

## Regole del gioco

Nonostante i nostri continui sforzi per mantenere il regolamento il più completo e aggiornato possibile, siete comunque tutti invitati a controllare regolarmente eventuali aggiunte e/o news, senza dimenticare di verificare quali siano le eccezioni applicabili caso per caso. Vi ricordiamo che regole sono da considerarsi linee guida per l'attività e che le decisioni degli admin sono insindacabili, anche nel caso in cui differiscono tra un episodio ed un altro. In caso di dubbi o suggerimenti potete inviare un [support ticket](#).

## Area di competenza

ESL Campionato PlayStation (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 è obbligatorio inserire in copia:

- ESL Italia, all'indirizzo [ecp@staff.eslgaming.com](mailto:ecp@staff.eslgaming.com)
- GEC, agli indirizzi [c.rovere@gec.gg](mailto:c.rovere@gec.gg) - [m.cavalli@gec.gg](mailto:m.cavalli@gec.gg) - [f.lombardo@gec.gg](mailto:f.lombardo@gec.gg)

## Server Discord e Ticket

Per avere informazioni dallo Staff in modo rapido, è possibile utilizzare il server [Discord](#) ufficiale Campionato PS4. Per richieste ufficiali è necessario aprire un [Ticket](#) di supporto sul sito di ESL.

Ricordiamo che ciascun giocatore è tenuto ad inserire nel proprio profilo ESL una mail aggiornata che venga consultata almeno ogni 24h. Inoltre, almeno un responsabile per team deve essere presente nel server discord ufficiale della competizione per garantire che tutte le comunicazioni effettuate dall'Admin team vengano ricevute. ESL non è in alcun modo responsabile di eventuali comunicazioni non ricevute.

## Struttura

Il Campionato PS4 sarà composto da 8 giocatori ed il calendario prevederà 7 giornate.

## Inizio e fine della stagione

**Inizio:** Mercoledì 09/10/2019

**Fine:** Domenica 08/12/2019

## **Calendario**

L'inizio del Campionato di Crash Bandicoot Nitro Fueled coincide con la prima giornata di sfide. Tutte le giornate verranno giocate a partire dalle ore 21:00.

1a giornata 09/10/2019

2a giornata 16/10/2019

3a giornata 17/10/2019

4a giornata 23/10/2019

5a giornata 13/11/2019

6a giornata 20/11/2019

7a giornata 27/11/2019

## **Fasi finali 7 e 8 Dicembre 2019**

Ci saranno due settimane di pausa del Campionato a partire dalle 00:00 di Venerdì 25/10/2019, fino alle 23:59 di Giovedì 7/11/2019.

## **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 Campionato Playstation 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](#)

## 1. Regolamento Globale Crash Bandicoot Nitro Fueled

Lo Staff si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, lo Staff 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 della competizione.

### 1.1.1. Requisiti di partecipazione

Tutti i giocatori che partecipano alle torneo di qualifica per il campionato Playstation di Crash Bandicoot Nitro Fueled devono inserire il proprio PSN Online ID. 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:

- Tesseramento presso una A.S.D. affiliata a GEC.
- Tessere GEC correttamente collegate al proprio [profilo ESL](#).
- Sono ammessi nelle competizioni italiane di Crash Bandicoot Nitro Fueled :
  - Giocatori italiani.
  - Stranieri che risiedono in Italia;
  - Italiani che risiedono all'estero.
- Tutti i partecipanti dovranno avere un'**età superiore a 16 anni compiuti** per poter partecipare, senza eccezioni di alcun tipo.
- Connessione con **10Mbit in Upload**.
- Tutti i giocatori devono compilare obbligatoriamente questo [modulo](#).
- Prima dell'inizio del torneo devi aggiungere al tuo profilo ESL un PSN Online ID attivo e funzionante.

### 1.1.2. Premi

Per poter reclamare i premi, ogni giocatore deve rispondere correttamente a tutti i requisiti elencati nel torneo e deve rispettare le regole. Nel caso in cui un giocatore venga squalificato o si ritiri dal Campionato perderà ogni diritto a ricevere premi o rimborsi fino a quel momento accumulati.

### 1.1.3. Problemi tecnici

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

#### **1.1.4. VPN e/o altri strumenti**

Qualsiasi software che impatti e/o influenzi la connessione è severamente proibito, inclusi software attivi o in esecuzione in background. L'uso di VPN e/o altri strumenti per manipolare la connessione porta ad una squalifica istantanea e all'attribuzione di 6 punti di penalità per il giocatore.

