

**LEAGUE OF LEGENDS
CIRCUITO TORMENTA
QLASH Amateur Showdown**



1. Team e Giocatori

1.1. Idoneità alla partecipazione

- 1.1.1. I giocatori devono avere un'età minima di 16 anni compiuti. Tutti i giocatori che non hanno compiuto 18 anni devono presentare un permesso scritto da un tutore legale per partecipare alle competizioni del Circuito Tormenta;
- 1.1.2. I giocatori non devono essere attualmente titolari in alcun team facente parte di una Premier Regional League (incluse, ma non limitate a LEC, LCS, LCK, LPL etc.) o European Regional League (ERL);
- 1.1.3. Un giocatore Comunitario (nazionalità italiana) che ha giocato più del 50% delle partite della Regular Season dello Split di ERL precedente all'inizio del circuito, non può prendere parte alle Competizioni del Circuito Tormenta;
- 1.1.4. Un giocatore Import (non italiano) che ha giocato più del 50% delle partite della Regular Season in uno degli ultimi due split di ERL precedenti all'inizio del circuito, non può prendere parte alle Competizioni del Circuito Tormenta;
- 1.1.5. Giocatori, proprietari e membri dello staff dei Team non possono essere dipendenti di Riot Games Inc. ("RIOT"), League of Legends eSports Federation LLC o di PG Esports;
- 1.1.6. Tutti i giocatori devono possedere un account di League of Legends di almeno Livello 30 senza alcun tipo di penalità (Chat Restricted, Sospensione temporanea, Sospensione Permanente, Coda a bassa priorità) sul server Europa dell'Ovest (EUW);

- 1.1.7. Tutti i giocatori devono possedere un account completo in tutte le sue parti sul sito <https://circuitotormenta.it/> e devono far parte di un unico e solo team di League of Legends;
- 1.1.8. Ogni squadra può schierare un massimo di 2 Import all'interno dei titolari attivi e dei giocatori presenti all'interno del match.

1.2. Registrazione

- 1.2.1. Il roster ed il coach dovranno essere comunicati agli organizzatori entro e non oltre il termine comunicato.
- 1.2.2. Il team deve includere un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 10
- 1.2.3. Alla registrazione si dovranno comunicare i titolari
- 1.2.4. I giocatori possono far parte di un unico roster, e vi sono vincolati per tutta la durata del torneo
- 1.2.5. I team partecipanti alla competizione sono tenuti ad iscriversi e registrare il Roster sul sito ufficiale <https://circuitotormenta.it/> nella sezione League of Legends, entro e non oltre la data e l'orario comunicati nella pagina del torneo. Oltre questa data, non sarà più possibile modificare il roster fino alla fine della tappa;
- 1.2.5. In caso di attenuanti, come problemi temporanei con il permesso di lavoro/residenza o una sospensione competitiva, può essere concesso un esonero temporaneo dai requisiti del Roster. Questa concessione è a sola discrezione degli Ufficiali di Torneo;

2.3.5. Il Capitano della squadra designata all'interno del sito <https://circuitotormenta.it/> è anche il proprietario della squadra. Quest'ultimo, è inoltre la persona designata per l'assegnazione dei punti di ogni competizione.

1.3. Cambi di Roster

1.3.1. È possibile scambiare in qualsiasi momento un titolare con una riserva, purché si mantengano le regole di idoneità e registrazione

1.3.2. Ogni cambiamento interno al roster dovrà essere comunicato agli organizzatori e al team avversario [3 ore] prima della partita in questione. Ogni cambiamento non dichiarato potrà essere sanzionato, a discrezione degli organizzatori

1.3.3. Durante una serie, un giocatore titolare può essere scambiato con una riserva solo e soltanto se comunicato agli organizzatori al massimo entro 5 minuti dallo scoppio del Nexus

1.3.4. In eventuali cambi di roster non sarà possibile prendere giocatori presenti in altri roster di qualsiasi squadra già qualificata (vedere Regola 1.2.4).

