Regolamento generale ESL Academy League

1. 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.

2. Contatti

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

- ESL Italia, tramite [Support Ticket](#) o [Protest Ticket](#)
- GEC, agli indirizzi c.rovere@gec.gg - m.cavalli@gec.gg - f.lombardo@gec.gg

3. 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.

4. Requisiti di partecipazione

Tutti i giocatori che partecipano al torneo di qualifica per il campionato ESL Vodafone Championship di Clash Royale devono inserire il proprio ID (nome#codici). Il gameaccount è necessario per invitare i giocatori in una partita personalizzata e per verificare se è il giocatore corretto che sta giocando. Per partecipare ai tornei di ESL, è necessario soddisfare i seguenti requisiti:

- Essere un utente registrato sulla piattaforma ESL Play.
- Tesseramento presso una A.S.D. affiliata a GEC.
- Tessere GEC correttamente collegate al proprio [profilo ESL](#).
- Tutti i partecipanti dovranno **avere un'età superiore a 16 anni** per poter partecipare, senza eccezioni di alcun tipo.
- Prima dell'inizio del torneo si dovrà aggiungere al proprio profilo ESL il Gameaccount di League of Legends

Qualora uno dei suddetti requisiti dovesse venire a mancare, lo Staff si riserva la possibilità di impedire al giocatore o alla squadra coinvolta la partecipazione alle partite del Campionato.

4.1. 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.

5. Problemi tecnici

I giocatori sono responsabili del loro hardware, del software e della loro connessione ad internet. I partite non verranno spostati o sospesi temporaneamente in caso di problemi tecnici.

6. Disposizioni per il torneo

Tutti i giocatori devono seguire le impostazioni stabilite e le regole. Accordi che differiscono da esse non sono concessi e non saranno tollerati a meno che non vengano approvati da un admin tramite un protest.

7. Richiesta di vittoria a tavolino

Durante la stagione è possibile richiedere la vittoria a tavolino se uno dei due giocatori 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. Nello screenshot, il giocatore che richiede la vittoria deve essere presente, per dimostrare l'idoneità a giocare la partita.

7.1. Protest

Se una situazione irregolare si verifica, che sia o meno descritta in questo regolamento, il giocatore che se ne accorge deve interrompere immediatamente l'incontro e informare gli amministratori a riguardo. Se il giocatore non ferma l'incontro e continua a giocare, risulterà d'accordo con l'irregolarità e il risultato dell'incontro non verrà modificato. Inoltre, perderà ogni diritto ad aprire un protest riguardo tale situazione dopo la conclusione del partita. I protest devono essere aperti immediatamente o potrebbero essere rifiutati, a seconda delle circostanze.

7.2. Match chiuso

Entrambi i partecipanti perdono il diritto di aprire un protest dopo che il match è terminato. Un match chiuso rimarrà tale, a meno che un rappresentante di ESL non reperi che debba essere riaperto. In caso un risultato sbagliato venga inserito e accettato successivamente da entrambi i partecipanti, l'amministrazione del torneo si riserva il diritto di non agire in alcuna maniera. Eventuali protest o support ticket non verranno presi in considerazione e verranno chiusi immediatamente.

8. 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 Winter Season 2019: **Giovedì 24 Ottobre 2019**
- Fine Winter Season 2019: **Giovedì 21 Novembre 2019**

9. 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.

9.1. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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/>.

13. 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](#).

14. 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.

15. 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

16. Streaming della partita

16.1. 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.

16.2. 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.

17. 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 si impegnano ad organizzarsi per permettere la regolare trasmissione della partita.

18. Streaming Personale

Lo streaming personale non è permesso se non previa autorizzazione da parte dell'organizzazione tramite [Support Ticket](#).

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.

19. 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.

19.1. 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.

Problemi per...	Contatta lo Staff tramite...
Tesseramento giocatori	Ticket su ESL
Calendario o richieste generiche	Server ufficiale Discord

20. 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.

21. Condizioni di partecipazione al campionato

21.1. 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.

21.2. 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](#) con almeno 48 ore di preavviso sulla data della partita. Tutti i giocatori devono mantenere il Nome Evocatore aggiornato nel profilo ESL. Se un giocatore non avrà correttamente aggiornato il proprio Gameaccount gli admin si riservano il diritto di assegnare delle penalità.

21.3. 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.

21.4. Età minima dei giocatori

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

22. Inizio delle partite

22.1. 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.

22.2. Orario di una partita

Tutte le partite dovranno essere giocate nelle date e negli orari stabiliti dall'Organizzazione in quanto trasmesse in streaming.

23. Struttura del campionato

Il campionato si divide in una fase online chiamata **Regular Season**, e una fase online di **Playoffs** .

Classifiche e spareggi

Durante le partite di Regular Season, in caso di vittoria saranno assegnati 3 punti al team vincitore e 0 punti alla giocatore perdente. In caso di pareggio sarà assegnato 1 punto a ciascun team.

