

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](#).

Regolamento Campionato

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
- GEC, agli indirizzi c.rovere@gec.gg - m.cavalli@gec.gg - 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 o inerenti la propria squadra o le partite da disputare è necessario aprire un [Ticket](#) o un [Protest](#) sul sito di ESL.

Ricordiamo che ciascun membro di ogni team 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 squadre ed il calendario prevederà 7 giornate nelle quali verranno giocati 2 incontri offstream e due incontri in live streaming.

Inizio e fine della stagione

Inizio: Mercoledì 2/10/2019

Fine: Domenica 8/12/2019

Playoff e retrocessioni

Al termine della stagione regolare, i primi 4 team classificati otterranno l'accesso ai play-off offline e manterranno lo slot per la stagione successiva, mentre gli ultimi 4 classificati perderanno lo slot e dovranno partecipare nuovamente alle fasi di qualifica:

- i team classificati nelle posizioni 5 e 6 otterranno l'accesso diretto ai match validi per la qualifica;
- i team classificati nelle posizioni 7 e 8 non avranno alcun tipo di agevolazione e dovranno iscriversi nuovamente al torneo di qualificazione se vorranno rientrare nel Campionato.

Orario degli incontri

L'orario di gioco previsto per gli incontri è il seguente:

- 18:00 e 20:30 per i match in live streaming;
- 20:00 per i match off-stream.

Per i match in live streaming non sono tollerati ritardi.

Stagione regolare:

1a giornata 10/10/2019

2a giornata 18/10/2019

3a giornata 24/10/2019

4a giornata 14/11/2019

5a giornata 21/11/2019

6a giornata 22/11/2019

7a giornata 28/11/2019

Fasi finali:

7 e 8 Dicembre 2019

Durata Playday e pausa di mercato

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.

Ogni giornata di campionato (o playday) avrà durata di una settimana (7 giorni), a partire dalle 00:00 del venerdì, fino alle 23:59 del giovedì successivo, giorno in cui verrà fissato l'incontro. Nel caso in cui l'incontro venisse posticipato secondo le modalità previste dal regolamento (v. **1.3.5. Posticipare un match**), la durata del playday verrà estesa in modo che esso termini il giorno dell'incontro. A questa regola fanno eccezione gli spostamenti richiesti tramite utilizzo di una wildcard (v. **1.3.5.1. Wildcard**).

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. Pena squalifica del team al raggiungimenti della soglia dei punti penalità, anche se riguardanti altre competizioni/tornei.

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 <https://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.

Montepremi

Piazzamento	Premi	Supporto associazione (Finale LIVE)
1° Posto	€ 3.000,00	€ 750,00
2° Posto	€ 2.000,00	€ 750,00
3°- 4° Posto	€ 1.000,00	€ 750,00

Per poter reclamare i premi, ogni giocatore deve rispondere correttamente a tutti i requisiti elencati nel torneo e deve rispettare le regole. Ogni team è responsabile della propria lineup e deve assicurarsi che tutti i membri che prendono parte al match siano correttamente registrati. Nel caso una squadra venga squalificata o si ritiri dal Campionato perderà ogni diritto a ricevere premi o rimborsi fino a quel momento accumulati.

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

1. Regolamento di Competizione

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. Players

1.1.1. Eleggibilità

Chiunque abbia attualmente un ban da Ubisoft per Rainbow Six Siege è interdetto alla partecipazione di qualsiasi torneo ESL su Rainbow Six, anche quelli con premi messi in palio da Ubisoft o qualsiasi qualificazione ad eventi riguardanti Rainbow Six promossi da Ubisoft. Questa interdizione durerà fintanto che il ban non sarà revocato.

1.1.2. Requisiti e Gameaccount

Tutti i giocatori che partecipano al Campionato Playstation di Rainbow Six Siege 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:

- Devi essere un player registrato sul sito ESL.
- Tesseramento presso una A.S.D. affiliata a GEC.
- Tessere GEC correttamente collegate al proprio ESL profilo tramite [questo link](#).
- **Tutti i membri dei team (giocatori, team manager, coach e team owner) devono compilare obbligatoriamente [questo modulo](#) prima dell'inizio del primo playday successivo al loro ingresso nel team.**
- Tutti i partecipanti dovranno avere un'età **superiore a 16 anni compiuti** per poter partecipare, senza eccezioni di alcun tipo.

Prima dell'inizio del Campionato devi aggiungere al tuo profilo ESL un PSN Online ID attivo e funzionante. Sarà possibile richiedere la modifica del proprio PSN ID solamente tramite [support ticket](#). Durante il campionato sarà possibile cambiare il proprio PSN ID una sola volta. Modifiche successive e/o non autorizzate comporteranno la squalifica del giocatore dal campionato.

Ci sono dei tempi stabiliti entro cui tale richiesta può essere effettuata. Per non incorrere in penalità la richiesta deve essere effettuata entro 36 ore prima della data e ora indicate sul match. Richieste di cambio del PSN ID effettuate oltre questo limite di tempo non verranno accettate e in caso di utilizzo di giocatori con PSN ID errato il team verrà penalizzato di conseguenza.

