



**QUALIFICHE NAZIONALE LEAGUE OF LEGENDS PERSONAL GAMER**



**REGOLAMENTO TORNEO LEAGUE OF LEGENDS**

## Premessa

Italian e-Sports Association è lieta di annunciare l'apertura delle iscrizioni per le **Qualifiche Nazionale League of Legends Personal Gamer**. Il torneo avrà lo scopo di selezionare i migliori atleti videoludici italiani in base alle prestazioni individuali. Il torneo di qualifiche è aperto a tutti i tesserati del Settore Sport Elettronici.

Il presente regolamento integra il **Regolamento Tecnico Nazionale di Sport Elettronici**, disponibile al seguente indirizzo: <http://sportelettronici.it/discipline/regolamento-tecnico-nazionale/>. Ogni atleta registrato per il torneo delle Qualifiche Nazionale Italiana League of Legends dichiara di avere letto ed accettato il presente regolamento e che si atterrà allo stesso.

Sono nominati arbitri in game:

- urkukan
- Simmat

La funzione degli arbitri sarà quella di dirimere eventuali contestazioni durante lo svolgimento del torneo e relative l'applicazione del presente regolamento.

La premessa è parte integrante del regolamento.

## 1.0 Modalità d'iscrizione

1.1 Ogni giocatore di Nazionalità italiana ed avente un regolare account su League of Legends può partecipare alle Qualifiche Nazionale Italiana League of Legends.

1.1.1 Gli atleti si possono iscrivere come singolo giocatore o come squadra composta da un massimo di 5 atleti (ogni giocatore dovrà essere regolarmente iscritto e specificare il medesimo nome squadra di tutti gli altri 4 atleti).

1.1.2 Per ogni squadra deve essere nominato un capitano che sarà il portavoce della stessa e la rappresenterà con le altre squadre e con lo staff di Italian e-Sports Association.

1.2 Non è possibile iscrivere più account riconducibili ad un singolo giocatore (pena l'esclusione di tutti gli account in gioco).

1.3 Per iscriversi alle *Qualifiche Nazionale League of Legends Personal Gamer*, è necessario essere tesserati come con il *Settore Sport Elettronici*, è possibile farlo attraverso questo link:

<http://sportelettronici.it/tesseramento>

1.3.1 In caso si fosse già tesserati sarà sufficiente comunicare: nome, cognome, numero tessera, account battlefy ed e-mail, nell'apposito modulo:

<http://sportelettronici.it/nazionale-italiana/qualificheLoL2016>

1.4 Si raccomanda, in fase di registrazione, di inserire un indirizzo e-mail valido, tutte le comunicazioni ufficiali, anche relative alla vincita avverranno SOLO tramite e-mail.

1.5 Per poter partecipare al torneo si deve essere muniti di un account su

<https://battlefy.com>

1.6 Le iscrizioni al torneo saranno aperte da 1° luglio.

1.7 Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 13:00 del 23 luglio 2016.

1.8 Lo staff di *Italian e-Sports Association* si riserva il diritto di modificare Nickname e/o pseudonimi anche per il nome della squadra, nel caso in cui questi infrangano i seguenti requisiti:

1.8.1 assomiglino o siano uguali a quelli di persone reali esistenti,

1.8.2 richiamino in qualche modo *Italian e-Sports Association*, l' *International e-Sports Federation* e o altre associazioni della federazione,

1.8.3 richiamino o siano identici a loghi o marchi registrati che l'atleta non ne possiede i relativi diritti,

1.8.4 sono protetti da diritti di terze parti e l'atleta non ne possiede i relativi diritti.

1.8.5 qualsiasi nickname/nome team/pseudonimo,

1.8.6 nomi che andranno contro il buon costume e buone maniere non saranno accettati.

1.9 Essendo una competizione volta a valutare i singoli atleti durante tutto il torneo (finali incluse) gli atleti non potranno chiedere di essere sostituiti per nessun motivo. Gli atleti dovranno svolgere le partite secondo le modalità indicate dallo staff di *Italian e-Sports Association* senza avvalersi di sostituti in alcun momento.