23.1. In caso di parità a fine Regular Season

In caso 2 giocatori 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 i 2 team con il formato Best of 3.

23.2. Parità tra 3 o più giocatori

Se tre o più giocatori risultano in parità in classifica al termine della stagione regolare, il primo criterio di confronto sarà l'esito degli scontri diretti delle giocatori coinvolti. Se uno o più giocatori hanno vinto più del 50% dei match considerati, sono garantiti loro i posti più alti rimasti in classifica, creando un nuovo spareggio tra i giocatori rimasti esclusi. Se i giocatori 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 dei giocatori coinvolti:

- Spareggio a tre: si andrà a giocare un triangolare in formato Bo1. Il piazzamento nella struttura sarà casuale.
- Spareggio a quattro: i giocatori coinvolti sono inseriti in modo casuale in un torneo a Doppia Eliminazione Bo1.
- Spareggio a cinque: i giocatori coinvolti sono inseriti 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.

24. Premi

Piazzamento	Premio
1° Posto	Biglietti Evento

25. Penalità e sanzioni

25.1. 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 team che dovessero raggiungere la somma di 12 punti penalità all'interno del Campionato, saranno squalificati immediatamente dallo stesso. Lo Staff di ESL 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.

25.2. 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.

25.3. 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
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)

25.4. 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.

25.5. Comportamento antisportivo

Per poter garantire un'esperienza piacevole e ordinata, è essenziale che tutti i giocatori mantengano un atteggiamento di sportività durante gli incontri. Violazioni di questa regola verranno punite con l'assegnazione di punti penalità (fino a 6 punti penalità).

Qualsiasi comportamento risulti danneggiare il clima di fair-play verrà considerato antisportivo e verrà punito in base alla gravità dell'accaduto da parte dell'amministrazione del torneo. Questo include, ma non si limita a, spam, insulti, troll e comportamento antisportivo in generale nei confronti di altri giocatori, di team, di caster o dello staff.

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
----------	--

25.6. 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:** 2 punti penalità
- **2° e successive infrazioni:** perdita di 1 ban in game per ogni Gameaccount non aggiornato o mancante

25.7. 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

25.8. 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 di 2 anni, mentre la squadra sarà squalificata per la stagione in corso e perderà lo slot per la stagione successiva.

Regolamento Academy League - 2019

1. Classifiche

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

2. Assegnazione punteggi

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.

2.1. 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

3. Invio e composizione del roster

Tutte le squadre dovranno **fornire il roster completo entro e non oltre il 29 settembre 2019 alle ore 23.59.**

Il roster dovrà essere composto da:

- 7 giocatori (massimo 10)
- Ulteriori membri dello staff sono a discrezione della squadra

I roster dovranno essere formati da almeno il **50%+1 di giocatori locali.**

Le squadre che si sono qualificate tramite Open Qualifier, dovranno mantenere obbligatoriamente 3 giocatori del roster che ha conquistato l'accesso al Campionato fino all'apertura della fase di mercato.

3.1. Definizione di giocatore locale ed estero

Sono definiti giocatori locali tutti coloro che sono provvisti di cittadinanza e/o residenza italiana. I giocatori che non possiedono né cittadinanza italiana o residenza in Italia sono considerati esteri.

4. Mercato

La fase di mercato per la winter season di AL **inizierà il giorno 25 ottobre dalle ore 00:01**.

Tutti i team che vorranno apportare cambi al proprio roster dovranno inviare un support ticket indicando tutte le modifiche. Il mercato **terminerà il giorno 14 novembre alle ore 23.59**.

Alla chiusura del mercato, non si potranno inserire nuovi giocatori fino alla sua riapertura.

4.1. Utilizzo nuovi giocatori

Durante la fase di mercato sarà possibile **aggiungere fino ad un massimo 2 giocatori**.

I nuovi entrati dovranno essere comunicati **entro le 48 ore antecedenti l'orario della partita**. In caso contrario, sarà disponibile dalla settimana successiva.

5. Regole generali delle partite

Il formato delle partite della AL sarà il 5v5, giocate in Best of 3.

Non è possibile giocare le partite di AL in formati diversi da quelli sopra elencati, tipo 5v4 o 5v3.

6. Inserimento della lineup

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.

6.1. Composizione Lineup

La lineup deve essere composta da **almeno 3 giocatori locali e massimo 2 esteri**.

6.2. Mancato inserimento della lineup

Allo scadere del tempo limite non sarà più possibile inserire la line up e verrà assegnata una penalità in base alla recidività:

- 1° volta → Warn
- 2° volta → Game perso a tavolino
- 3° volta → Sconfitta a tavolino
- 4° volta → Squalifica dal campionato

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

7. Registrazione del Summoner Name

L'organizzazione provvederà a distribuire un account di gioco sul Tournament Realm ad ogni giocatore. Il Summoner Name dell'account dovrà essere impostato dal giocatore stesso rispettando le informazioni inviate all'organizzazione del Campionato.