Protest relativi a gameaccount mancanti o errati, oppure a giocatori con il blocco di mercato attivo (v. **1.2.2. Trasferimenti**), devono essere aperti prima che il match sia iniziato. Il match è considerato live nel momento in cui viene completata la fase di ban degli operatori. Protest riguardanti questi argomenti aperti dopo l'inizio del terzo round di gioco verranno rifiutati per permettere la continuazione della partita.

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. Se un team non è in grado di continuare a giocare con il numero minimo di giocatori richiesto (v. **1.4.1. Crash di un giocatore**), sarà costretto a dare forfait.

1.1.3.1 Connessione

Ogni giocatore è tenuto ad avere il miglior ping possibile in gioco, tutti i download non necessari al completamento match devono essere messi in pausa. L'abuso di questa regola può portare alla squalifica del team.

Gli incontri saranno ospitati sui seguenti server in base alla regione del torneo:

- EU: WEU
- NA: CUS
- LATAM: SBR

E' possibile cambiare il centro dati in uno diverso da quelli elencati, solamente se entrambi i team sono d'accordo. L'amministrazione del torneo deve essere informata di tale accordo.

Se uno dei team dovesse riscontrare problemi di connessione legati al centro dati impostato di default, l'amministrazione del torneo può decidere un centro dati differente nel quale verrà ospitata la lobby.

1.1.3.2. 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 sconfitta a tavolino e all'attribuzione di 6 punti di penalità per il giocatore e la squadra.

1.1.3.3. Ping Elevato

Il ping limite per un match su ESL è di 130 ms. Se un giocatore ha un ping elevato (>130 ms) bisogna provare ad effettuare un rehost, prima di aprire un protest. Siate sicuri che la partita sia hostata su un server dedicato. Nel caso in cui, dopo aver effettuato il rehost, il player abbia ancora un ping maggiore di 130 ms, è possibile aprire un protest. Il ping elevato conta nel caso in cui il player abbia il ping fisso a 130+ms. Nell'apertura di un protest per ping elevato, il match non deve essere finito e il team che ha aperto il protest deve fornire almeno 3 screenshots della scoreboard ottenuti nella fase di azione di due round diversi.

1.1.4. 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).

Ogni giocatore dovrebbe partecipare rappresentando il proprio team al meglio delle proprie capacità. 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.

1.1.4.1. Proibiti su Console

Qualsiasi modifica agli indicatori, alle icone, alle skin, alla scoreboard e ai mirini è severamente vietata. Sono ammessi solo i modelli ufficiali. Se un giocatore gioca con file personalizzati (non modelli) o file rimossi che sono stati installati nel gioco, questo sarà penalizzato con due punti di penalità per giocatore. Se un giocatore gioca con modelli personalizzati, questo sarà penalizzato con 6 punti di penalità per giocatore e l'avversario della partita può richiedere una rivincita in caso di ladder. In una cup (Go4) o in un campionato, verrà assegnata la vittoria a tavolino al team avversario.

Se si sospetta che un giocatore utilizzi un dispositivo illegale per utilizzare Mouse e tastiera, è necessario fornire prove sufficienti. Avere una sensibilità alta non prova automaticamente l'uso di mouse e tastiera.

1.2. Regole dei team

1.2.1. Roster

Il roster di un team deve essere composto da almeno 7 e da massimo 10 giocatori attivi. Si definiscono giocatori attivi tutti i membri del team che prenderanno parte agli incontri; membri del team che non prenderanno parte agli incontri sono considerati giocatori passivi e non rientreranno nel conteggio dei giocatori; essi dovranno essere opportunamente segnalati all'admin team. Non è possibile cambiare la posizione di un membro da giocatore attivo a giocatore passivo dopo l'inizio del Campionato. Non deve essere assegnata ad alcun membro la posizione di "Honorary Member" o "Inactive" nel team utilizzato nella competizione.

I team sono autorizzati a schierare solamente giocatori attivi presenti nel loro roster su ESL Play, che abbiano un gameaccount registrato correttamente. Giocatori non registrati nel team o in possesso di gameaccount diversi da quelli indicati sul sito non potranno partecipare al torneo.

Tutti i match possono iniziare solo dopo lo schieramento, da parte di entrambi i team, di un roster completo, in base a quanto stabilito dal presente regolamento.

1.2.1.1. Continuità del roster

Al fine di preservare la sportività della competizione, ogni team dovrà obbligatoriamente mantenere almeno 3 giocatori attivi invariati per tutta la durata della competizione. Qualora questa regola non dovesse essere rispettata, verranno presi provvedimenti in base alla gravità dell'infrazione, questo include anche la squalifica dal Campionato.