## 2.0 Costi e date

2.1 Qualifiche Nazionale Italiana League of Legends non prevederanno il pagamento di alcuna iscrizione per i tesserati al Settore Sport Elettronici:

<http://sporelettronici.it/tesseramento/>

2.2 Il torneo si svolgerà in data 23 luglio a partire dalle ore 15:00.

2.3 La finale del torneo online sarà dal vivo e si svolgerà in data 28 agosto a partire dalle ore 14:00.

### 3.0 Modalità di svolgimento

3.1 Il torneo si svolgerà in modalità Single elimination Bracket “al meglio delle tre serie” (best-of-three Bo3) ossia tre partite e la squadra che ne vincerà per prima 2 avrà accesso al turno successivo. La squadra perdente abbandonerà il torneo.

3.1.1 La squadra che vincerà la finale sarà quella che sarà nominata **Campione delle Qualifiche Italiane di League of Legends**.

3.2 La squadra con classifica maggiore (es. 1 è più alto di 10) decide se la squadra vuole il 1° ban & pick oppure se sarà la squadra avversaria ad effettuare il primo ban & pick. Nella seconda partita, la squadra che non ha effettuato il 1° ban & pick a scegliere se effettuarlo o cedere la possibilità agli avversari.

3.3 Le partite si devono svolgere 5v5 (ossia 5 atleti contro 5 atleti) tuttavia per assenza di un membro di una squadra è possibile, nel caso in cui la squadra in inferiorità lo decidesse, disputare le partite 4v5 (ossia 4 atleti contro 5 atleti) oppure 4v4 (ossia 4 atleti contro 4 atleti, quindi entrambe le squadre rinuncerebbero ad un atleta in campo) ma solo se entrambe le squadre accettano queste modalità.

3.4 Per svolgere le partite deve essere importata, quando necessario, la modalità “tournamente draft”.

3.5 Nelle partite giocate in modalità Tournament draft, è proibito utilizzare la funzione di pausa senza giusta motivazione (ad esempio per la disconnessione di un atleta). In ogni caso quando si vuole utilizzare la pausa si deve tenere presente che:

- La pausa non deve essere più lunga di 10 minuti. Nel caso fosse necessaria una pausa più lunga ci deve essere il consenso da parte della squadra avversaria o di un arbitro o staff di Italian e-Sports Association (deve essere scritto chiaramente in chat). In caso non ci fosse alcun consenso la partita deve riprendere normalmente il suo svolgimento.
- In caso di disconnessione di un atleta è possibile effettuare una pausa.
- Quale norma di buon comportamento la revoca della pausa deve essere anticipata in chat e si deve aspettare l'ok da parte della squadra avversaria.
- Abusare della pausa è considerato un comportamento lesivo il fair play e quindi sarà punito dagli arbitri o dallo staff di Italian e-Sports Association. (salvare screen nel caso in cui si voglia avanzare la richiesta di squalifica per abuso della modalità pausa).

3.6 Se entrambe le squadre acconsentono è possibile rigiocare una partita che sia stata inficiata per problemi tecnici e quindi se, a detta di entrambe il risultato è stato falsato.

- La partita rigiocata deve avere gli stessi pick & ban, non è possibile cambiare i Summoner usati.
- Nel caso sia impossibile ad un atleta di entrare in una partita già iniziata per un bug che rende impossibile la connessione ad una partita prima dei ban & pick, la partita ha bisogno di essere effettuata nuovamente se non è più vecchia di 1 minuto. Deve essere fornito uno screenshot come prova del bug.

3.7 Qualsiasi che possa portare un vantaggio diretto o indiretto ad una delle due squadre sarà considerato un'azione illegale e quindi punibile da un arbitro.

3.5 Il Bracket sarà visibile da un'ora prima dell'inizio del torneo all'indirizzo:

<https://battlefy.com/itespa>

con il titolo: **Qualifiche Nazionali League of Legends by Personal Gamer**

3.6 È previsto Checkin un'ora prima dell'inizio del torneo il massimo ritardo ammesso dopo l'orario di inizio delle gare (l'orario previsto sarà decretato dagli arbitri nel caso in cui variasse rispetto quello indicato nel presente regolamento) è di 15 minuti. Tutti gli atleti sono caldamente invitati ad essere presenti almeno 5 minuti prima dell'inizio dell'orario indicato nel presente regolamento.

