



# Regolamento Torneo

## Terzo Torneo 5v5 League of Legends di HugeProject Community

Il seguente documento è intento a mostrare una serie di regole e consigli che dovranno essere applicati durante l'intero svolgimento del torneo di League of Legends™ organizzato e interamente gestito da HugeProject Community ([www.hugeproject.net](http://www.hugeproject.net)).



# Regolamento Torneo

Terzo Torneo 5v5 League of Legends di HugeProject Community

## 1 – Iscrizioni

Argomenti principali di questo punto sono i **requisiti** e i **metodi per iscriversi** al torneo.

### 1.1 Requisiti per l'iscrizione

L'iscrizione al torneo è **gratuita** e **aperta a tutti** i giocatori, gli unici requisiti imposti sono i seguenti:

- Avere un account di livello 30 nel server EUW
- Possedere almeno 16 campioni
- Avere un "elo" compreso tra Unranked e Gold
- I giocatori Unranked non devono aver raggiunto nella scorsa season un elo superiore a Gold
- Numero massimo di giocatori: 5 titolari + 3 riserve (facoltative)

### 1.2 Modalità di iscrizione

Per **comunicare un'iscrizione** al torneo della propria squadra, è necessario completare attentamente tutte i passi indicati alla seguente pagina ([link](#)).

Successivamente alla comunicazione dell'iscrizione, tutti i componenti della dovranno seguire la pagina Facebook dell'organizzazione (mettendo un mi piace) ed iscriversi al torneo tramite il portale ufficiale dei tornei di League of Legends (come specificato nella pagina linkata precedentemente).

## 2 – Modalità di gioco e Regole

Informazioni e impostazioni delle partite e regole da rispettare.

### 2.1 Impostazioni della partita

Ogni partita giocata, per essere valida per l'avanzamento nel tabellone, **deve rispettare** le seguenti **impostazioni di gioco**:

- **Mappa:** Landa degli evocatori
- **Modalità di gioco:** 5vs5
- **Picks:** Selezione da Torneo
- **Bans:** 5 per squadra
- **Eliminazione diretta**



## 2.2 Modalità di gioco

Tutte le partite del torneo verranno disputate nella modalità "Best of 1", anche nota come eliminazione diretta, fatta eccezione per la Finale, Semifinale e partita di 3° e 4° posto, giocate in modalità "Best of 3".

Le partite più importanti, come la Finale, verranno trasmesse e commentate in diretta sul canale Twitch della community ([link](#)).

## 2.3 Regolamento partite

- I. Le partite **devono essere disputate entro il tempo concesso dall'organizzazione**. Lo staff deciderà per ogni match un'ora ed una data, entro le quali i team dovranno disputare la partita. Nell'eventualità che non sia possibile scontrarsi nell'orario indicato, si offre la possibilità di **accordarsi** tra i due capisquadra per **un nuovo orario**. **In caso di mancato accordo tra i capisquadra** la partita dovrà essere svolta **obbligatoriamente** rispettando l'orario indicato dall'organizzazione.
- II. Tutte le partite del torneo dovranno essere **unicamente svolte** sul server **TeamSpeak 3** della community ([ts3.hugeproject.net](https://ts3.hugeproject.net)), dove saranno presenti gli arbitri del torneo.
- III. L'utilizzo di **linguaggio inappropriato e/o offensivo** sia al di fuori della lobby sia in gioco, previa segnalazione allo staff, comporterà un **giudizio insindacabile** da quest'ultimo, che potrà comportare **l'eliminazione** della squadra.
- IV. Alle squadre sarà dato un massimo di **20 minuti di attesa** se entro questo tempo una delle due squadre non sarà pronta, essa verrà **squalificata**.
- V. Nel caso in cui **una squadra** risulti **assente** nella creazione della lobby, all'orario accordato, uno **screenshot** dovrà ritrarre la **sala già formalmente creata** e l'orario esatto. Oltre a ciò dovranno essere **fornite prove** sull'accordo dell'orario tra i capisquadra.
- VI. Nel caso in cui **entrambe le squadre** siano **assenti** verrà sorteggiata quella che avrà diritto a **passare il turno**.
- VII. In caso di **disconnessione di uno o più giocatori** durante la fase di "picks & bans", sarà necessario **ricreare la stanza** della partita **con le stesse condizioni**: rieseguendo **gli stessi ban e pick effettuati fino al momento della disconnessione**.
- VIII. **Durante la partita** saranno concessi **massimo 10 minuti** di pausa (**NON** cumulabili) per squadra solamente per eventuali problemi di **disconnessione e/o similari**. Prima



di **richiedere la pausa** con il comando /pause, sarà **necessario comunicare alla squadra avversaria** le cause di essa.

- IX. Se **superati i 10 minuti** di pausa, **la squadra richiedente** di quest'ultima verrà **considerata squadra perdente**, quindi, in caso di "Best of 1", eliminata dal torneo.
- X. Successive pause (es: seconda pausa per una squadra) possono essere effettuate se la squadra avversaria è favorevole, in caso contrario, se segnalata, essa comporterà l'eliminazione della squadra richiedente.
- XI. Durante l'intero svolgimento del torneo l'utilizzo di campioni "Place holder".
- XII. In presenza di un arbitro che sta osservando la partita, le decisioni prese da questa figura non sono contestabili e possono prevedere eccezioni o aggiunte al Regolamento partite.

### 3 – Fine partita e comunicazione risultati

Come comunicare correttamente l'esito di una partita appena svolta.

#### 3.1 Fine partita

Una partita viene considerata finita (o conclusa) se **almeno uno** dei seguenti casi viene rispettato:

- Schermata di fine partita (vittoria/sconfitta)
- Squadra non presente nella lobby entro il tempo previsto dal regolamento
- Squadra supera il limite di pausa in gioco consentito
- Una delle squadre non raggiunge i 5 giocatori nel momento della partita

#### 3.2 Comunicazione risultati

**Successivamente alla fine di una partita è richiesto uno screen da inviare** via alla [e-mail della community](#), o via messaggio sulla [pagina Facebook](#) **contenente il desktop completo con:** Client League of Legends nella schermata di fine partita, browser con scheda aperta su [www.oraesatta.co](http://www.oraesatta.co).

### 4 – Contatti e osservazioni utili

Tutti i contatti dell'organizzazione, validi per eventuali comunicazioni.

*(vedi pagina successiva)*



## HugeProject Community

- E-mail ufficiale: [info@hugeproject.net](mailto:info@hugeproject.net)
- Pagina Facebook: [fb.me/hugeproject](https://fb.me/hugeproject)
- Server TeamSpeak 3: [ts3.hugeproject.net](https://ts3.hugeproject.net)
- Canale Twitch: [twitch.tv/hugeproject](https://twitch.tv/hugeproject)

## Fondatore e Responsabile: Luigi Martinelli (xDefcon)

- E-mail personale: [luigi@xdefcon.com](mailto:luigi@xdefcon.com) (comunicazioni **non** inerenti al torneo)
- Account Telegram: [@xDefcon](https://t.me/xDefcon)

Lo staff si riserva il diritto di modificare il suddetto regolamento in caso di gravi mancanze e/o problemi derivati dallo stesso.

**Ultima modifica:** lunedì 28 agosto 2017.