1.2.2. Trasferimenti

Qualsiasi giocatore entrato a far parte del team dopo l'inizio della competizione non potrà prendere parte alla giornata in corso rispetto alla data di ingresso nel team, ma potrà giocare a partire dalla giornata immediatamente successiva. Per poter determinare la giornata di ingresso nel team da parte di un giocatore, farà fede solo ed esclusivamente lo storico del team. Non saranno validi altri mezzi (come, ad esempio, commenti, messaggi privati, ecc...). Questo tipo di blocco non sarà applicato nel caso di trasferimenti effettuati durante il periodo di pausa (v. Durata Playday e pausa di mercato). La comunicazione del trasferimento deve essere effettuata attraverso support ticket.

Dopo la conclusione della stagione regolare non sarà permesso alcun ingresso di nuovi giocatori nei team fino alla conclusione delle fasi finali.

1.2.3. Sostituzione dei giocatori

È concesso sostituire dei giocatori solamente durante il cambio di mappa. Non appena tutti i giocatori si saranno uniti alla lobby, i team saranno considerati pronti per giocare, e ulteriori sostituzioni non saranno permesse. Eccezioni potrebbero essere concesse solo da un admin tramite protest. Tali sostituti devono comunque essere presenti nel team.

1.2.3.1. Presentazione lineup e ban mappe

E' obbligatorio terminare il ban delle mappe entro i 30 minuti precedenti l'inizio previsto per l'incontro.

E' obbligatorio presentare la lineup, sul sito Play o ad un admin su Discord, entro i 30 minuti precedenti l'orario previsto per l'incontro.

Se un team si dovesse presentare in lobby con una lineup differente da quella comunicata o se il ban delle mappe non dovesse essere completato entro l'orario previsto, a seconda della situazione, verrà assegnata una penalità, come descritto nella tabella sottostante.

Infrazione	Penalità
Prima infrazione	Warning ufficiale
Seconda infrazione	Perdita della possibilità di ban degli operatori durante l'incontro
Terza infrazione	Prima mappa persa a tavolino
Infrazioni successive alla terza	Sconfitta a tavolino

1.2.4. Stranieri nei team

Ogni team può schierare un massimo di 2 (due) giocatori stranieri in ciascun match giocato. Per straniero si intende un giocatore non italiano e non residente in Italia. Sono esclusi dal conteggio degli stranieri nel team giocatori che:

- sono stranieri MA risiedono in Italia;
- sono italiani MA risiedono all'estero.

1.2.5. Nome dei Team

Per cambiare il nome della propria squadra si dovrà aprire un [Ticket](#) dando valide motivazioni. Il cambio non autorizzato verrà penalizzato con 1 Punto Penalità.

1.3. Regole del torneo

1.3.1. 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. Modifiche non strettamente legate al gioco dovranno essere richieste almeno 24 ore prima dell'inizio della giornata.

1.3.2. Map Veto e diritti di Host

I ban delle mappe devono essere fatti tramite il sistema di veto delle mappe nella pagina del match.

La squadra a sinistra nella pagina del match ottiene l'host della lobby. La lobby deve essere hostata su un server dedicato. La posizione del server dedicato deve essere decisa in base all'impostazione predefinita (basata sul ping).

La squadra che ha bannato l'ultima mappa sceglie se iniziare come attaccante o difensore. Il team avversario potrà scegliere il side per l'overtime, e ciò deve essere impostato correttamente prima dell'inizio del match. Nella seconda mappa l'host rimarrà lo stesso, ma il diritto di scegliere il side di partenza passerà all'altro team, mentre il team che ha bannato l'ultima mappa potrà scegliere il lato di partenza nei tempi supplementari.

Quando una squadra ha tutti i suoi giocatori nella lobby, vengono considerati come pronti e la partita, considerando che entrambi i team sono completi, può essere avviata.

1.3.3. No show

Se l'avversario non è pronto a giocare dopo 20 minuti (ad esempio, nessuna mappa è stata bannata e nessuna comunicazione è avvenuta) dall'orario previsto per l'incontro, è necessario aprire un Protest Ticket. A seconda delle circostanze, l'Admin Team assegnerà un tempo aggiuntivo. Non deve essere inserito nessun risultato nel match, pena la sanzione per risultato falsificato.

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.

1.3.4. Forfeit

Se un partecipante decide di dare forfait, rinuncerà automaticamente a tutti i premi e i punti in palio. Per ritirarsi da un match è necessario che il presidente della A.S.D. apra un support ticket in cui conferma la sua intenzione.

1.3.5. Posticipare un match

Non è possibile posticipare un match in diretta streaming. Altro discorso invece per le sfide senza la diretta streaming, le quali potranno essere posticipate, in caso di accordo tra le due squadre, fino al mercoledì successivo. Non è possibile spostare l'ultima sfida di Campionato.

In casi eccezionali (come, ad esempio, un comprovato problema ai server di gioco), l'Admin Team si riserva il diritto di posticipare la partita ad una data scelta in comune accordo con le due squadre. Nel caso non sia possibile raggiungere un accordo, la nuova data verrà scelta dall'Admin Team senza possibilità di contestazione.

