

ESL Play Campionato Italiano

Contents

- 1 Definizioni
 - 1.1 Area di competenza
 - 1.2 Contatti
 - 1.3 Partecipanti
 - 1.3.1 Restrizione alla partecipazione
 - 1.3.2 Giocatori locali e giocatori esteri
 - 1.4 Inizio e fine di una stagione
 - 1.5 Punti penalità
 - 1.5.1 Penalità e ban al di fuori del campionato
- 2 Generale
 - 2.1 Modifiche al regolamento
 - 2.2 Confidenzialità
 - 2.3 ESIC
 - 2.4 Regolamento Generale di Competizione Settore GEC
 - 2.5 Blocchi da parte del publisher
 - 2.6 Accordi tra le squadre
 - 2.7 Streaming della partita
 - 2.7.1 Proprietà dei diritti streaming
 - 2.7.1.1 Violazione dei diritti
 - 2.7.2 Responsabilità delle squadre
 - 2.7.3 Streaming Personale
 - 2.8 Comunicazioni
 - 2.8.1 Email
 - 2.8.2 Discord
 - 2.8.3 Disponibilità alle interviste
 - 2.9 Condizioni di partecipazione al campionato
 - 2.9.1 Numero di giocatori esteri durante una partita
 - 2.9.2 Nickname
 - 2.9.3 Gameaccount
 - 2.9.4 Nome del team
 - 2.9.5 Età minima dei giocatori
 - 2.10 Proprietà dello slot nel campionato
 - 2.10.1 Definizione
 - 2.10.2 Durata
 - 2.10.3 Revoca dello slot
 - 2.11 Trasferimento dei giocatori e lineup delle squadre
 - 2.11.1 Squadra
 - 2.11.2 Composizione della squadra
 - 2.11.3 Trasferimenti
 - 2.11.4 Trasferimenti giocatori tra due stagioni
 - 2.11.5 Trasferimenti dei membri dello staff delle squadre
 - 2.11.6 Limitazioni per i trasferimenti
 - 2.12 Inizio delle partite
 - 2.12.1 Puntualità dei giocatori
 - 2.12.2 Orario di una partita
 - 2.13 Inserimento del risultato
 - 2.14 Procedure pre-partita
 - 2.14.1 Determinazione del “miglior seed” durante le partite di Campionato
 - 2.14.2 Archiviazione e mantenimento dei match media

- 2.15 Protest
 - 2.15.1 Definizione di protest
 - 2.15.2 Apertura di un protest
 - 2.15.3 Contenuti di un protest
 - 2.15.4 Comportamento da tenere in un protest
- 3 Formato del campionato
 - 3.1 Fasi del campionato
 - 3.2 Classifiche e spareggi
 - 3.2.1 In caso di parità a fine Regular Season
 - 3.2.2 Parità tra 2 o più squadre
- 4 Montepremi
 - 4.1 League of Legends
 - 4.2 Counter Strike: Global Offensive
 - 4.3 Clash Royale
- 5 Penalità e sanzioni
 - 5.1 Penalità per no-show
 - 5.2 Squalifica
 - 5.3 Abbandono durante qualsiasi fase del campionato
 - 5.4 Ban dei giocatori
 - 5.5 Elenco penalità
 - 5.6 Insulti
 - 5.7 Comportamento antisportivo
 - 5.8 Gameaccount non aggiornato o mancante
 - 5.9 Ringer / Faker
 - 5.10 Cheating

Definizioni

Area di competenza

ESL Vodafone Championship (d'ora in avanti "Campionato") è organizzata da ASD Esports Italia ed è riservata alle associazioni affiliate al settore GEC. Il seguente regolamento ha validità per tutta la durata del Campionato e sarà applicato durante tutte le partite che lo compongono. Partecipando al Campionato, le squadre e i giocatori accettano di aver letto e compreso tutte le regole elencate in questo documento.

