



REGOLAMENTO ERL

1. INTRODUZIONE

Benvenuti nella Lega Elder Rift. Una lega creata da giocatori, per la community di League of Legends. La Elder Rift League è nata dal desiderio di offrire ai giocatori un luogo dove riscoprire la bellezza della competizione senza le pressioni di un professionismo estremo. Qui, squadre di amici reali o conosciuti sulla piattaforma si sfidano in un ambiente equilibrato per età, rispetto e sportività.

L'obiettivo è semplice: ricreare l'emozione dei grandi tornei come LEC o LCK, ma in un ambiente sano, amatoriale e, soprattutto, divertente. Vincere è importante, certo... ma il vero trionfo è costruire un ambiente sano e duraturo insieme.

Preparatevi a unirvi a una lega in cui la passione incontra la sfida. Preparatevi a scrivere la vostra storia su Rift.

2. PARTECIPAZIONE E REQUISITI

Per entrare nell'arena della Elder Rift League, ogni squadra e ogni evocatore deve rispettare alcune semplici regole:

2.1 NESSUN LIMITE DI ETÀ

Per le competizioni Oro, Argento e Bronzo tutti si possono iscrivere. La lega non presenta alcun limite di età.

2.2 ISCRIZIONE

Ogni squadra e ogni giocatore della rosa devono essere regolarmente iscritti attraverso il sito ufficiale www.elderiftleague.com.

- Per i giocatori: Basta effettuare la registrazione al sito e al server [Discord ERL](#)
- Per le squadre: Andare nella sezione "Iscrivi la tua squadra" e compilare il modulo.

Le squadre registrate avranno una sezione dedicata, proprio come nei campionati professionistici, in questa sezione sarà presente: Logo della Squadra e link diretto al sito OP.GG del giocatore.

2.3 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 5 a un massimo di 9 giocatori (compresi sostituti).

Ogni giocatore può essere iscritto a una sola squadra ed è severamente vietato giocare in più di una squadra o in più di una divisione, tranne per l'Academy (vedi punto 2.3.3).

2.3.1 SOSTITUZIONE GIOCATORE

Le sostituzioni dei giocatori presenti in rosa possono essere effettuate solamente al di fuori dell'inizio degli split:

- 1° split: ottobre-novembre
- 2° split: febbraio-marzo
- 3° split: maggio-giugno

Durante lo svolgimento degli split non è possibile sostituire un giocatore con un altro. Tuttavia, se la squadra presenta ancora slot liberi tra le riserve, sarà consentito aggiungere anche all'interno dello split nuovi giocatori fino al raggiungimento del limite massimo di 9 giocatori totali. Lo può fare compilando l'apposito modulo presente sul sito www.elderiftleague.com
Per ulteriori approfondimenti vedi il punto 7 del regolamento.

2.3.2 ELO CAP PER LE SOSTITUZIONI

A partire da questa stagione, l'inserimento di una riserva sarà soggetto al rispetto dell'Elo Cap della divisione di appartenenza.

Cosa significa Elo Cap?

Ogni divisione, ad eccezione della Diamond, avrà un valore massimo di riferimento espresso in ERL Point, che verrà comunicato prima dell'inizio del campionato.

Per poter aggiungere un giocatore (riserva) alla propria squadra, la media degli ERL Point del giocatore dovrà rientrare nel limite previsto dalla divisione.

Metodo di calcolo

Il valore del giocatore viene calcolato facendo la media dei suoi livelli nelle ultime stagioni/split considerati, convertiti in ERL Point.

Esempio pratico – Divisione Gold

Media massima consentita (Elo Cap):

Gold → 5,25 ERL Point (Platino 3)

✗ Caso 1 – Riserva NON ammessa

- Stagione S24 Split 1: Smeraldo 3 → 6,25
- Stagione S24 Split 2: Platino 2 → 5,5
- Stagione S25: Platino 4 → 5

Media: $(6,25 + 5,5 + 5) / 3 = 5,58$ ERL Point (Platino 2)

👉 Il giocatore NON può essere inserito, perché supera l'Elo Cap della divisione Gold.

✓ Caso 2 – Riserva ammessa

- Stagione S24 Split 1: Platino 3 → 5,25
- Stagione S24 Split 2: Platino 4 → 5,5
- Stagione S25: Platino 4 → 5

Media: $(5,25 + 5,5 + 5) / 3 = 5,25$ ERL Point (Platino 3)

👉 Il giocatore PUÒ essere inserito, perché rientra nel limite previsto.