1.3.5.1 Wildcard

Sarà data una wildcard per ogni team per spostare solamente una partita durante la stagione e non si potrà usare nell'ultimo playday.

La wildcard è valida solo se usata tramite protest e nelle modalità specificate. Richieste di utilizzo di wildcard tramite support ticket o tramite i commenti del match o su discord non saranno ritenute valide. Una volta aperto la schermata del protest come soggetto andrà scritto 'Utilizzo wildcard' e come testo "(nome team) richiede l'utilizzo della wildcard per questo match". Nel momento in cui il match andrà in status "protest" avrete utilizzato la wildcard.

Ci sono dei tempi stabiliti entro cui una wildcard può essere utilizzata e si può incorrere anche in penalità. Per non incorrere in penalità la wildcard deve essere giocata entro 36 ore prima della data e ora indicate sul match. Richieste di utilizzo di wildcard effettuate oltre questo limite di tempo potrebbero non essere accettate, e in caso di mancata presenza il team verrà penalizzato di conseguenza.

1.3.6. Protests

- Se si presenta una situazione controversa non descritta in queste regole **NON CONNESSA** al gameplay, la squadra che l'ha notata deve immediatamente informare un amministratore tramite [Protest Ticket](#). Se la suddetta squadra inizia il match, perderà il diritto di aprire un protest riguardo tale situazione, risultando accondiscendente alla stessa.
- Se si presenta una situazione controversa non descritta in queste regole **CONNESSA** al gameplay, la squadra che l'ha notata deve aprire un [Protest Ticket](#) dopo la conclusione del match e prima di inserire il risultato finale. Solo ai giocatori/teams coinvolti nella sfida è permesso aprire un support/protest ticket. Eccezione a tale regola sono i protest aperti riguardo MOSS, Wire-Anticheat o accuse di cheating tramite timetable.

Solo ai giocatori/teams coinvolti nella sfida è permesso aprire un support/protest ticket.

Eccezione a tale regola sono i protest aperti riguardo accuse di cheating tramite timetable.

1.3.7. Inserimento del risultato

Entrambi i team sono responsabili del corretto inserimento del risultato sul sito ESL. Per questo motivo, entrambi i team sono tenuti a salvare degli screenshot, al termine dell'incontro, dove siano visibili il numero di round vinti e i componenti per ciascun team, per poi caricarlo all'interno della pagina del match. Se ci dovesse essere un problema riguardo l'inserimento del risultato, dovete aprire un protest, affinché lo staff possa prendere una decisione in base alla situazione. Questa decisione potrebbe anche portare all'assegnazione di una sconfitta a tavolino per entrambi i team, nel caso in cui non ci fossero prove sufficienti per determinare un vincitore.

I risultati finali devono contenere il numero di mappe vinte, e non il numero di round. Il risultato finale apparirà quindi così:

- nel caso di match **Bo1**: 1-0; 0-1;
- nel caso di match **Bo2**: 2-0; 1-1; 0-2;
- nel caso di match **Bo3**: 2-0; 2-1; 1-2; 0-2.

Un risultato inserito prima che il match sia giocato completamente verrà considerato come Risultato Falsificato e verrà punito in base al regolamento.

Esempio di screenshot corretto: [Corretto#1](#)

Esempio di screenshot scorretto: [Scorretto#1](#) & [Scorretto#2](#) & [Scorretto#3](#)

1.3.7.1. 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.

1.3.7.2 Risultato Falsificato

E' concesso inserire un risultato solamente quando il match è stato completato ed è stato giocato. Aggiungere un risultato fasullo o prima che il match sia terminato potrebbe essere sanzionato con punti penalità e una sconfitta a tavolino per uno dei due team. Inserire un risultato non valido (v. **1.3.7. Inserimento del risultato**) potrebbe comportare una penalità.

Se un team inserisce, invece, un risultato a proprio favore, l'avversario dovrà accettare il risultato o aprire un protest. Insieme all'apertura del protest dovranno essere caricati degli screenshot che dimostrino l'inserimento di un risultato errato.

1.3.7.3. Classifica

Ai fini della classifica è obbligatorio caricare uno screenshot del risultato di ciascuna mappa giocata, con tutti i giocatori di ciascun team visibili. In caso di screenshot mancante la mappa verrà considerata come vinta 1-0, mentre il record dei giocatori sarà valutato come 0-0-0, oltre all'assegnazione di 1 punto penalità ad entrambi i team. Il caricamento di questi screenshot sarà considerato valido solo fino a 72 ore dopo l'orario previsto per l'incontro.

Inoltre, ai fini della classifica finale, ogni incontro vinto varrà 3 punti, ogni pareggio 1 punto e ogni sconfitta 0 punti.

