

# ESL Play lol evc

## Contents

- 1 Classifiche
  - 1.1 Assegnazione punteggi in Serie A
  - 1.2 Inserimento del risultato finale della partita
  - 1.3 Parità a fine campionato
- 2 Regole generali delle partite
  - 2.1 Richiesta vittoria a tavolino
  - 2.2 Schedule partite
  - 2.3 Schedule partite in streaming
  - 2.4 Ultimi playday
  - 2.5 Line up del match
  - 2.6 Registrazione del Summoner Name
  - 2.7 Violazioni del Summoner's Code
  - 2.8 Sanzioni da parte di Riot Games
- 3 Impostazioni
  - 3.1 Server
  - 3.2 Tournament Realm
    - 3.2.1 Patch del Tournament Realm
  - 3.3 Screenshots
  - 3.4 Screenshots riepilogo game
  - 3.5 Mancata Partecipazione/Noshow
- 4 Preparazione per la Partita
  - 4.1 Problemi Tecnici
    - 4.1.1 Problemi in game
  - 4.2 Comunicazioni
  - 4.3 Impostazioni di Gioco
  - 4.4 Giocatori
    - 4.4.1 Posti Lobby e Disposizione
  - 4.5 Scelta Side
  - 4.6 Ban Campioni
  - 4.7 Selezione Campioni
  - 4.8 Sostituzione Giocatori
  - 4.9 Numero di Giocatori
  - 4.10 Ringer / Faker
  - 4.11 Casting
  - 4.12 Personal streaming
  - 4.13 Regolamento in Partita
    - 4.13.1 Insulti / Molestie
    - 4.13.2 Mettere in Pausa la Partita
    - 4.13.3 Regole tempo di Pausa
    - 4.13.4 Regole del Regame
    - 4.13.5 Cambio di Player
    - 4.13.6 Interruzione di un match

## Classifiche

In base ai risultati conseguiti nelle partite di EVC le Squadre riceveranno un punteggio che formerà la classifica ufficiale del Campionato.

## **Assegnazione punteggi in Serie A**

In caso di vittoria la squadra riceverà tre (3) punti. In caso di pareggio verranno assegnati un (1) punto ad entrambi i team. La squadra perdente non riceverà punti.

## **Inserimento del risultato finale della partita**

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. In base al formato della partita, sarà obbligatorio inserire: In caso di Best of Two (Bo2): 1-0/0-1/1-1 NOTA BENE: Nel risultato viene inserito solo il numero di vittorie di mappa.

## **Parità a fine campionato**

In caso due o più squadre concludono la stagione con lo stesso punteggio, saranno considerati i seguenti fattori: Risultato scontri diretti Rapporto Vittoria/Sconfitta Fattore Uccisioni/Morti

## **Regole generali delle partite**

Il formato delle partite della Serie A sarà il 5v5, giocate in Best of 2. Non è possibile giocare le partite di Serie A in formati diversi da quelli sopra elencati, tipo 5v4 o 5v3.

## **Richiesta vittoria a tavolino**

Durante la stagione è possibile richiedere la vittoria a tavolino se una delle due squadre non si presenta in lobby della partita entro i 15 minuti successivi all'orario prestabilito aprendo un protest nella partita, allegando lo screenshot che dimostri la mancanza del proprio avversario o che non raggiunga il numero minimo di player per giocare. Nello screenshot, la squadra che richiede la vittoria deve essere presente al completo, per dimostrare l'idoneità a giocare la partita.

## **Schedule partite**

L'organizzazione può modificare il programma delle partite e dei match. In caso di una modifica nel programma verrà inviata una notifica ai team coinvolti il prima possibile. Questa regola si applica anche per lo spostamento delle partite in streaming sui canali del gioco di riferimento.

## **Schedule partite in streaming**

L'organizzazione si riserva il diritto di spostare gli orari delle partite della W8 e W9 per far giocare le partite d'interesse per i playoff negli stessi orari

## **Ultimi playday**

Le partite degli ultimi due playday verranno giocate tutte in contemporanea, ad eccezione di quelle che si troveranno in streaming sui canali di riferimento. Non sarà possibile in qualsiasi caso cambiare l'orario o il giorno delle partite da svolgere negli ultimi due playday. Solo l'organizzazione può modificare l'orario in base alla disposizione sopra citata (Regola 2.3).