Contatti

Per comunicazioni via mail, come esposto nel punto **2.7 Comunicazioni** è obbligatorio inserire in copia:

- ESL Italia, all'indirizzo evc@staff.eslgaming.com
- GEC, agli indirizzi c.rovere@gec.gg - m.cavalli@gec.gg - f.lombardo@gec.gg

Partecipanti

I partecipanti del Campionato sono le squadre e/o i giocatori che disputano le partite presenti nella competizione. Ogni membro di una squadra è un partecipante per quella squadra.

Restrizione alla partecipazione

Nessun giocatore può essere già membro o partecipare con altre organizzazioni al campionato stesso, ad altri ESL National Championships o nei loro tornei di qualifica.

E' oltremodo vietato:

- Far partecipare nel Campionato, giocatori che partecipano con altre organizzazioni all'interno di LEC (League of Legends)
- Far partecipare nel Campionato, giocatori che partecipano con altre organizzazioni ad ESL Pro League o ESEA MDL o MDL Qualifier.

Giocatori locali e giocatori esteri

Saranno considerati **giocatori locali** tutti i giocatori provvisti di cittadinanza italiana e/o domiciliati in Italia. Saranno considerati **giocatori esteri** tutti coloro che non rientrano nella definizione di giocatore locale.

Inizio e fine di una stagione

La data d'inizio di una stagione del campionato coincide con quella in cui vengono ufficializzati i roster completi delle squadre (d'ora in avanti "lock della squadra"), mentre la fine della stagione in corso è segnata dalla data di apertura dei roster delle squadre.

- **Inizio Summer Season 2019:** Venerdì 19 aprile 2019
- **Fine Summer Season 2019:** Lunedì 30 settembre 2019

Punti penalità

I punti penalità saranno assegnati in caso di violazione del regolamento del Campionato. L'organizzazione del Campionato si riserva inoltre di applicare avvertimenti (warning) o sanzioni in casi non contemplati dal regolamento, al fine di preservare l'integrità e il fair-play del Campionato.

Penalità e ban al di fuori del campionato

Tutti i punti penalità assegnati al di fuori del campionato si andranno a sommare a quelli inflitti durante le partite dello stesso. In caso di raggiungimento del limite di punti penalità, il giocatore bloccato non potrà essere utilizzato fino alla scadenza del blocco.

Generale

Modifiche al regolamento

L'organizzazione si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo regolamento in qualsiasi momento e senza preavviso per mantenere l'integrità della competizione. I giocatori sono dunque tenuti a consultarlo periodicamente per verificare la presenza di eventuali aggiornamenti. Inoltre, l'organizzazione si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento, o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità e il fair-play del Campionato.

Confidenzialità

I contenuti dei Protest, Ticket, canali Discord o ogni altra corrispondenza con l'organizzazione e lo staff è strettamente confidenziale. La pubblicazione di tali materiali è proibita senza previa approvazione da parte dell'organizzazione.

ESIC

ESL e i suoi tornei sono parte di ESIC, Esports Integrity Coalition. Questo implica che i codici di condotta di ESIC sono inclusi in tutti i nostri tornei. Maggiori informazioni possono essere trovate nel sito <http://www.esportsintegrity.com/>.

Regolamento Generale di Competizione Settore GEC

ESL Vodafone Championship è un torneo riservato alle sole associazioni affiliate al Settore GEC. Maggiori informazioni sulla regolamentazione della proprietà dello slot e limitazioni dei trasferimenti sono presenti nel Regolamento Generale di Competizione Settore GEC (<http://bit.ly/rgc-gec-2019>).

Blocchi da parte del publisher

L'organizzazione si riserva il diritto di rifiutare la partecipazione al campionato di giocatori che hanno blocchi attivi da parte del publisher del gioco. Inoltre, tutte le penalità assegnate da ESIC saranno tradotte in blocchi su ESL.

Accordi tra le squadre

L'organizzazione proibisce ogni accordo stipulato tra giocatori o squadre che vada a modificare il formato o il regolamento ufficiale del campionato.

Streaming della partita

Proprietà dei diritti streaming

ESL Italia, per conto di Esports Italia ASD, detiene i diritti di trasmissione streaming delle partite del campionato, inclusa la diretta streaming, trasmissione televisiva, GOTV, replay e demo.