1.3.7.3.1. Parità

In caso di situazione di parità di punteggio, la classifica verrà stilata considerando l'esito dello scontro diretto. Se la situazione di parità dovesse rimanere, verrà considerata la differenza di mappe vinte. In caso di ulteriore parità, verrà giocato un singolo game di spareggio, in presenza di un admin, secondo le impostazioni previste dal torneo.

1.3.8. Live-streaming e registrazioni match

Almeno un giocatore per ogni team ha l'obbligo di registrare l'intero match o di fare una live-streaming. Per entrambi i metodi (registrazione o live-streaming), maggiori informazioni sono disponibili di seguito.

Ogni giocatore ha l'obbligo di avere le seguenti impostazioni settate nel seguente modo:

- “Impostazioni” -> “Condivisione e trasmissioni” -> “Opzioni di condivisione audio” -> tutte impostate su “vero” ([immagine](#));
- “Impostazioni del party” (solo se all'interno di una chat party) -> “Consenti la condivisione della tua voce: **Consenti sempre**” ([immagine](#)).

Se decidete di fare una live-streaming privata* seguite questi procedimenti:

- Premi il tasto “Share” e vai su “Trasmetti gioco”;
- Seleziona YouTube;
- Imposta un qualità della live a tuo piacimento, in modo tale che non influisca sulle prestazioni della rete durante l'incontro;
- Vai su Youtube dal sito desktop, da PC, o dall'applicazione;
- Se sei da PC:
 - clicca sul tuo profilo e vai su “YouTube Studio” ([immagine](#));
 - Clicca su “Altre funzioni” -> “Eventi dal vivo” ([immagine](#));
 - Vai nella sezione “Gestisci” ([immagine](#));
 - Clicca sulle impostazioni di privacy del video e seleziona “Privato” ([immagine](#));
 - Clicca sulle opzioni del video ([immagine](#)) e clicca su “Crea link condivisibile” ([immagine](#));
 - Invia il link generato ad almeno un admin.
 - Se hai già terminato la live, segui la procedura di seguito per condividerla:
 - Vai su “YouTube Studio”;
 - Clicca su “Video” ([immagine](#));
 - Cerca il video della live ([immagine](#)) e clicca sulle opzioni (i tre puntini verticali);
 - Clicca su “Crea link condivisibile”;
 - Condividi il link con un admin (non condividere il link con nessuno al di fuori dello staff di ESL o della tua A.S.D.);
- Se sei da applicazione mobile:
 - Clicca sul tuo profilo;
 - Clicca su “Il tuo canale”;
 - Clicca su “Video”;

- Cerca il video della live e clicca sui tre puntini verticali accanto;
- Clicca su “Modifica” e imposta la privacy del video su “Privato”;
- Clicca su “Condividi” (solo al termine della live)** e invia il video ad un admin (non condividere il link con nessuno al di fuori dello staff di ESL o della tua A.S.D.).

Se decidete di fare la registrazione, invece, seguite queste istruzioni:

- Vai nelle impostazioni della console su “Condivisione e trasmissione” ([immagine](#));
- Vai su “Impostazioni delle clip”;
- Seleziona la durata “60 minuti” e la risoluzione che preferite ([immagine](#));
- Prima di iniziare a giocare fate doppia pressione sul tasto “Share” e vedrete in alto a destra il simbolo di inizio registrazione ([immagine](#));
- Al termine dei 60 minuti il video verrà salvato automaticamente;
 - Se la mappa non è ancora terminata, iniziate una nuova registrazione.
 - Se dovete iniziare la registrazione della seconda mappa prima della fine della registrazione della prima, premete due volte il tasto share per interrompere la registrazione e salvare il video ([immagine](#)) e premete altre due volte per iniziare una nuova registrazione.
 - Ogni mappa deve iniziare con una nuova registrazione.
- Al termine dell’incontro collegate un dispositivo di archiviazione USB sufficientemente capiente alla console;
- Vai su “Raccolta” -> “Applicazioni” -> “Galleria catture” ([immagine](#));
- Seleziona la cartella che ti interessa e le clip che ti interessano;
- Premi il tasto “Options” e cliccate su “Copia nel dispositivo di archiviazione USB” ([immagine](#));
- Carica il video online (su YouTube) e condividilo con un admin (non condividere il link con nessuno al di fuori dello staff di ESL o della tua A.S.D.).
- Per facilitare il compito degli admin, rinomina il video in modo tale che contenga ECP - Playday # - team A vs team B - POV by xxxxxxxx - mappa # - parte # (se divisa in più video).

Ogni team ha 24 ore di tempo per procedere alla condivisione delle clip richieste, nel formato che preferisce. Nel caso in cui le clip siano mancanti, corrotte o incomplete, il match verrà rigiocato per intero o parzialmente (solo la mappa non valida), o sarà assegnata la sconfitta a tavolino.

Nel caso in cui uno o più giocatori all'interno di un team non dovessero avere le loro voci udibili tramite le registrazioni o le live, la clip verrà considerata incompleta, e penalizzata di conseguenza.