2. Descrizione del formato

2.1. Open qualifier

2.1.1. A tutti i team verrà assegnato un seed casuale e si scontreranno in una Svizzera Bo1, dalla quale verranno selezionati 30 team (o più) che verranno inseriti nei 4 gruppi Tier B. Questa divisione potrebbe variare in base a valutazioni fatte dagli organizzatori

2.1.2. Il qualifier si svolgerà i giorni 16, 18 e 21 Giugno 2021, dalle ore 19.00 alle ore 22.00, con possibilità di posticipare l'ultimo game della giornata, entro 2 ore prima dell'inizio del turno successivo

2.2. Regular Season

2.2.1. La regular season si svolgerà seguendo un formato Single round robin, per un totale di 7 match per team.

2.2.1. Ogni settimana i team disputeranno 2 partite (3 per la superweek). Il calendario verrà fornito dopo il qualifier.

2.2.2. La stagione regolare sarà composta da 3 settimane in totale.

2.2.3. I migliori team per ogni tier parteciperanno ai playoff seguendo questo schema:

- Tier S: top 8
- Tier A: top 6 di ogni gruppo
- Tier B: top 3 di ogni gruppo

2.2.4. Ogni vittoria garantirà 3 punti, ogni sconfitta 0

2.2.5. In caso due o più squadre abbiano lo stesso punteggio al termine della Regular Season, si guarderanno gli scontri diretti, nel qual caso essi non siano sufficienti, si giocheranno delle partite di spareggio

2.3. Playoff

2.3.1. I playoff vedranno 32 team sfidarsi, con un bracket single elimination seguendo il seeding dato dai risultati della Regular season, in partite Bo3 (finale Bo5)

2.3.2. In base al risultato nei playoff, verranno assegnati punti validi per il Circuito Tormenta, seguendo la tabella ivi

riportata:

EVENTI HERALD			
POSIZIONE	PUNTI	POSIZIONE	PUNTI
1	150	Top 8	30
2	100	Top 16	15
3	75 / 50	Top 32	10
4	60 / 50	Top 64	5

2.4. Tier

- 2.4.1. Ogni gruppo è composto da 8 team che si scontreranno secondo il formato descritto sopra.
- 2.4.2. Gli ultimi 2 classificati per ogni gruppo retrocederanno al tier inferiore.
- 2.4.3. I primi classificati per ogni gruppo avanzeranno al tier superiore.
- 2.4.4. Gli ultimi 2 classificati di ogni gruppo del tier più basso perderanno il loro slot, ma potranno riaffrontare il qualifier.

3. Svolgimento del torneo

3.1. Partite online

- 3.1.1. Tutti i team devono essere all'interno del [discord](#) per tutta la durata del torneo, e avere un referente per le comunicazioni TO-team
- 3.1.2. Tutti i giocatori devono essere pronti ad entrare in lobby per l'orario di inizio della partita in questione, il che

comprende il completo aggiornamento del client, pagine di rune pronte e settaggi configurati

3.1.3. I team che non sono pronti nei tempi precedentemente indicati (o forniti dagli organizzatori) verranno sanzionati nel seguente modo:

- Dopo 5 minuti, il team perderà un ban nella partita corrente
- Dopo 10 minuti, il team perderà 2 ban nella partita corrente
- Dopo 20 minuti, il team perderà la partita a tavolino

3.1.4. I giocatori, prima di entrare in partita, devono essere sicuri che la loro attrezzatura funzioni

3.1.5. Solo i 10 giocatori sono ammessi in lobby, nessun altro esterno allo staff del torneo, a meno di eventuali disposizioni degli Ufficiali di Torneo

3.2. Patch

3.2.1. La patch utilizzata sarà quella online sul client

3.3. Tempo di setup

3.3.1. I giocatori avranno a disposizione un intervallo di tempo per controllare che tutto sia pronto, verificare il corretto funzionamento di tutte le periferiche e della propria connessione

3.4. Fase di Draft

3.4.1. Quando tutti i giocatori avranno completato la fase di setup e saranno entrati nella lobby, un membro dello staff

del torneo farà iniziare la partita (questo solo per le partite di campionato)

3.4.2. Impostazioni partita:

- Map: Summoner's Rift
- Team size: 5
- Allow spectators: lobby only
- Game type: tournament draft

3.4.3. Modalità di draft:

- Bans: BRBRBR
- Picks: BRRBBR
- Bans: RBRB
- Picks: RBBR

3.4.4 Per tutta la durata del torneo, verrà usato il software online "Prodraft" o "LoLDraft", per ogni partita un membro dei team si preoccuperà di impostarlo (nomi blue e redside) e condividere il link del side opposto alla squadra avversaria, oltre allo spectate. In caso di errori va notificato immediatamente all'altro team.

3.5. Inizio della partita

3.5.1. La partita comincerà immediatamente dopo la fase di draft, non è consentito abbandonare la partita dopo la fine della draft, se non per casi speciali

3.5.2. In caso di errore, è a discrezione dello staff del torneo l'utilizzo della modalità blind pick per ripetere in modo rapido la draft

3.6.