#### **1.1.5. 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.

### **1.2. Regole del torneo**

#### **1.2.1. Impostazioni 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.

#### **1.2.2. No show**

Se uno dei giocatori non è presente all'orario prestabilito della gara, risulterà come non presente, quindi gli verrà assegnato un punteggio di 0 punti per quella determinata pista.

Ogni giocatore può effettuare al massimo 3 no show, dopodiché verrà squalificato dalla competizione.

#### **1.2.3. Match media**

Tutti i matchmedia (screenshot, demo, MOSS, ecc.) devono essere conservati per almeno 14 giorni. Generalmente, bisognerebbe caricarli nella pagina del match il prima possibile. Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà punizioni severe. Ciascun matchmedia dovrebbe essere nominato in maniera chiara, indicando ciò a cui si riferisce. Non è possibile aprire un protest o un support ticket per lamentarsi di una nomenclatura non corretta.

Tuttavia, nel caso in cui un admin dovesse essere ostacolato nel suo lavoro a causa di una nomenclatura errata, potrebbe essere assegnata una penalità.

#### **1.2.4. Puntualità**

Per esigenze di streaming e del corretto svolgimento delle partite è richiesta, a tutti i partecipanti la massima puntualità. Si consiglia pertanto a tutti i giocatori di presentarsi in lobby e su Discord 30 minuti prima dell'orario d'inizio della partita.

### **1.3. In Gioco**

#### **1.3.1. Crash di un Giocatore**

Se un giocatore crasha dal server/gioco prima del semaforo verde la garrà verrà riavviata, mentre se il crash avviene dopo il semaforo verde verrà assegnata l'ultima posizione (ottavo posto) al giocatore in questione, in quanto non sarà possibile riavviare la gara.

#### **1.3.2. Disponibilità alle interviste**

Tutti i giocatori partecipanti devono essere disponibili per rilasciare interviste e dichiarazioni post-partita o sul campionato in generale.

#### **1.3.3. Finale LIVE e montepremi**

I primi 4 player classificati otterranno l'accesso alla finale LIVE dove si contenderanno il montepremi elencato nella tabella sottostante.

<b>Piazzamento</b>	<b>Premi</b>	<b>Supporto associazione (Finale LIVE)</b>
1° Posto	€ 1.000,00	€ 125,00
2° Posto	€ 800,00	€ 125,00
3° - 4° Posto	€ 350,00	€ 125,00

Il pagamento del premio verrà erogato **entro il 15/03/2020**.

## **2. Impostazioni del torneo**

- Formato: FFA

Gli 8 giocatori si scontreranno ogni settimana in diverse mappe, come in un vero campionato di car racing.

## **2.1. Mappe**

La lista delle piste da giocare per ogni playday verrà comunicata ogni lunedì.

## **2.2. Impostazioni della lobby**

- Modalità: Corsa privata
- Tipo di gara: Gara
- Numero massimo di partecipanti: 8
- Numero di giri: 7 giri
- Oggetti/Armi : Disattivate, punto 2.3 del regolamento.

## **2.3. Vietato utilizzo delle armi**

L'utilizzo delle armi è severamente vietato per l'intera durata del campionato, nel caso in cui un giocatore utilizzi un'arma/oggetto, egli verrà prontamente avvertito da parte dell'admin team.

Nel caso in cui venga utilizzata un'arma con effetto globale (Sveglia o Sfera blu) la gara verrà riavviata.

Prima infrazione: Avvertimento

Seconda infrazione: 5 punti di penalità (classifica campionato)

Terza infrazione: Squalifica dal campionato.

## **2.4 Lista delle piste rimosse :**

Le seguenti piste sono state rimosse dalla lista per l'intera durata del campionato :

- Baia Crash
- Parco Coco
- Isola Infernale
- Ballo della giungla
- Tour del crepuscolo
- Parco Preistorico
- Tempio di Tiny
- Circuito di Spyro
- Incubo di Nina
- Fiera di Koala

## **2.5. Sistema di calcolo del punteggio**

Dopo ogni gara verrà applicato il seguente sistema di calcolo del punteggio :

1. 10 punti

2. 8 punti
3. 6 punti
4. 5 punti
5. 4 punti
6. 3 punti
7. 2 punti
8. 1 punto

Dopo ogni gara questi punti verranno sommati alla classifica generale del campionato.