Falsificare o manipolare il video è proibito e sarà sanzionato con 6 punti penalità.

Tutte le clip devono essere conservate per almeno 48 ore dalla data dell'incontro al quale fanno riferimento.

***N.B.** l'account di YouTube utilizzato per lo streaming deve essere collegato alla console da almeno 24 ore per poter avviare una live.

****N.B.** in quesimmagineteta maniera la privacy del video passerà da "Privato" a "Non in elenco".

1.4. In Gioco

1.4.1. Crash di un Giocatore

Se un giocatore crasha dal server durante il match, il round continuerà ininterrottamente fino alla fine (il round inizia con il primo secondo della fase di preparazione). Se una squadra lascia il match prima che il round sia finito, l'altra squadra otterrà il round. Una volta terminato il round, il giocatore che si è disconnesso sarà autorizzato a rientrare nel server in qualunque momento, oppure si potrà chiedere un eventuale re-host, ma solo prima dell'inizio del round successivo.

La partita è da considerarsi "live" quando inizia il ban degli operatori. Nel caso di un re-host, almeno la metà dei giocatori deve rimanere in partita (3 giocatori), che andrà in ogni caso giocata fino alla fine, decretando un vincitore.

Se questa condizione non potesse essere soddisfatta (anche per problemi di connessione), verrà assegnata la vittoria a tavolino al team che è in grado di schierare tutti i player richiesti nel server.

Ogni squadra può re-hostare una sola volta per mappa. Se si ripresentato problemi quali ad esempio un giocatore che crasha quando la partita è già stata re-hostata, la squadra deve giocare la partita con i giocatori rimanenti fino alla sua conclusione, sempre mantenendo il requisito della "metà dei giocatori" illustrato in precedenza. Qualsiasi abuso di questa regola sarà considerato come un inganno e comporterà una sanzione della squadra.

1.4.2. Re-host

I re-host sono possibili fino 30 secondi dall'inizio della fase di azione solo se nessun giocatore è stato ucciso.

Tutti i membri del team che ha richiesto il re-host devono lasciare la partita prima che siano passati i primi 30 secondi della fase di azione. Se i membri della squadra che effettuano il re-host non lasciano tutti la partita entro il tempo stabilito, il round verrà considerato come round perso. Un re-host non deve essere confermato dall'avversario.

Se una squadra lascia il gioco a causa di un protest, questo non conterà come un re-host. Gli Admin ESL possono decidere se più re-host sono appropriati a seconda delle circostanze, ad esempio, se i server Ubisoft hanno problemi.

Se una partita viene interrotta, deve essere ripresa dal punto in cui era stata interrotta, con un re-host. Se un round deve essere rigiocato a causa di un rehost, i giocatori devono scegliere gli stessi operatori, la stessa sesta scelta, gli stessi siti delle bombe e la stessa equipaggiamento.

Il numero di re-host autorizzati dipende dal formato della partita:

- Bo1: max. 2 re-hosts (1 per team)
- Bo2: max. 4 re-hosts (1 per team per ogni mappa)
- Bo3: max. 6 re-hosts (1 per team per ogni mappa)

Se una squadra non riprende la partita entro 10 minuti dal re-host, l'Admin Team deve essere informato tramite un protest. A seconda delle circostanze, l'Admin Team assegnerà un tempo aggiuntivo.

1.4.3. Azioni Proibite

Qualsiasi azione che si traduca in un vantaggio sleale è illegale. Ciò include l'uso di bug e glitch di qualsiasi tipo. Quando una squadra viene sorpresa ad utilizzare bug o glitch, la prima volta, verrà sanzionata con un la perdita del round in cui è stato utilizzato il bug o il glitch, a partire dalla seconda violazione di questa regola, la squadra verrà invece squalificata.

1.4.3.1 Operatori vietati

Alcuni operatori sono vietati. Nel caso in cui la squadra avversaria stia giocando con un operatore vietato in fase di azione, deve essere aperto un protest con uno screenshot in cui sia chiaramente visibile l'operatore durante la fase di azione.

Operatori attualmente vietati:

- Goyo
- Amaru

Giocare con un operatore vietato causa la perdita del round in cui è stato utilizzato. Un ulteriore utilizzo di operatori non consentiti può comportare la squalifica.

Prima di segnalare un utilizzo di operatori vietati, è necessario verificare che l'operatore in questione non sia stato cambiato durante la fase di 6th Pick (cambio operatore nascosto dopo la rivelazione degli operatori) o che non subisca un team-kill per evitare che l'operatore venga utilizzato in partita.

1.4.3.2 Bug e Glitch

Di seguito un elenco di meccaniche di gioco volontarie ed involontarie, marcate come concesse oppure come vietate. Ogni situazione accaduta nel match che non è presente in queste liste verrà valutata di volta in volta. Generalmente, verrà giudicata usando il buon senso.

