchiatura del computer, del software, di qualsiasi piattaforma di social media o del fornitore di servizi internet utilizzato da una delle Parti Esonerate o dal Giocatore; (o) interruzione o impossibilità di accedere al Torneo, a qualsiasi pagina web relativa al Torneo (incluso il sito web del Torneo), a qualsiasi piattaforma di social media o a qualsiasi servizio on-line via internet a causa di problemi di compatibilità hardware o software; (p) qualsiasi danno al computer del Giocatore (o di qualsiasi terza parte) e/o al suo

contenuto relativo a, o risultante da, qualsiasi parte del Torneo; (q) qualsiasi trasmissione di dati persa/ritardata, omissioni, interruzioni, difetti; e/o (r) qualsiasi altro errore o malfunzionamento, anche se causato dalla negligenza di una o più delle Parti Esonerate. Per chiarezza, nella Regione Europea, quanto sopra non si applicherà nella misura in cui ciò sia dovuto a colpa grave o dolo dell'Organizzatore e/o di EA o nella misura in cui ciò abbia come conseguenza lesioni personali o la morte di un Giocatore.

17. CONTROVERSIE: A meno che non sia proibito, il Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) accetta che: (a) qualsiasi controversia, reclamo e causa derivante da, o collegata a, questo Torneo o qualsiasi Premio assegnato sarà risolto individualmente, senza ricorrere a qualsiasi forma di azione collettiva, ed esclusivamente dai tribunali situati nel Paese di residenza del Giocatore; (b) qualsiasi reclamo, giudizio e risarcimento sarà limitato ai costi effettivi sostenuti, compresi i costi associati alla partecipazione a questo Torneo, ma in nessun caso comprenderà le spese legali o altri costi sostenuti per iniziare una causa; (c) in nessuna circostanza al Giocatore sarà permesso di ottenere riconoscimenti per, e il Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) rinuncia ad ogni diritto di rivendicare, danni indiretti, punitivi, incidentali, esemplari e consequenziali e qualsiasi altro danno, diversi dalle spese vive effettivamente sostenute, e qualsiasi e tutti i diritti di vedersi riconoscere danni moltiplicati o altrimenti aumentati; e (d) in nessun caso il Giocatore potrà evitare l'applicazione del presente Regolamento Ufficiale o chiedere un provvedimento ingiuntivo o un qualsiasi altro rimedio in via equitativa. Ogni questione o domanda riguardante la formazione, la validità, l'interpretazione e l'applicabilità del presente Regolamento Ufficiale, e/o i diritti e gli obblighi del Giocatore e dell'Organizzatore e/o di EA in relazione al Torneo, saranno regolati e interpretati in conformità con le leggi del Paese di residenza del Giocatore.

18. PRIVACY: Sia EA che l'Organizzatore raccolgono, utilizzano e comunque trattano i dati personali del Giocatore relativi alla registrazione del Giocatore e al funzionamento e all'hosting del Torneo. Questi dati includono i dati raccolti quando un Giocatore registra il proprio account EA, Xbox Gold o PlayStation Plus per partecipare al Torneo, nonché le informazioni relative alle prestazioni e alla partecipazione al Torneo. EA e l'Organizzatore possono utilizzare questi dati per contattare un Giocatore per questioni ed eventi relativi al funzionamento del Torneo; condividere i dati tra loro in relazione alla gestione e all'organizzazione del Torneo; e trattare i dati del Giocatore nei modi descritti più dettagliatamente ed ulteriormente nelle rispettive informative privacy. Per ulteriori informazioni sulle informative privacy, l'informativa privacy dell'Organizzatore è disponibile su <https://www.nhl.com/info/privacy-policy>; e l'informativa privacy di EA è disponibile su: privacy.ea.com.

I Giocatori (e nel caso questi siano minori, i loro genitori/tutori legali) accettano inoltre che l'Organizzatore e/o EA e i loro agenti, filiali, controllate, rappresentanti o fornitori di servizi possano utilizzare i dati personali di un Giocatore in futuro per finalità di marketing dell'Organizzatore e/o di EA conformemente alle leggi applicabili. Si prega di consultare le informative privacy di EA e dell'Organizzatore per informazioni sulle opzioni disponibili per rinunciare a tali comunicazioni promozionali. Partecipando a questo Torneo, ogni Giocatore (e nel caso questo sia un minore, il suo genitore/tutore legale) accetta i termini delle informative privacy dell'Organizzatore e di EA e, nella misura consentita ai sensi della legge applicabile, acconsente alla condivisione dei dati personali tra l'Organizzatore e EA come descritto in questo Regolamento Ufficiale.

19. ELENCO DEI VINCITORI: Per il nome e l'iniziale del cognome dei vincitori, che saranno disponibili dopo il 30 luglio 2024, si prega di inviare un'e-mail a NHL Gaming (nhl_gaming@nhl.com), all'attenzione di: EA SPORTS NHL 24 World Championship.

20. MODIFICHE: Questo Regolamento Ufficiale può essere modificato o integrato dall'Organizzatore di volta in volta, al fine di garantire l'equità e l'integrità degli incontri del Torneo.

NHL e NHL Shield sono marchi registrati e il nome e il logo EA ESPORTS NHL 24 World Championship sono marchi della National Hockey League. © NHL 2023. Tutti i diritti riservati.