Restart

3.6.1. Solo e soltanto lo staff del torneo possono decidere per un restart della partita, e unicamente per i motivi sotto elencati

3.6.2. Se, prima dell'entrata nella Landa, un giocatore nota che le sue rune o i suoi settaggi non sono stati applicati correttamente e il problema non può essere risolto in game

3.6.3. Se, prima dell'entrata nella Landa, un membro dello staff del torneo nota che ci sono delle difficoltà tecniche che impediscono il normale proseguimento del match

3.6.4. Se, in un qualsiasi momento della partita, si verifica un bug critico che altera notevolmente il gioco

3.6.5. Perché si applichi un restart lo staff del torneo deve assicurarsi che il problema non sia dovuto in nessun modo al giocatore. Inoltre il problema deve interferire notevolmente con la capacità del giocatore stesso di competere

3.6.6. Se un giocatore pensa di aver incontrato un bug critico, deve immediatamente riferirlo allo staff che si occuperà di verificare il problema. Qualsiasi ritardo nella segnalazione di un problema comporterà l'annullamento del restart

3.6.7. Se tutte le condizioni necessarie sono state verificate, verrà proposto ai team danneggiati dal problema un

restart, se almeno uno di essi accetta, si procederà al restart

3.6.8. In caso di restart prima dell'entrata nella Landa, verranno mantenuti gli stessi settaggi (rune, incantesimi dell'evocatore, draft), correggendo l'eventuale errore. In caso di partita già iniziata, i settaggi non verranno preservati. Ogni giocatore è tenuto a controllare i propri settaggi prima dell'inizio della partita, in caso di non controllo, non è garantito il restart

3.6.9. Ogni team ha diritto a una pausa di 10 minuti, la pausa può essere chiamata per problemi di connessione, necessità di usufruire dei servizi, problemi all'hardware e si deve chiamarla solo in momenti di stallo del game

3.7. Operazioni post partita

3.7.1. I Team in gara sono tenuti a confermare ed a comunicare allo staff del torneo i risultati delle partite, allegando uno screenshot sulla piattaforma <https://circuitotormenta.it>. Lo staff del torneo è tenuto a confermare e registrare i risultati delle partite.

3.7.2. I team sono tenuti a informare lo staff del torneo in caso di problemi tecnici

3.7.3. Lo staff del torneo è tenuto ad informare i team del tempo rimanente prima della prossima fase di draft

3.7.4. I giocatori devono essere informati di possibili contenuti post match, quali interviste, discussioni o altro di natura esterna alla partita

3.8. Programma

3.8.1. Gli organizzatori possono, a loro discrezione, modificare il programma delle partite, previa comunicazione con i team

3.8.2. I giocatori devono essere in lobby non più tardi dell'orario specificato dagli organizzatori

4. Codice di condotta

4.1. Integrità della competizione

4.1.1. I team sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare contrasti con i principi di fair play, onestà e sportività. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione degli organizzatori del torneo. Nei seguenti punti sono elencati alcuni comportamenti non accettati

4.1.2. Cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione può avvenire tra giocatori, team e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo scopo di beneficio delle parti coinvolte. Queste pratiche includono:

- Soft play, un qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard competitivo ragionevole
- Accordarsi preventivamente su un risultato
- Perdere volontariamente una partita a fronte di una qualsiasi compenso o motivazione
- Imporre ad un giocatore la sconfitta

- 4.1.3. Hacking, ovvero una qualsiasi modifica non autorizzata al client, l'utilizzo di qualsiasi programma di cheating, o un metodo analogo per barare
- 4.1.4. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente un qualsiasi bug a proprio vantaggio
- 4.1.5. Ringing, giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo
- 4.1.6. Disconnettersi intenzionalmente senza un valido motivo
- 4.1.7. Qualsiasi altra azione che violi queste regole e/o gli standard stabiliti dagli organizzatori del torneo
- 4.1.8. Un membro di un team non può usare linguaggio osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio o in qualsiasi modo sgradevole, oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione, in qualsiasi momento
- 4.1.9. Un membro di un team non può usare questo tipo di linguaggio sui social o di fronte ad un pubblico.

4.2. Responsabilità sotto codice

- 4.2.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, che siano esse intenzionali o non. Sono puniti allo stesso modo i tentativi
- 4.2.2. Le molestie sono proibite. Esse sono definite come atti sistematici, ostili e ripetuti che hanno luogo in un periodo di tempo considerevole, oppure un singolo episodio, entrambi intesi ad isolare e ostracizzare una persona e/o colpire la sua dignità