Violazione dei diritti

ESL Italia, per conto di Esports Italia ASD, si riserva la possibilità di concedere la licenza per la trasmissione delle partite a terze parti o alle squadre stesse. In questi casi, la trasmissione in streaming deve essere organizzata entro le 48 ore precedenti la partita.

Responsabilità delle squadre

Le squadre non possono rifiutare lo streaming ufficiale della propria partita o lo streaming autorizzato dall'organizzazione e neanche scegliere in che modo venga trasmesso. Solo l'organizzazione può rifiutare la trasmissione streaming di una partita. Le squadre s'impegnano ad organizzarsi per permettere la regolare trasmissione della partita.

Streaming Personale

Lo streaming personale **non** è permesso se non previa autorizzazione da parte dell'organizzazione tramite [Support Ticket](https://play.eslgaming.com/italy/support). In ogni caso, se una partita è già trasmessa in streaming ufficiale di ESL, nessuno streaming personale sarà autorizzato. La violazione di tali disposizioni comporterà la sconfitta a tavolino della squadra coinvolta e l'assegnazione di 4 punti penalità al giocatore.

Comunicazioni

Le mail sono il mezzo di comunicazione principale di ESL. Tutti gli utenti dovranno mantenere la propria mail nel profilo ESL aggiornata per non perdere nessuna comunicazione importante da parte dello staff. Le comunicazioni da parte dello staff avverranno tramite lo strumento automatizzato di contatto del sito di ESL. Tutte le comunicazioni non riguardanti la parte operativa del campionato saranno inviate a mano da parte dell'Organizzazione.

Email

Le richieste via mail da parte di una squadra dovranno essere fatte al seguente indirizzo evc@staff.eslgaming.com tenendo in copia anche i responsabili del Settore GEC, come descritto nel punto 1.2

Contatti

Sono autorizzati ad inviare comunicazioni ufficiali via mail solo i presidenti delle associazioni o delegati. Tutte le comunicazioni che non rispecchiano le linee guida prima elencate potrebbero non ricevere risposta. E' obbligatorio per i mittenti delle mail firmarsi in modo tale da facilitare la comunicazione tra le parti coinvolte.

Discord

Per avere informazioni dallo Staff in modo rapido, è possibile utilizzare il server Discord ufficiale della competizione. Per richieste ufficiali o inerenti la propria squadra o le partite da disputare è necessario aprire un Support Ticket o un Protest Ticket sul sito di ESL, come da tabella sottostante. Di seguito alcuni esempi su come utilizzare correttamente Tickets, Protest e server Discord:

Problemi per...	Contatta lo Staff tramite...
Tesseramento giocatori	Ticket su ESL
Aggiungere un giocatore nella squadra	Ticket su ESL
Rimuovere un giocatore dalla squadra	Ticket su ESL
Spostare una partita	Email (vedere punto "Orario di una partita")
Calendario o richieste generiche	Server ufficiale Discord

Disponibilità alle interviste

Tutte le squadre partecipanti devono mettere a disposizione dell'organizzazione un proprio rappresentante per rilasciare interviste e dichiarazioni post-partita o sul campionato in generale.

Condizioni di partecipazione al campionato

Ogni squadra partecipante al campionato deve avere almeno il 50% del roster completo composto da giocatori locali da inizio a fine stagione.

Numero di giocatori esteri durante una partita

Durante lo svolgimento delle partite del campionato si potranno utilizzare fino ad un massimo di 2 giocatori esteri contemporaneamente.

Nickname

Non è possibile avere nel proprio nickname sul profilo ESL nessun riferimento a sponsor in nessuna circostanza e si applicano a prescindere le regole generali di ESL per la scelta dei nickname.

Gameaccount

Ogni giocatore deve inserire nel profilo ESL il suo gameaccount a seconda del titolo. Durante il Campionato non sarà possibile cambiare il proprio gameaccount, se non previa approvazione dell'Admin Team tramite Support Ticket (<https://play.eslgaming.com/italy/support>) con almeno 48 ore di preavviso sulla data della partita.