AZIONI NON CONCESSE:

- usare lo specchio nero di Mira per scavalcare;
- posizionarsi sul bordo di una finestra in modo da non essere rilevati all'esterno;
- utilizzare uno scudo per salire sul bordo di una finestra in modo da non essere rilevati all'esterno;
- posizionarsi in punti dove si può sparare senza poter essere colpiti;
- sparare attraverso superfici che normalmente non possono essere attraversate da proiettili;
- penetrare attraverso muri, oggetti, o superfici in un qualsiasi momento;
- impedire lo scavalco di una finestra utilizzando uno scudo antiproiettile;
- posizionare una Black Eye di Valkyrie in un punto dove non può essere vista o distrutta;
- Posizionare un Occhio del male di Maestro su un'esca di Alibi.

Utilizzare i bug e glitch Using elencati comporterà una sconfitta nel round in corso per il team che compie tali azioni. Penalità più severe potrebbero essere applicate se un team ripete questi comportamenti durante la durata del torneo.

AZIONI CONCESSE:

- qualsiasi posizione accessibile senza penetrare attraverso superfici/oggetti/muri indistruttibili e dalla quale si può uscire senza penetrare attraverso superfici/oggetti/muri indistruttibili, nella quale si può essere visti e colpiti normalmente;
- scavalcare uno scudo;
- posizionarsi sul bordo di una finestra ed essere rilevati all'esterno;
- utilizzare uno scudo per salire sul bordo di una finestra ed essere rilevati all'esterno;
- piazzare le cariche di Thermite e Hibana ovunque il gioco lo permetta;
- utilizzare un compagno per scavalcare;
- piazzare il disinnesco lontano dalla bomba;
- utilizzare equipaggiamento o disinnescare attraverso superfici distruttibili;
- distruggere l'intero pavimento di un sito difensivo per impedire il piazzamento del disinnesco;
- utilizzare granate o dardi fumogeni attraverso i muri.

La direzione del torneo si riserva il diritto di aggiungere, anche in maniera retroattiva, altri bug alla lista dei bug esplicitamente permessi.

1.4.4 Spawnkilling

Non è consentito uccidere un attaccante durante i primi 2 secondi della fase di azione.

Farlo comporterà la perdita del round per il team difensore.

Qualsiasi uccisione che si verifichi dopo 2 secondi dall'inizio della fase di azione è consentita.

La fase di azione inizia dal minuto 3:00 del timer (180 secondi, come indicato al punto **2.3. Modalità di Gioco**). Qualsiasi uccisione di un attaccante che avvenga dopo il minuto 2:58 del timer (178 secondi) sarà ritenuta valida.

1.5. Streaming della partita

1.5.1. 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.

1.5.2. 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.

1.5.3. 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.

1.5.4. 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.

1.5.5 Casting

Commentare e trasmettere un match ESL è concesso solo con l'autorizzazione di un admin di ESL. Per ottenere l'autorizzazione aprite un support ticket almeno 24 ore prima dell'inizio del torneo.

Una lista dei Community Caster ufficiali di ESL è disponibile, insieme alle indicazioni su come diventare uno di essi, qui <https://play.eslgaming.com/rainbowsix/streams>

1.5.6. Spettatori

Non sono permessi spettatori, ad eccezione del personale autorizzato da ESL.

1.5.7. 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.

1.6. Cheating

1.6.1. Accusa di cheating con timetable

Se vuoi accusare un tuo avversario di aver imbrogliato, devi consegnare una timetable **in inglese** entro 72 ore dalla conclusione del match. La timetable deve essere preparata utilizzando un video in qualità Full HD. Le timetable dovrebbero essere consegnate insieme all'apertura del protest, quindi, per favore, assicurati che siano pronte quando apri il protest. In ogni caso, la timetable può anche essere consegnata più tardi (sempre all'interno della scadenza delle 72 ore), nel caso in cui non fosse stata consegnata all'apertura del protest. L'accusa di imbroglio portata avanti con una timetable non sarà valutata durante l'esecuzione del torneo. Tutte le timetable consegnate in un formato non corretto verranno direttamente scartate.

1.6.1.1. Struttura di una timetable

La timetable deve contenere le seguenti informazioni:

- nome e link del profilo del giocatore accusato;
- in-game nickname del giocatore che si vuole far controllare;
- tipologia, descrizione e nome del cheat di cui si sospetta l'utilizzo;
- link e nome delle prove video (immagini o clip video);
- timestamp specifici del video demo che sembrano sospetti, insieme ad una motivazione per cui risulterebbero sospetti, per ciascun timestamp indicato (esempio, perché non sarebbe potuta essere fortuna, udito o skill).

1.6.1.1.1. Esempio

Ho il sospetto che player1 abbia imbrogliato contro player2 perché temeva di perdere l'incontro.

Player link: link al profilo del giocatore.