## Line up del match

In ogni partita è necessario inserire una lineup di giocatori abilitati 15 minuti prima dell'inizio del match, in quanto essi saranno visibili sulla pagina ESL dell'incontro durante la partita. Allo scadere del tempo non sarà più possibile inserire la line up e verrà assegnata una penalità in base alla lista sottostante all'intero playday:

- 1° volta -> Warn
- 2° volta -> Game perso a tavolino
- 3° volta -> Deflose dell'intero playday
- 4° volta -> Squalifica dal campionato

Non sarà comunque sia possibile accumulare 2 penalità nello stesso playday.

Vi preghiamo di controllare che tutti i giocatori abbiano il Nome Evocatore aggiornato nel profilo ESL e di informare chi non l'avesse di aggiornarlo immediatamente.

## Registrazione del Summoner Name

L'organizzazione provvederà a distribuire un account di gioco sul Tournament Realm ad ogni giocatore. Il Summoner Name dell'account sarà preventivamente impostato secondo le informazioni distribuite dalle associazioni che partecipano alla competizione e non potrà essere modificato senza approvazione degli Admin. Ogni giocatore è obbligato ad impostare il Summoner Name di riferimento all'interno della lista dei propri Game Account

## Violazioni del Summoner's Code

Durante tutta la durata del torneo, valgono gli stessi divieti previsti dal Summoner's Code, inclusi e non limitati a: - Account Sharing - Elo Boosting - Comportamento anti sportivo, aggressivo o anti professionale - Cheating / Hacking / Exploiting Tutte le violazioni saranno segnalate a Riot Games. Nel caso in cui voi o uno dei vostri compagni pensate che un player o un team abbia infranto uno dei Summoner's Code siete pregati di contattare gli admin attraverso un Team Manager tramite i canali di supporto definiti nel punto 3.1 allegando prove che possano attestare l'effettivo accaduto. Tutte le contestazioni che non abbiano prove accurate non verranno prese in considerazione.

## Sanzioni da parte di Riot Games

Nel caso in cui l'account di uno dei giocatori del roster sia oggetto di sanzioni da parte di Riot Games, i team sono tenuti a contattare lo staff immediatamente. Al giocatore in questione non è permesso disputare alcuna partita della competizione.

## Impostazioni

### Server

Tutte le partite devono essere giocate tramite Client di League of Legend, e devono essere giocate sul Tournament Realm.

### Tournament Realm

Tutte le partite della competizione (Serie A) verranno giocate all'interno del Tournament Realm.

## Patch del Tournament Realm

Il Tournament Realm viene aggiornato una settimana dopo il rilascio della patch sul live client.

## Screenshots

- Uno screenshot della pagina dei punteggi a fine partita deve essere salvato e caricato nella pagina del match su ESL.
- Lo screenshot deve contenere informazioni chiare indicanti quale Team sia il vincitore.
- Modificare uno screenshot può portare ad una penalità, qualora il contenuto (1) Nasconda campioni, strumenti utilizzati o statistiche (2) Mostrare risultati o punteggi errati. Le punizioni verranno assegnate in accordo con le regole elencate nella sezione Punti Penalità.

## Screenshots riepilogo game

- Ogni team è tenuto ad effettuare uno screenshot della schermata di riepilogo di ogni game ed è obbligato a caricarlo all'interno della pagina del match.
- Si precisa che, entrambi i team devono caricare uno screenshot all'interno della pagina del match per evitare problemi di accordi sul chi deve caricare lo screenshot o meno.
- Uno screenshot mancante comporterà l'assegnazione di Punti Penalità per ciascun Team/Giocatore. (1) Avvertimento (2) 1 Punto Penalità per ogni Team/Giocatore.
- Uno screenshot incompleto può portare all'assegnazione di un Punto Penalità o ad un avvertimento per ogni Team/Giocatore.