Nome del team

Il nome della squadra può contenere sponsor. In caso di segnalazione da parte dello staff, i nomi delle squadre ritenuti non consoni dovranno essere cambiati. Se le segnalazioni resteranno inascoltate, lo staff si riserva di cambiarlo in ogni momento senza ulteriori avvisi.

Età minima dei giocatori

Sono esclusi dalla competizione tutti i giocatori con età inferiore a 16 anni.

Proprietà dello slot nel campionato

Definizione

La proprietà degli slot all'interno di una competizione è riconducibile alla realtà organizzatrice che li concede alle singole squadre. E' consentita la compravendita di slot a titolo gratuito e/o oneroso solo ed esclusivamente tra una stagione e l'altra e tra soggetti collettivi che rispecchino i requisiti d'iscrizione a GEC prima del termine della stessa. Dopo la chiusura della trattativa è obbligatorio informare l'organizzazione mettendo in copia i rappresentanti di GEC e di ESL allegando le comunicazioni dell'avvenuta cessione o del pagamento dello slot. Una volta che entrambe le parti avranno provato l'avvenuto scambio, l'organizzazione provvederà a comunicare l'avvenuto cambio di proprietà dello slot. Non è tuttavia consentito che una squadra retrocessa da una delle Serie al termine di una stagione possa acquistare lo slot all'interno della stessa Serie.

Durata

La proprietà dello slot del campionato è concessa dall'organizzazione alle singole squadre dalla data d'inizio della stagione, fino alla data di chiusura.

Revoca dello slot

In caso di gravi infrazioni o comportamenti non idonei a livello videoludico, l'organizzazione si riserva il diritto di revocare la proprietà dello slot alla singola squadra.

Trasferimento dei giocatori e lineup delle squadre

Squadra

E' fatto obbligo a tutti i teams la creazione di un Team Slot ad uso esclusivo del Campionato al fine di evitare problemi con la somma di punti penalità di altre Ladder e competizioni.

Composizione della squadra

Tutte le squadre partecipanti ad EVC dovranno avere minimo 7 giocatori, fino ad un massimo di 10. Nel conteggio dei giocatori, non rientrano tutti i membri della squadra nelle posizioni di:

- Team Owner

- Team Manager

Tutti coloro che sono inseriti nella squadra ESL con le sopra citate posizioni **NON** possono prendere parte attivamente alle partite di campionato.

I ruoli Inactive ed Honorary Member **NON** devono essere utilizzati.

Trasferimenti

Sarà possibile cambiare giocatori durante tutto lo svolgimento della **Summer Season 2019** del campionato. I presidenti delle associazioni dovranno inviare una comunicazione alla mail **mercato-evc@staff.eslgaming.com** indicando i giocatori che saranno rimossi e i link dei profili ESL dei nuovi entrati. Sarà obbligo delle associazioni far compilare il seguente modulo ai nuovi entrati (<https://goo.gl/forms/scruJuskZovXaSs23>). L'inserimento e la rimozione dei giocatori all'interno della squadra su ESL Play è a carico dell'associazione. Il nuovo giocatore aggiunto, a prescindere dal giorno della comunicazione, non potrà prendere parte alla partita della settimana di gioco in corso, ma potrà giocare dalla partita successiva.

- esempio: Se la richiesta viene fatta il mercoledì prima della seconda giornata, il giocatore potrà giocare dalla terza giornata in poi.

Entro il 6 luglio, tutte le squadre dovranno comunicare la propria lineup con la quale disputeranno i Playoff (5 titolari + 2 riserve).

- Le squadre qualificate per la Finale al Milan Games Week, potranno effettuare ulteriori cambi, mantenendo 3 dei 5 titolari dichiarati ad inizio Playoff.
- Le comunicazioni dei nuovi entrati dovranno pervenire **entro il 6 settembre ore 17:00**
- Le finaliste **non potranno inserire** per l'evento LIVE giocatori provenienti da altre squadre partecipanti ai Playoff.

Al termine delle Finali, tutte le squadre saranno sbloccate e ci sarà la possibilità di fare nuovamente cambi per la stagione successiva.