Obiettivo della regola

Questa modifica è stata introdotta per:

- mantenere la competizione equilibrata sin dall'inizio della stagione
- distribuire le squadre nel modo più corretto possibile in base all'elo
- evitare incrementi sproporzionati di livello durante l'anno tramite sostituzioni o inserimenti di riserve

2.3.3 ACADEMY

é possibile affiliare alla propria squadra una e una sola squadra di un'altra divisione più bassa come propria Academy. Ciò permetterà ai giocatori di quest'ultima di partecipare come riserve per la prima squadra (non il contrario).

N.B.: questo è l'unico caso in cui è possibile che un giocatore appartenga a più di una squadra.

2.4 REFEREE

ogni squadra dovrà mettere a disposizione una persona addetta al ruolo di referee (verrà chiarito tutto nella sezione dedicata su Discord).

2.5 CAMBIO NOME LEAGUE OF LEGENDS

Il cambio nome durante il campionato è severamente vietato, per le sanzioni vedi tabella 5.3

3. STRUTTURA DEL CAMPIONATO

La Elder Rift League è suddivisa in un sistema di divisioni, progettato per garantire una competizione equilibrata, impegnativa e sempre accessibile.

3.1 DIVISIONI

Le squadre sono divise in tre divisioni principali:

- **Divisione Diamante**
- **Divisione Oro**
- **Divisione Argento**
- **Divisione Bronzo**

Ogni divisione è indipendente e attualmente è composta da 6 squadre, strettamente legata da un sistema di promozioni e retrocessioni:

1° Classificata - Promozione diretta.

2° Classificata - Playoff contro la 5° classificata della lega superiore.

3° Classificata - Playoff contro la 4° classificata della lega superiore.

vincente di 2°-5° si scontrerà con la vincente di 3°-4° per salire nella divisione superiore.

4° Classificata - Playout contro la 3° classificata della lega inferiore.

5° Classificata - Playout contro la 2° classificata della lega inferiore.

vincente di 2°-5° si scontrerà con la vincente di 3°-4° per salire nella divisione superiore.

6° Classificata - retrocessione diretta nella divisione inferiore.

3.1.1 BRONZE DIVISION

Per tutelare la divisione bronzo l'elo massimo consentito ai giocatori nei roster sarà Platino, giocatori di elo superiore non potranno giocare anche se iscritti al campionato. Tuttavia massimo 1 player platino potrà essere inserito nei titolari per ogni partita.

3.2 STAGIONE REGOLARE

Durante la stagione regolare:

Le squadre si affronteranno in un girone all'italiana solo andata una volta alla settimana nel formato Bo3 fearless (NB. l'organizzazione delle partite è a carico dei capitani delle squadre che si devono accordare sul giorno e l'orario di svolgimento che può essere dal **LUNEDÌ al SABATO** prima del termine massimo delle comunicazioni dei risultati che è SABATO alle 23.59).

Nel caso in cui non si riesca a trovare un accordo nei giorni sopra citati si potrà chiedere di giocare domenica. (NB. Se le due squadre, pur avendo a disposizione l'intera settimana, non dovessero riuscire a trovare un giorno e un orario per disputare la partita, verrà automaticamente fissato d'ufficio dagli organizzatori il giorno domenica alle ore 16:00 per lo svolgimento del match.

Nel caso in cui, alla data e all'orario stabiliti, una delle due squadre non si presenti, oppure si presenti con un numero di giocatori non sufficiente a disputare la gara o con giocatori non regolarmente iscritti al campionato, tale squadra perderà la partita a tavolino.)

Ogni vittoria o sconfitta contribuisce alla classifica:

- Vittoria (1 punto)
- Sconfitta (0 punti)

Importante!: Ogni game conta verranno calcolati anche game vinti e game persi all'interno di una serie fearless per calcolare il posizionamento finale della squadra

In caso di parità al termine della stagione regolare si guarderà agli scontri diretti, se anche in questo caso la classifica non sarà definita si farà uno spareggio tra le squadre coinvolte (Bo3 in formato fearless).

3.3 STAGIONI

La Elder Rift League si divide in tre macro blocchi:

- 1° split: ottobre-novembre
- 2° split: febbraio-marzo
- 3° split: maggio-giugno

nelle pause tra le sessioni del campionato verranno organizzati eventi a sé stanti come tornei a tema e molto altro.