In caso di **no-show** di un giocatore il punteggio assegnato sarà pari a 0.

In caso di **crash** verrà assegnato un punteggio pari a 1pt (ottava posizione).

## 2.6. Spareggi

In caso 2 giocatori finiscano la stagione con lo stesso numero di punti, saranno utilizzati come criteri per il tiebreaker:

1. Maggior numero di gare vinte
2. Maggior numero di secondi posti
3. Maggior numero di terzi posti

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

## 2.7. Qualificazione alle finali

I **primi 4 giocatori classificati** alla fine della stagione regolare si guadagneranno l'accesso alle **Finali Live**, dove verranno disputate altre gare con classifica azzerata, ma considerando i seguenti bonus per i primi tre classificati della stagione regolare:

1. Il **primo classificato** della stagione regolare comincerà la **Fase Finale** con **5 punti** in classifica;
2. Il **secondo classificato** della stagione regolare comincerà la **Fase Finale** con **3 punti** in classifica;
3. Il **terzo classificato** della stagione regolare comincerà la **Fase Finale** con **1 punto** in classifica.

## 3. Punti penalità e blocchi

In genere, giocatori e team possono ricevere fino a 6 punti penalità in ciascun incontro, a meno che una singola violazione non comporti una punizione più grave. Una squadra viene punita solo una volta per violazione, indipendentemente dal numero di giocatori coinvolti. Quando un giocatore o una squadra riceve punti di penalità per più violazioni, i punti di penalità vengono sommati.

### 3.1. Blocchi

Giocatori che vengono bloccati durante le competizioni sono autorizzati a giocare fino al termine di esse, ad eccezione di utenti bloccati per:

- imbroglio/cheating;
- fake/multi-account;
- contenuti o comportamenti indesiderati;
- ringing.

### 3.2. Aggirare blocchi e punti penalità

Nel caso in cui il giocatore abbia blocchi attivi e/o punti di penalità, aggirare gli stessi creando un nuovo profilo è severamente vietato.

### 3.3. Squalifica

Se un player dovesse, per qualsiasi motivo, saltare più di una giornata di campionato, l'organizzazione si riserva il diritto di squalificarlo e di annullare la possibilità di reclamare qualsiasi premio.

Nel caso in cui un player raggiunga la soglia di 12 punti penalità nell'arco dello svolgimento del Campionato, o nel caso in cui riceva una sconfitta a tavolino in due giornate consecutive, l'organizzazione si riserva il diritto di rimuovere il player dalla competizione, e di revocare, eventualmente, lo slot per la partecipazione alla stagione successiva.

L'organizzazione si riserva il diritto di squalificare un player qualora il suo comportamento risulti dannoso ai fini del fair-play e del corretto svolgimento della competizione.

## 4. Punti Penalità

Violazione

Violazione	Sanzione
------------	----------

General

---

No show <sup>1</sup>	Team: 3; Player: 2
Match abbandonato	Player / Team: 2
<b>Use of ineligible player</b>	
Tessera GEC non collegata	Player / Team: 3
Blocco per inattività	Player / Team: 3
Blocco Generico	Player / Team: 6
Giocatore non registrato	Player / Team: 3
Ringer/Faker	Player / Team: 6
Gameaccount errato	Player / Team: 3
Gameaccount mancante	Player / Team: 3
<b>Comportamento antisportivo</b>	
Multiple/Fake accounts	Player: Avvertimento / 1 - 4 punti penalità
Inganno	Player / Team: 1 - 4
Risultato Falsificato	Player / Team: 4
Matchmedia falsificati	Player / Team: 6
Match falsificato	Player / Team: 6
Cheating / Imbroglione	Player: 12 / Team: 6

#### 4.1. Penalità specifiche per il gioco

<b>Matchmedia</b>	
Matchmedia mancanti	Player / Team: 1
Matchmedia mancanti con sospetto di cheating/imbroglione	Player / Team: 6 e sconfitta a tavolino
<b>Comportamento antisportivo</b>	
Utilizzo di Bug e/o glitch	Player / Team: 2 per utilizzo
Comportamento antisportivo	Player / Team: Fino a 6
<b>Impostazioni</b>	
Software di terze parti non permessi	Player / Team: 4 - 6
Impostazioni del server sbagliate	Team: 2 - 4