## Mancata Partecipazione/Noshow

Ogni Team o Giocatore ha fino a 15 minuti per presentarsi ad un incontro (Orario dell'incontro + 15 minuti). In un torneo o in un match di ESL Series, la mancata partecipazione - no show porterà automaticamente ad una sconfitta. Siete pregati di inserire l'informazione riguardante la mancata partecipazione del vostro avversario nella pagina dei risultati e ad accompagnarla con uno screenshot della lobby di gioco creata con il Tournament Code dell'incontro. Vi preghiamo inoltre di fare in modo che un orologio ufficiale sia visibile all'interno dello screenshot. Qualora inseriate i dati, tutti gli altri pannelli riguardanti i risultati devono essere lasciati in bianco. I 15 minuti partono allo dopo l'orario di inizio.

## Preparazione per la Partita

### Problemi Tecnici

Siete pregati di risolvere eventuali problemi prima dell'inizio dell'incontro. Problemi relativi ad Hardware o connessione internet nel corso di una partita possono portare ad una squalifica da parte di un Admin ESL.

### Problemi in game

Se si verifica un bugspat, una disconnessione o altri errori che interrompono il processo di caricamento e prevengono l'entrata in gioco di un giocatore, la partita deve essere immediatamente posta in pausa fino a che tutti i giocatori siano connessi correttamente

### Comunicazioni

Accordi presi tra Giocatori/Team devono essere inseriti tramite commento nella pagina dell'incontro. In caso gli accordi vengano presi nella chat all'interno della lobby di gioco, siete invitati a salvare uno screenshot degli stessi.

## Impostazioni di Gioco

Vi invitiamo ad assicurarvi che la partita sia giocata con le corrette impostazioni (Ad esempio Draft Mode e Mappa) qualora l'incontro non sia disputato seguendo il Tournament Code.

## Giocatori

Assicuratevi che tutti i Giocatori siano abilitati a partecipare. Negli incontri tra Team, tutti i Giocatori devono essere registrati nei rispettivi Team. L'utilizzo di giocatori non appartenenti al proprio Team può portare a squalifica.

## Posti Lobby e Disposizione

In Lobby devono esserci:

- 5 Giocatori per team.
- 2 Caster
- Arbitro del match.

Non è possibile richiedere di entrare nella lobby durante la fase di pick dei campioni. I Giocatori devono essere disposti in quest'ordine:

- Superiore (TOP)
- Giungla (JNG)
- Centrale (MID)
- Inferiore (ADC/BOT)
- Supporto (SUP)

## Scelta Side

Entrambi i team hanno la possibilità di scegliere il side di partenza. Nel primo game il side viene scelto dal team che si trova a sinistra nella pagina del match, nel secondo game il side viene scelto dal team che si trova a destra nella pagina del match.

Per il primo game di ciascuna serie, i team sono tenuti a comunicare sul canale ufficiale Discord della competizione e sulla pagina del match tramite un commento, la scelta del lato in cui giocare al massimo 2h prima dell'inizio della prima partita del giorno della serie stessa. In caso di comunicazione mancata o tardiva, verrà assegnato d'ufficio il lato blu;

## Ban Campioni

Alcuni tornei e leghe prevedono una fase di Ban dei Campioni. Siete invitati a controllare le informazioni relative alla specifica coppa o ladder. È proibito partecipare ad un incontro utilizzando un campione bannato.

## Selezione Campioni

Ogni Team deve scegliere i campioni prima dell'inizio della partita. Vi preghiamo inoltre di controllare le informazioni relative alla specifica coppa o ladder. È proibito utilizzare campioni diversi da quelli dichiarati durante la fase di selezione.

# Sostituzione Giocatori

È possibile sostituire un giocatore dopo la fase di Picks&Bans solamente se entrambi i team sono d'accordo. In un incontro al meglio delle due, è possibile sostituire giocatori tra le partite.

# Numero di Giocatori

Gli incontri dovrebbero essere disputati, come nel caso di una 5on5, con 5 giocatori per squadra. Non è possibile disputare il match con formato diverso da quello sopra descritto, tipo 5v4 o 5v3.