3.7 Sono ammessi spettatori negli appositi slot solo se entrambe le squadre acconsentono ad averli. Gli arbitri e tutto lo staff di Italian e-Sports Association fanno eccezione potendo essere tra gli spettatori a loro discrezione.

3.8 Tutti gli orari di gioco sono intesi come Central European Time (CET) il quale è un'ora avanti Greenwich Mean Time (GMT).

## 4.0 No show

4.1 La squadra può dichiararsi vincitrice per assenza della squadra avversaria dopo che siano passati 15 minuti dall'ora posta sul bracket in corrispondenza del turno indicato o da quanto annunciato dagli organizzatori.

## 5.0 Aggiornamento risultati

5.1 Il risultato verrà aggiornato automaticamente sul bracket del sito battlefy. Le squadre hanno 10 minuti di tempo, al termine di una partita per impostare la nuova partita del turno successivo.

## 6.0 Canali streaming

6.1 È possibile seguire i tornei attraverso il canale ufficiale dell'evento:  
<https://www.twitch.tv/personalgamer>

6.2 È possibile accreditarsi con i propri canali streaming indipendenti per seguire la competizione avendo cura di segnalarlo e avendo l'autorizzazione a seguire l'evento stesso.

6.3 Italian e-Sports Association si riserva l'esclusiva assoluta sullo streaming dalla fase playoff (Semifinale - Finale) che sarà trasmessa su <https://www.twitch.tv/personalgamer>.



## 7.0 Regole di comportamento

- 7.1 E' assolutamente vietato insultare: gli admin, i giocatori (del proprio giocatori e dei giocatori avversari), e gli spettatori dei vari streaming in chat.
- 7.2 Ogni forma di mancanza di rispetto o di fair play nei confronti di: avversari, admin e dei vari spettatori verrà punita severamente.
- 7.3 Per poter segnalare un comportamento scorretto da parte di un vostro avversario prima, durante e dopo il game basta effettuare uno screenshot e inviarlo agli organizzatori del torneo che provvederanno a valutare il caso.
- 7.4 Ogni giudizio di un admin del torneo è insindacabile.
- 7.5 Ogni forma di account sharing è severamente vietata, nel caso in cui si presentasse tale situazione, l'atleta colpevole sarà espulso dal torneo e successivamente escluso dai circuiti di Italian e-Sports Association per un periodo di tempo che sarà valutato.
- 7.6 In caso di dubbi lo staff di Italian e-Sports Association si riserva il diritto di interrompere un match in corso per effettuare controlli volti ad accertare la validità del match stesso.

## 8.0 Punteggi e Classifiche

- 8.1 Il torneo Qualifiche Nazionali – 8° e-Sports World Championship, è valido per il circuito classifiche nazionali Sport Elettronici.
- 8.2 Tutti i tornei del Settore Sport Elettronici MSP, oltre ad eventuali premi, conferiranno un punteggio ai partecipanti. Tale punteggio sarà accumulato negli anni e permetterà agli atleti di fregiarsi del relativo titolo di categoria.

### 8.2.1 Categorie speciali atleti minorenni

U12 tutti gli atleti minorenni fino al 1 gennaio 2004

U14 per i nati dal 1 gennaio 2002

U16 per i nati dal 1 gennaio 2000

Le categorie giovanili sono cumulabili con le categorie seniores.

### **8.2.2 La classificazione in base al punteggio cumulato è la seguente:**

Non classificato: 0 punti

Novizio: 600 punti

Esordiente: 2000 punti

Giocatore da torneo: 7000 punti

Semi-professionista: 15000 punti

Professionista: 30000 punti

Elite: 50000 punti

Super-Elite: 100000 punti

### **8.2.3 I punteggi per i tornei sono:**

1° posto= 1000 punti

2° posto= 500 punti

3° posto= 300 punti

4° posto= 200 punti

5-8 posto= 100 punti

9-16 posto= 50 punti

17-32 posto= 10 punti

33-64 posto= 5 punto

**8.3 Le classifiche saranno aggiornate mensilmente e pubblicati sugli albi nel sito Web del Settore Sport Elettronici.**