Trasferimenti giocatori tra due stagioni

Al termine del Campionato, le squadre potranno effettuare cambi per poter presentare il nuovo roster per la stagione successiva.

Trasferimenti dei membri dello staff delle squadre

Durante le fasi di mercato si potranno sostituire anche coloro che ricoprono ruoli di gestione della squadra e che su ESL sono indicati con i ruoli di:

- Team Owner
- Team Manager

Limitazioni per i trasferimenti

Dalla data di inizio Campionato fino alla data di fine Campionato, tutte le squadre partecipanti dovranno mantenere **3** giocatori presenti nel roster completo iniziale. Sono esclusi da questo conteggio le seguenti posizioni:

- Team Owner
- Team Manager

I giocatori delle squadre qualificate in Serie A tramite **Open Qualifier** non potranno cambiare squadra fino alla prima pausa di mercato utile nel calendario.

Inizio delle partite

Puntualità dei giocatori

Durante lo svolgimento delle partite del campionato si raccomanda la massima puntualità da parte di tutti i giocatori e tutto lo staff delle squadre. Onde evitare possibili ritardi, tutti i partecipanti dovranno essere pronti per giocare la propria partita almeno 45 minuti prima dell'orario prefissato o comunque essere pronti a giocare in caso di comunicazione da parte dello Staff.

Orario di una partita

Tutte le partite dovranno essere giocate nelle date e negli orari stabiliti dall'Organizzazione. Tuttavia, le squadre che disputano partite non in streaming possono richiedere, se entrambe favorevoli, un cambio di orario. Tale cambio deve essere segnalato almeno un'ora (1h) prima dell'inizio del match all'Organizzazione che si riserverà l'approvazione dello stesso, e deve essere notificato attraverso email all'indirizzo evc@staff.eslgaming.com da entrambe le squadre. Un cambio di orario non segnalato o non approvato non potrà essere considerato valido. Non saranno accettati cambi di orario che prevedono l'inizio della partita in un giorno diverso dal playday stabilito. Qualsiasi ritardo o mancata presenza da parte di una o entrambe le squadre (o giocatori) sarà punito come da Regolamento Generale di competizione GEC.

Inserimento del risultato

Le squadre sono responsabili dell'inserimento del risultato finale della partita una volta terminata e di allegare uno screenshot a testimonianza della veridicità di quanto inserito (ove non è possibile verificare i risultati della partita da parte dell'Admin Team). In base al formato della partita, sarà obbligatorio inserire il numero di round/mappe vinti. È concesso inserire il risultato solo quando la partita è realmente finita.

Procedure pre-partita

Determinazione del “miglior seed” durante le partite di Campionato

Il miglior seed durante le partite del campionato sarà sempre la squadra che si trova sul lato sinistro della pagina della partita nel sito ESL Play.

Archiviazione e mantenimento dei match media

Durante lo svolgimento del campionato è obbligatorio caricare nella pagina della partita sul sito ESL Play tutti i match media indicati nel regolamento (screenshot, file MOSS, ecc.) e devono essere conservati per tutta la durata della stagione.

Protest

Definizione di protest

Il Protest è lo strumento di supporto che hanno le squadre per richiedere l'intervento dello staff per risolvere i problemi sorti durante lo svolgimento di una partita o per segnalare un'irregolarità da parte del proprio avversario.

Apertura di un protest

Le squadre possono aprire protest al seguente link CLICCA QUI (<https://play.eslgaming.com/italy/protest/add>). Il protest deve essere aperto **entro 30 minuti** dalla fine della partita. In caso d'irregolarità durante la partita, una squadra deve aprire protest prima della fine della partita in corso. In caso si verifichi un'irregolarità prima dell'inizio della partita, il protest deve essere aperto prima di iniziare a giocare.

Contenuti di un protest

Nel protest devono essere inserite tutte le informazioni e le prove necessarie per poter permettere allo staff di valutare al meglio. In caso di video, annotate anche il minutaggio preciso per permettere una celere visione del materiale.

Comportamento da tenere in un protest

Durante la risoluzione del protest è obbligatorio mantenere un linguaggio consono ed un comportamento collaborativo onde evitare successive penalizzazioni.