4. REGOLE PER LA CREAZIONE DELLE PARTITE E FASE DI DRAFT

4.1 Impostazione della lobby

La lobby di gioco deve essere creata con le seguenti impostazioni:





- **Mappa:** Landa degli evocatori
- **Nome partita:** TAG vs TAG - ERL (Esempio: ABC vs DEF - ERL)
- **Dimensione squadra:** 5v5
- **Modalità di gioco:** Selezione da torneo
- **Permetti spettatori:** Solo Lobby. Devono però essere presente i referee all'interno della chat vocale di discord.
- Ogni giocatore deve scegliere un ruolo e devono essere scelti 5 ruoli diversi.

NB. Per la partita è obbligatorio utilizzare il canale vocale dedicato appositamente creato per ogni squadra sul Discord di ERL. In partita avviata è concesso soltanto ai giocatori e al coach staff di rimanere all'interno della chat vocale. In caso di infrazioni si provvederà con sanzioni disciplinari.



Importante! Il capitano responsabile della creazione lobby e quello della squadra in casa (lato sinistro del tabellone del sito). A meno che la partita non sia stremmata su Twitch in questo caso la lobby verrà organizzata dallo staff.

WEEK 1 - REGULAR SEASON (6-11) OCTOBER

	LOBSTAR AWAKENED	SCHEDULED	VS		HEXAKILL	SCHEDULED
	ANCIENT RANGERS	SCHEDULED	VS		TARUGA	SCHEDULED

Importante! Le partite devono essere giocate fino alla distruzione del Nexus avversario, senza comportamenti che implicino una sconfitta volontaria (come open lane o simili). Non è consentito arrendersi al minuto 15 (NO FFI!).

In caso di mancato rispetto di questa regola, verrà applicata una penalità: la rimozione dei primi 3 ban in draft per la partita successiva.

4.1.1 - SVOLGIMENTO DEL MATCH

Pre-match

Prima dell'inizio della partita verrà lanciata una moneta utilizzando "Lancio moneta" di google la squadra vincitrice potrà decidere da che lato iniziare la serie. Tutti i giocatori devono assicurarsi che i propri account e nickname siano conformi al regolamento. **Gli streaming su Twitch sono consentiti solo con un ritardo minimo di 6 minuti**; in caso contrario, devono essere disattivati. In entrambi i casi, è obbligatoria la comunicazione preventiva agli organizzatori.

Cinque minuti prima dell'orario previsto per l'inizio del match (T-5), è necessario effettuare il ready check su Discord.

Al termine della trading phase, l'eventuale coach deve disattivare il microfono o lasciare il canale vocale (in mancanza di Referee), non potendo più fornire comunicazioni durante la partita.

L'utilizzo di programmi di draft esterni è consentito; qualora vengano utilizzati in una partita trasmessa su Twitch, il draft dovrà svolgersi almeno 10 minuti prima dell'inizio della partita.

Durante il game

Durante lo svolgimento del match, solo i cinque giocatori titolari sono autorizzati a restare nel canale vocale di team. La presenza di coach è consentita solo se con referee presenti.

Nella chat in-game sono ammessi esclusivamente messaggi funzionali, come ad esempio "ready", "pause", "unpause" o "gg". Qualsiasi altra comunicazione non necessaria sarà considerata una violazione del regolamento.

Pause

Le pause sono consentite soltanto per motivi tecnici reali, come disconnessioni (DC), crash del gioco, problemi hardware o bug che impediscono la regolare prosecuzione della partita.

Durante la pausa, i giocatori non possono discutere di strategie di gioco e devono limitarsi a comunicare esclusivamente con l'arbitro per la risoluzione del problema.

Il tempo massimo per risolvere un problema tecnico è fissato in 10 minuti, salvo eccezioni approvate dall'arbitro.

4.2 ORGANIZZAZIONE DELLA FASE DI PRE-DRAFT E DI BAN & PICK

1) Il capitano della squadra vincitrice del lancio della moneta decide se giocare dal lato blu o dal lato rosso e crea la lobby sul client di LoL come indicato in precedenza.

2) Ingresso di tutti i giocatori ordinati per ruolo (Top, Jungler, Mid, Adc, Support) se possibile. In caso di diretta della partita sul canale ufficiale Twitch di ERL aspettare l'ok dello staff per avviare il game.

(Importante!: per chi volesse streammare il proprio game è pregato di avvisare lo staff e impostare la propria diretta con un **ritardo minimo di 6 minuti**).

3) Quando entrambi i team e la regia (se presente) sono pronti entro il minutaggio prestabilito, si potrà avviare la partita.