## 9.0 Penalità

9.1 Sono previste le seguenti penalità riguardanti solo ed esclusivamente la fase due della competizione:

Trasgressione del regolamento	Punti di penalità
Flame(insulti, ingiurie, parole fuori luogo,ecc...)	1 per i giocatori 0 per il team
Account Sharing	10 per i giocatori 4 per il team
Multi-Account	10 per i giocatori 2 per il team
Cheating	10 per i giocatori 0 per il team
Fake account	10 per i giocatori 0 per il team
No Show	1 punto di penalizzazione in classifica per il team inoltre sarà considerata come sconfitta ulteriore
Mancato upload matchmedia	0 punti di penalizzazione in classifica 1 punto penalità al capitano/team manager

9.2 Punti penalità giocatori:

- 10 Punti di penalità: Sospensione permanente dell'account di gioco.
- 8 Punti di penalità: Sospensione di 2 mesi dell'account di gioco.

- 6 Punti di penalità: Sospensione di 1 mese dell'account di gioco.
- 4 Punti di penalità: Sospensione di 2 settimane dell'account di gioco.
- 2 Punti di penalità: Sospensione di 1 settimana dell'account di gioco.

N.B. Tutti i giocatori sospesi, non sono utilizzabili in match ufficiali fino al termine della sospensione.

### 9.3 Punti penalità Teams:

- 10 Punti di penalità: Sospensione permanente del team.
- 8 Punti di penalità: Sospensione di 2 mesi del team.
- 6 Punti di penalità: Sospensione di 1 mese del team.
- 4 Punti di penalità: Sospensione di 2 settimane del team.

2 Punti di penalità: Sospensione di 1 settimana del team.

N.B. Un team sospeso permanentemente viene escluso dalla competizione in atto e dalle successive competizioni, per tutte le altre sospensioni sopra citate non vi è alcuna esclusione dalla competizione in atto, ma il team non può partecipare a competizioni ufficiali fino al termine della sospensione.

## 10.0 Premi

10.1 La squadra vincitrice sarà eletta Campione del Torneo di Qualifica Nazionale League of Legends Personal Gamer e avrà garantiti 2 atleti come membri della Nazionale Italiana. Eventuali ulteriori premi saranno rivelati poco prima dell'inizio del torneo.

10.2 Lo staff IteSPA non si assume la responsabilità finale riguardante i premi emanati dalla Riot. Lo staff adotterà comunque qualsiasi procedura e azione necessaria alla trasmissione di questi premi ai giocatori, tuttavia la responsabilità dell'erogazione del premio stesso spetta alla Riot, a differenza dei premi erogati dagli sponsor.

10.3 I premi di cui sopra si riferiscono ai premi in Riot Point (RP) o Skin, se non diversamente specificato dagli organizzatori.

10.4 Il torneo è una parte essenziale delle Qualifiche della Nazionale Italiana. Partecipare a questo torneo vuole anche dire essere selezionati in base alle proprie abilità per partecipare alla Nazionale Italiana di League of Legends come titolari (5 atleti in totale) o come riserve (10 atleti in totale).

10.5 Il torneo è riconosciuto tra quelli della Riot come valido per la riscossione di "Riot Point" se tutti i giocatori delle squadre che si classificheranno nei piazzamenti indicati a questo indirizzo: <http://events.euw.leagueoflegends.com/it/events/206004>

## 11.0 Contestazioni

11.1 In caso di contestazione, contattare uno degli admin presenti nelle giornate del torneo e specificati in sede di premessa di detto regolamento.

11.2 Per chi lo ritenesse opportuno sarà possibile aprire un ticket sul sito dell'associazione all'indirizzo: <http://www.italianesports.com/supporto>

11.3 In sede di contestazione gli arbitri hanno l'ultima parola per qualsiasi contenzioso. In caso non si fosse soddisfatti della decisione arbitrale è possibile ricorrere al giudizio dello staff di leSN tramite email ([tornei@italianesports.com](mailto:tornei@italianesports.com) / o modulo "protest" sul sito [www.italianesports.com](http://www.italianesports.com)) che può: annullare, modificare o confermare la decisione arbitrale.