In game nick: Mister Spock1337

Cheat: aimbot e wallhack/ESP

Link al videolink per scaricare il video dalla pagina del match

Nome video: autoesplicativo

12:21 - mi avvicino di nascosto alla rampa e player1 rimane lì perché “vede” che sto arrivando

14:34 - lancio una granata accecante all'ingresso della stanza mentre player1 si trova lì, pertanto dovrebbe essere accecato, ma invece vede tutto e mi uccide non appena attraverso la porta.

15:01 - raggiungo di soppiatto l'anticamera della postazione radio, il crosshair di player 1 rimane posizionato sulla mia testa.

18:00 - player1 si trova appostato al respawn, guardando verso l'atrio. Silenziosamente mi avvicino dalla direzione opposta, partendo dalla rampa verso la scala. Improvvisamente il suo crosshair si posiziona sulla mia testa e mi spara. Non ha potuto sentirmi.

20:21 - Mentre corro nel corridoio, il mirino di player1 segue perfettamente la mia testa. Nonostante io salti, il suo crosshair continua comunque a seguire la posizione della mia testa.

27:12 - player1 sta mirando l'entrata dell'atrio, mentre io arrivo silenziosamente alle sue spalle. Il suo mirino si posiziona istantaneamente sulla mia testa. Reazione incredibile!

2. Impostazioni del gioco

Gli incontri saranno strutturati nel formato **Bo2**.

Tutti i match vanno giocati con le seguenti impostazioni:

2.1. Impostazioni Playlist

- Lista scenario: Modalità Normale
- Tipo di server: Server Dedicato

- Voice Chat: Solo team
- Ora: Giorno
- Impostazioni HUD: Pro League

2.2. Impostazioni del Match

- Numero di ban: 4
- Ban timer: 20
- Numero di round: 12
- Scambio Ruolo Attaccanti/Difensori: 6
- Tempi supplementari: 3 Round
- Differenza punteggio nei supplementari: 2
- Cambio di ruolo nei supplementari: 1
- Parametro rotazione obiettivo: 2
- Rotazione tipo di obiettivo: Round giocati
- Rientro unico assalitore: On
- Timer fase di pick: 15
- Sesta scelta: On
- Timer sesta scelta: 15
- Timer fase di rivelazione : 5
- Handicap danni: 100
- Danni fuoco amico: 100

- Atterramento: 20
- Scatto: On
- Lean: On
- Replay morte: Off

2.3. Modalità di Gioco: Bombe

- Durata piazzamento: 7
- Durata disinnescò: 7
- Durata innesco: 45
- Defuse Carrier Selection: On
- Durata fase preparatoria: 45
- Durata fase azione 180

2.4. Operatori

- Goyo e Amaru non sono consentiti!
- Tutti gli altri operatori sono consentiti.

2.5. Mappool

- Bank
- Border
- Club House

- Coastline
 - Consulate
 - Kafe Dostoyevsky
 - Villa
-

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. Se un giocatore o un team ricevono punti penalità per molteplici violazioni, essi vanno sommati insieme.

Un team verrà punito solo una volta per ciascuna violazione, indipendentemente da quanti giocatori sono stati puniti.

3.1. Blocchi

Giocatori che vengono bloccati durante la competizione saranno costretti a saltare i playday fintanto che il blocco sarà attivo.

3.2. Squalifica

Tutti i match del torneo devono essere giocati nelle date stabilite nella pagina del match. È possibile posticipare un match come indicato al punto **1.3.5. Posticipare un match.**

Se un team 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 team 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 team dalla competizione, e di revocare, eventualmente, lo slot per la partecipazione alla stagione successiva.

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

4. Penalità specifiche per il gioco

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

5. Diritti amministrativi

Anche nel caso in cui UBISOFT abbia messo in palio dei premi e autorizzato l'utilizzo del suo marchio durante un torneo ESL, la casa produttrice non è coinvolta nella gestione amministrativa del torneo, che rimane di esclusiva competenza di ESL, alla quale devono essere indirizzate domande e reclami.

5.1. Media

Accettando i termini e le condizioni per l'iscrizione ad un qualsiasi evento ESL online ed offline, il Team e/o il Player accettano che i loro match vengano trasmessi in Live Streaming da uno dei Media Partners ESL. I match verranno selezionati dai Media Partners e dalla squadra di Admin

ESL preposta a questo scopo. I match selezionati per essere visualizzati in streaming saranno schedulati in anticipo rispetto a tutti gli altri. Questo servirà per poter organizzare l'evento in maniera rigorosa, così da permettere a tutti (Media Partners, Player e Spettatori) di sapere quando e dove, potranno vedere il match.

5.2. Proprietà dello slot nel campionato

5.2.1. Restrizioni

Nell'ottica di preservare l'integrità del Campionato è stabilito che i manager e/o i presidenti delle squadre non possano avere interessi né diretti né indiretti in altre squadre della stessa competizione. E' quindi vietato essere proprietari o Team Manager di più di una squadra all'interno della stessa competizione.

5.2.2. Compravendita degli slot

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 di 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.

5.2.3. 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.

5.2.4. 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.