7.1. 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.

8. Impostazioni

8.1. 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.

8.2. 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.

9. Procedure pre-partita

9.1. Problemi in game

Se si verifica un bugsplat, 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

9.2. Aggiornamenti Tournament Realm

I giocatori sono tenuti ad aggiornare il proprio client di gioco prima dell'inizio del Playday in modo da poter evitare ritardi.

In caso non si sia aggiornato in tempo, lo staff ESL si riserva il diritto di assegnare il game a tavolino alla squadra avversaria.

Inoltre, i giocatori sono tenuti a informare lo staff ESL di problemi vari con il TR entro e non oltre 24h dall'inizio del match.

9.3. 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.

9.4. 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.

10. Disposizione nella Lobby

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)

11. 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. **Nel terzo game** il side verrà assegnato al team che ha terminato il match nel minor tempo

Per il primo game di ciascuna serie, i team sono tenuti a comunicare sulla pagina del match tramite un commento, la scelta del lato in cui giocare 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;

12. Ban Campioni

Alcuni tornei e leghe prevedono una fase di Ban dei Campioni. È proibito partecipare ad un incontro utilizzando un campione bannato.

13. Selezione Campioni

Ogni Team deve scegliere i campioni prima dell'inizio della partita. È proibito utilizzare campioni diversi da quelli dichiarati durante la fase di selezione.

14. Sostituzione Giocatori

In una partita del Campionato è possibile sostituire un giocatore tra un game e l'altro all'interno di una serie.

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.

15. Regolamento in Partita

15.1. 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.

15.2. Regole tempo di Pausa

I giocatori devono avvisare lo Staff entro 5 minuti dall'inizio della pausa.

In caso si necessiti di più tempo, la squadra dovrà avvisare lo Staff che concederà o meno un'estensione del tempo di pausa.

L'avversario dovrà concordare sulla pausa e una volta concessa l'estensione non saranno accettati ulteriori reclami in merito.

Abusare del periodo di pausa può comportare la sconfitta a tavolino del game in corso oppure all'intera serie. 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.

16. Rigiocare una partita o un game

In caso non venisse a mancare l'integrità del game o in caso di problemi gravi, lo staff può decidere di far rigiocare il game in corso. Il game dovrà essere rigiocato con gli stessi pick, ban e summoner spell. In caso una squadra richieda di giocare di nuovo un game o una partita dovrà presentare uno screenshot a supporto della richiesta.

17. Interruzione di un match

Se qualsiasi team distrugge il Nexus avversario o uno dei due team dichiara la resa, la partita si dichiara conclusa. 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.

18. Azioni illegali

Qualsiasi player che non segue le regole di comportamento sportivo, sarà interpretato come comportamento antisportivo e sarà punito secondo il nostro set di regole.

19. Falso Paese

Il player deve impostare il suo vero paese di residenza. Falsificare deliberatamente il proprio paese di residenza è punibile.

20. Falsa Nazionalità

Il player deve impostare la sua vera nazionalità che viene fornita dal passaporto o carta di identità. Falsificare deliberatamente la propria nazionalità è punibile.

21. Cheating / Utilizzo programmi di terze parti

Tutti i tipi di cheating nei game ESL sono vietati e saranno puniti attraverso la paragrafo dedicato ai Punti Penalità, gli admin sono responsabili di punire un giocatore in pieno possesso di diritti, quando il cheating contiene: L'utilizzo non autorizzato di violazioni del gioco, come ad esempio dei BUG L'utilizzo di script che conducono ad una condizione di non parità tra i giocatori (No Fairplay) I giocatori che sono trovati utilizzare cheat al di fuori di ESL, si troveranno di fronte all'allontanamento dalle competizioni sul sito ESL, in base alle prove disponibili. In ogni caso agli admin spetta la decisione finale.

22. Punti penalita

In generale un giocatore è innocente almeno c'è non viene provata la sua colpevolezza, in caso di chiara violazione delle regole un giocatore imbatte in una punizione. Un team può ricevere fino a 6 punti penalita per match, fino a che una singola violazione non ha una punizione più elevata, ma un team riceverà la punizione solo una volta, indipendentemente dal numero di giocatori che viola le regole. Qui sono elencati in chiaro i periodi di durata e la quantità dei punti penalità:

- 1-2 punti penalità: 2 mesi
- 3-6 punti penalità: 3 mesi
- 7 punti penalità: 6 mesi
- 12 punti penalità: 2 anni

Inoltre in aggiunta ai punti penalità i giocatori saranno bloccati per un periodo di tempo in base ai punti accumulati:

- Con l'accumulo di 4 punti penalità: 1 settimana di blocco
- Con l'accumulo di 8 punti penalità: 2 settimane di blocco
- Con l'accumulo di 10 punti penalità: 1 mese di blocco