Formato del campionato

Fasi del campionato

Il campionato si divide in una fase online chiamata **Regular Season** e in una fase live in cui si disputano le **Finali**. Tra la fine della fase live e la successiva fase online c'è la cosiddetta **Off-Season**.

Classifiche e spareggi

Durante le partite di Regular Season, in caso di vittoria saranno assegnati 3 punti alla squadra vincitrice e 0 punti alla squadra perdente. In caso di pareggio, sarà assegnato 1 punto ad entrambe le squadre.

In caso di parità a fine Regular Season

In caso 2 squadre finiscano la stagione con lo stesso numero di punti, saranno utilizzati come tiebreaker:

- Risultato scontro diretto
- Numero di partite vinte
- Differenza tra mappe vinte e mappe perse

Nel caso in cui non si riesca a stabilire una classifica chiara, sarà disputato uno spareggio tra le 2 squadre con il formato Best of 3.

Parità tra 2 o più squadre

Se tre o più squadre risultano in parità in classifica al termine della stagione regolare, il primo criterio di confronto sarà l'esito degli scontri diretti delle squadre coinvolte. Se una o più squadre hanno vinto più del 50% dei match considerati, sono garantiti loro i posti più alti rimasti in classifica, creando un nuovo spareggio tra le squadre rimaste escluse. Se le squadre hanno un identico punteggio negli scontri diretti, si andrà a considerare la differenza tra mappe vinte e perse nella stagione. Qualora non dovesse bastare, si seguirà il seguente schema a seconda delle squadre coinvolte:

- Spareggio a tre: si andrà a giocare un triangolare in formato Bo1. Il piazzamento nella struttura sarà casuale.
- Spareggio a quattro: le squadre coinvolte sono inserite in modo casuale in un torneo a Doppia Eliminazione Bo1.

- Spareggio a cinque: le squadre coinvolte sono inserite in modo casuale in un torneo a eliminazione diretta Bo1 in cui due squadre disputeranno un turno preliminare. Sarà necessario giocare anche la finale 3° posto.

Montepremi

League of Legends

Piazzamento	Premio	Supporto Associazione (Finale LIVE)
1° Posto	€ 3.000,00	€ 1.000,00
2° Posto	€ 2.000,00	€ 1.000,00
3°- 4° Posto	€ 1.000,00	

Counter Strike: Global Offensive

Piazzamento	Premio	Supporto Associazione (Finale LIVE)
1° Posto	€ 3.000,00	€ 1.000,00
2° Posto	€ 2.000,00	€ 1.000,00
3°- 4° Posto	€ 1.000,00	

Clash Royale

Piazzamento	Premio	Supporto Associazione (Finale LIVE)
1° Posto	€ 1.500,00	€ 200,00
2° Posto	€ 1.000,00	€ 200,00
3°- 4° Posto	€ 500,00	€ 200,00

Penalità e sanzioni

Penalità per no-show

In caso una o entrambe le squadre non si presentino per giocare la partita in programma, riceveranno la sconfitta a tavolino e le sanzioni previste dal Regolamento Generale di Competizione GEC.

Squalifica

I teams che dovessero raggiungere la somma di 12 punti penalità all'interno del Campionato, saranno squalificati immediatamente dallo stesso. L'ESL Admin Team si riserva il diritto di squalificare un team dal torneo anche se questo non dovesse aver raggiunto il limite dei 12 punti penalità, ma stia assumendo un comportamento poco corretto a livello ludico durante lo svolgimento della partita (documentati da Demo).

Nel caso in cui una squadra riceva 2 sconfitte a tavolino oppure in caso di gravi violazioni del regolamento, verrà squalificata dal campionato e tutte le partite ancora da giocare saranno chiuse con il risultato di 2-0 in favore dell'avversario.

Abbandono durante qualsiasi fase del campionato

Nel caso una squadra venga squalificata o si ritiri dal Campionato perderà ogni diritto a ricevere premi o rimborsi fino a quel momento accumulati e tutte le partite ancora da giocare saranno chiuse con il risultato di 2-0 per l'avversario.