# Ringer / Faker

Non è in nessun modo consentito a nessun'altra persona giocare dal vostro account durante un match ESL. In caso questo sospetto venisse confermato, il Giocatore ed il Team verranno puniti in accordo con la sezione riguardante i Punti Penalità, nel paragrafo Ringer / Faker. La punizione include immediata squalifica e, qualora l'incontro fosse già terminato, la vittoria verrà assegnata al Giocatore / Team avversario.

# Casting

Trasmettere un incontro ESL è consentito solo previa approvazione di un Admin ESL. Al fine di ricevere tale approvazione, siete invitati ad aprire un Support Ticket. Incontri ESL già trasmessi da un Caster ufficiale ESL, non potranno essere trasmessi da altri Caster.

# Personal streaming

Trasmettere personalmente un match in streaming non è consentito senza l'approvazione di un Amministratore ESL se un caster ufficiale ESL sta trasmettendo la partita. Qualora l'incontro non sia trasmesso da ESL, un Giocatore ha il diritto di trasmetterlo, purché alla trasmissione avvenga con 3 minuti di ritardo.

# Regolamento in Partita

## Insulti / Molestie

I Giocatori sono obbligati a mantenere un comportamento professionale durante gli incontri ESL. In caso di insulti e molestie da parte del Team avversario, un ticket può essere aperto al fine di punire i responsabili. Il Ticket deve contenere un chiaro screenshot mostrante l'insulto ed il nome del responsabile, sia esso il nome di gioco o dell'account ESL. Il Ticket deve contenere un link alla partita in cui il fatto è avvenuto, al fine di fornire le informazioni necessarie all' Insult Squad per poter giudicare il caso.

## Mettere in Pausa la Partita

Negli incontri ESL giocati con la modalità Draft da Torneo, è proibito mettere in pausa il gioco senza avere ovvie ragioni, come problemi alla linea e/o disconnessione di un Giocatore. Ad ogni team è concesso un massimo di 10 minuti di Pausa durante l'incontro. Gli Amministratori si riservano il diritto di chiedere alle due squadre di fermare il gioco durante la partita, qualora vi dovessero essere altri problemi. In tal caso, il tempo usato durante la pausa non verrà conteggiato per il team che l'ha richiesta.

## Regole tempo di Pausa

Gli admin devono essere contattati dopo esser passati 5 min di pausa. In caso si ha bisogno di più tempo, il team è obbligato a contattare un Admin ESL per avere l'approvazione. Inoltre il team avversario può dare il consenso di ricevere più minuti di pausa prima di contattare qualsiasi admin, ma futuri reclami non verranno presi in considerazione se si ha già dato il consenso a ricevere più minuti di pausa. Abusare del periodo di pausa può comportare ad una punizione o direttamente alla squalifica del team stesso. Sono necessari degli Screenshot che attestino l'abuso del periodo di pausa da parte di un team e devono essere caricati all'interno della pagina del match.

## **Regole del Regame**

I team possono essere d'accordo a rigiocare la partita, se il "fairplay" non può essere raggiunto continuando la partita. La partita dovrà essere rigiocata con gli stessi pick, ban e summoner spell. Il team che richiede il regame deve presentare uno screenshot che mostri i champion con cui si sta giocando e le summoner spell usate.

## **Cambio di Player**

E' consentito se il tempo della partita (in game) non ha superato il minuto 1. Il team ha il diritto di scambiare il giocatore in caso di problemi tecnici irrisolvibili, come le interruzioni di energia, bug e problemi di connessione client. Uno Screenshot del problema deve essere caricato sulla pagina del match per far sì che un admin possa visionarlo subito, se no non sarà concesso il regame con il nuovo player.

## **Interruzione di un match**

Se qualsiasi team distrugge il Nexus opponente o uno dei due team dichiara la resa, il match si dichiara concluso. Eventuali reclami di imbrogli di qualsiasi tipo, non cambieranno il risultato, ad eccezione di un caso con un ringer! Non è consentito interrompere un match se esso è in corso.

Retrieved from "[https://ruleswiki.esl.eu/index.php?title=ESL\\_Play\\_lo1\\_evc&oldid=130977](https://ruleswiki.esl.eu/index.php?title=ESL_Play_lo1_evc&oldid=130977)"

- 
- This page was last edited on 9 May 2019, at 16:17.