- 4.2.3. Le molestie sessuali sono proibite. Le molestie sessuali sono definite come avance sessuali indesiderate. La valutazione è basata su se una persona ragionevole considererebbe la condotta come non desiderata o offensiva. C'è tolleranza zero per qualsiasi minaccia o coercizione a sfondo sessuale o la promessa di vantaggi a fronte di favori sessuali
- 4.2.4. I membri di un team non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, una singola persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratori sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione
- 4.2.5. I membri di un team non possono dire, fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto svantaggioso o deleterio sulla competizione
- 4.2.6. I team possono ricevere o gli potrebbe venire richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso del torneo. Annunci prematuri possono fermare lo scouting competitivo che un team può utilizzare per creare strategie per le partite in programma. Per questa ragione, se ad un membro di un team viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo, ed il membro del team procede a rilasciare suddette informazioni, allora il membro e/o il team saranno soggetti a penalità

- 4.2.7. Se gli Ufficiali di Torneo o Riot Games determinano che un team o uno dei suoi membri abbiano violato il Summoner's Code, i termini di utilizzo di League of Legends o altre regole del gioco, gli Ufficiali di Torneo possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un membro di un team viene contattato da un Ufficiale di Torneo per discutere di una investigazione, il membro del team è obbligato a dire la verità. Se un membro di un team trattiene informazioni o inganna un Ufficiale di Torneo creando ostacolo alla investigazione, allora il membro del team è soggetto a penalità
- 4.2.8. Un membro di un team non può essere coinvolto in alcuna attività che è proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che può portare o può essere ragionevolmente ritenuto che porti a condanna in qualsiasi giurisdizione o foro competente
- 4.2.9. Un membro di un team non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di Torneo, attraverso nessun canale di comunicazione
- 4.2.10. Nessun membro di un team può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Torneo, dipendente di Riot Games, dipendente del torneo o persona connessa con o dipendente di un altro team facente parte del torneo, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di un team che compete. L'unica eccezione a questa regola dovrà essere in caso di compensazione basata sulle performance pagata ad un membro del team da parte di uno sponsor o il proprietario del team stesso
- 4.2.11. Nessun membro o affiliato di un team può richiedere, attirare o fare una offerta di lavoro ad alcun

coach o giocatore che ha firmato con un team del torneo, o neanche incoraggiare qualsiasi di questi coach o giocatori a rompere o terminare un contratto con suddetti team del torneo. Un coach o un giocatore non possono richiedere ad un team di violare questa regola. Un coach o un giocatore possono esprimere pubblicamente la loro volontà di lasciare un team ed incoraggiare chiunque sia interessato a contattare il loro manager. Tuttavia, un coach o un giocatore non può in modo diretto convincere un team a contattare il proprio manager o provare a violare i propri obblighi contrattuali. Le violazioni a questa regola potrebbero essere soggette a penalità, a sola discrezione degli Ufficiali di Torneo. Per chiedere lo stato contrattuale di un coach o giocatore di un altro team, un membro di un team deve contattare il team manager e/o proprietario del team con cui il giocatore e/o coach è attualmente sotto contratto. Il team che richiedente deve fornire visibilità agli Ufficiali di Torneo prima di poter discutere il contratto con un giocatore

- 4.2.12. Nessun membro di un team può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di Torneo
- 4.2.13. Nessun membro di un team può offrire, concordare, cospirare o provare ad influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo regolamento
- 4.2.14. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di Torneo. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di Torneo, un team può essere soggetto a penalità. Delle penalità possono essere

imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti

4.3. Penalità

4.3.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di Torneo ritengono, a loro sola e assoluta discrezione, costituisca gioco scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti dovrà essere a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di Torneo

4.3.2 Una volta valutata l'effettiva colpevolezza del membro del team, verranno assegnati alla squadra dei punti penalità dagli Ufficiali di Torneo.

4.3.3 Lista penalità (in base al totale di punti penalità):

Penalità	N° Punti	Penalità	N° Punti
Warning	2	Perdita 1 punto	10
Perdita 1 ban	5	Sconfitta a tavolino	15
Perdita 2 ban	7	Squalifica	20

4.3.4. Viene fatto notare che queste penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di Torneo, a loro sola discrezione, possono squalificare un team o un suo membro per un primo episodio di offese se l'azione del team o del suo membro è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di Torneo. Le penalità che menzionano un provvedimento disciplinare della durata

un certo periodo di tempo saranno applicati soltanto ai mesi competitivi. I mesi competitivi sono definiti come i mesi in cui avvengono competizioni professionali di League of Legends.

5. Ulteriori Disposizioni

- 5.1. Gli Ufficiali di Torneo hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di un membro del team. Qualsiasi membro di un team che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro il torneo e i suoi organizzatori
- 5.2. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione del torneo e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di Torneo, le cui decisioni sono irrevocabili
- 5.3. Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di Torneo, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.