Ban dei giocatori

Tutti i giocatori che fanno parte di una squadra squalificata (o ritirata) dal Campionato riceveranno un leagueban fino alla fine della stagione in corso.

Elenco penalità

Un giocatore può ricevere fino a 6 punti di penalità per partita, a meno che una violazione non abbia una punizione più elevata.

Violazione	Penalità
No show (primo)	3 punti penalità + sanzione economica per l'associazione
No show (secondo)	Squalifica dal campionato + sanzione economica per l'associazione
Streaming personale non autorizzato	Player / Team: 4 punti penalità
Uso di player non eleggibili	
Utilizzo di un giocatore bloccato per inattività	Player / Team: 2 punti penalità
Utilizzo di giocatore con blocco attivo su ESL	Primo game perso a tavolino
Utilizzo di giocatore non registrato su ESL	Sconfitta a tavolino + 3 punti penalità alla squadra
Utilizzo di giocatore non tesserato	Sconfitta a tavolino + 3 punti penalità + penalità R.G.C.
Ringer/Faker	Sconfitta a tavolino + 6 punti penalità
Utilizzo di giocatore con gameaccount errato	Player / Team: Avvertimento / 1 punto penalità
Utilizzo di giocatore con gameaccount mancante	Primo game perso a tavolino
Creazione di account molteplici o falsi	Avvertimento / 1-4 punti penalità
ESL Anti-Cheat mancante	3 punti penalità
File MOSS mancante	2 punti penalità
Utilizzo di giocatore con nazionalità falsificata	Avvertimento / 1-3 punti penalità + sconfitta a tavolino
Inganno/frode	Player / Team: 1 - 4 punti penalità
Cheating	Squalifica 2 anni giocatore + 1 stagione di ban per l'associazione + 12 punti penalità
Utilizzo di linguaggio offensivo	
Insulti/offese	1-4 punti penalità
Linguaggio offensivo in chat	1 punto penalità + 7 giorni di blocco (1° caso) 2 punti penalità + 15 giorni di blocco (2° caso) Squalifica fino al termine della stagione (3° caso)

Insulti

Durante lo svolgimento delle partite è severamente vietato insultare e tenere un linguaggio offensivo nei confronti dei propri avversari e nei confronti dello staff e dell'organizzazione.

Comportamento antisportivo

Violazione	Penalità
Account multipli o falsi	Avvertimento / 1-4 punti penalità
Inganno	Giocatore / Squadra 1 - 4 punti penalità
Risultato falsificato	Giocatore / Squadra 4 punti penalità
Match media semplificata	Giocatore / Squadra: 6 punti penalità
Combina / Partita falsificata	Giocatore / Squadra: 6 punti penalità + Revoca dello slot alle associazioni
Cheating	giocatore: 12 punti penalità / Squadra: 6 punti penalità

Gameaccount non aggiornato o mancante

In caso di mancata comunicazione da parte del giocatore o della squadra del cambio del gameaccount saranno applicate le seguenti sanzioni sia al giocatore che alla squadra:

- **1° infrazione:** Avvertimento
- **2° e successive infrazioni:** 1 punto penalità

Ringer / Faker

Utilizzare o cedere le credenziali del proprio profilo di ESL ad un altro giocatore è severamente proibito. In caso dovesse giocare una partita ufficiale del Campionato, saranno applicate le seguenti penalità:

- **Proprietario account:** 6 punti penalità
- **Ringer:** 6 punti penalità
- **Squadra coinvolta:** 6 punti penalità
- Tutte le partite coinvolte saranno chiuse con la sconfitta a tavolino per la squadra coinvolta

Cheating

In caso di utilizzo di cheat saranno assegnati 12 punti penalità al giocatore coinvolto e 6 punti penalità alla squadra. Inoltre, il giocatore riceverà un blocco su ESL e/o ESEA di 2 anni, mentre la squadra sarà squalificata per la stagione in corso e perderà lo slot per la stagione successiva.

Retrieved from "https://ruleswiki.esl.eu/index.php?title=ESL_Play_Campionato_Italiano&oldid=130893"

-
- This page was last edited on 6 May 2019, at 20:51.