4.3 COMUNICAZIONE RISULTATO

Al termine della partita, il capitano della squadra vincente dovrà inviare il risultato con allegato screenshot (comprensivo di Ban) nell'apposita chat "risultati" relativa alla propria divisione sul server Discord di Elder Rift League al fine di premettere agli organizzatori di aggiornare il sito.

4.3.1 TERMINE DI PRESENTAZIONE DEI RISULTATI

Il risultato deve essere comunicato entro le ore 23:59 di sabato della settimana di gioco. La mancata comunicazione da parte di entrambe le squadre comporterà il forfait di entrambe (0 punti a testa).

4.4 ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE DI CAMPIONATO

Ogni team deve indicare **almeno 3 giorni di disponibilità** per facilitare l'accordo con l'avversario. Le partite possono essere giocate dal lunedì al sabato (fino alle 23:50) salvo casi eccezionali, concordate tra i due team e lo staff.

Inoltre, il match della settimana successiva deve essere programmato entro la domenica alle 16.00 della settimana precedente. Non riducetevi all'ultimo!

La classifica verrà aggiornata ogni domenica, quindi giocate, divertitevi e fate del vostro meglio per scalare la vetta!

5. COMPORTAMENTO E SANZIONI

5.1 REGOLE DI COMPORTAMENTO

Nella Elder Rift League ci sforziamo di creare un ambiente competitivo sano, rispettoso e divertente. Tutti i partecipanti devono:

Rispettare gli avversari, i compagni di squadra e gli organizzatori.

- Evitare comportamenti tossici sia in gioco che sui vari canali della piattaforma (insulti, flame, provocazioni, discriminazioni di qualsiasi tipo).
- Mantenere un linguaggio appropriato sia durante le partite che nelle chat ufficiali.
- Giocare con il massimo impegno e correttezza, evitando comportamenti antisportivi (come AFK intenzionale, Feeding o altro).
- Rispettare gli orari e presentarsi puntualmente alle partite.

5.2 COSA È CONSIDERATO COMPORTAMENTO SCORRETTO

- Flaming diretto o indiretto verso avversari, compagni di squadra o arbitri.
- Trollare intenzionalmente le partite ufficiali.
- Arrendersi (FF) durante le partite ufficiali.
- Ritardi ingiustificati di oltre 15 minuti rispetto all'orario concordato.
- Disconnessioni ripetute senza un motivo giustificato.
- Accuse, Spam o flood, insulti o comportamenti antisportivi nelle chat ufficiali della lega. **In caso di comportamenti particolarmente gravi (ad esempio, minacce, razzismo, discriminazione, etc.), si procederà direttamente all'espulsione immediata del soggetto o della squadra.**
- Se si sospetta che un giocatore non stia effettivamente giocando in prima persona, ma stia facendo utilizzare il proprio account di League of Legends a un'altra persona, lo staff può richiedere una condivisione dello schermo per verificare l'identità del giocatore.
- In partita avviata è concesso soltanto ai giocatori di rimanere all'interno della chat vocale.
- Tutto ciò che in fase di valutazione lo staff di Elder Rift League reputerà scorretto o inappropriato.
- Le decisioni finali spettano agli amministratori della lega.

5.3 SISTEMA DI SANZIONI

Le sanzioni saranno applicate in base alla gravità del comportamento e alla recidività:

INFRAZIONE	PRIMA VIOLAZIONE	SECONDA VIOLAZIONE	TERZA VIOLAZIONE
MANCATO RISPETTO DELLE REGOLE DI DRAFT E/O LOBBY	Ripetizione di draft o lobby (richiamo ufficiale)	Rimozione primo ban nella partita successiva	Partita persa a tavolino
FREQUENTI DISCONNESSIONI IN GAME	Richiamo ufficiale e se necessaria valutazione per sanzione da definire	/	/
RITARDO INGIUSTIFICATO	Rimozione primo ban nella partita (dopo 15 minuti di ritardo)	Partita persa a tavolino (dopo 20 minuti di ritardo)	Serie persa a tavolino (dopo 30 minuti di ritardo)
TROLL E FEEDING INTENZIONALE	Serie persa a tavolino e squalifica di 2 settimana al giocatore	Serie persa a tavolino e espulsione del giocatore dal campionato ERL	Espulsione del Team dal campionato ERL
FLAME E INSULTI	Espulsione del giocatore dal campionato ERL	Espulsione del Team dal campionato ERL	/
UTILIZZO DI GIOCATORI NON ISCRITTI UFFICIALMENTE ALLA LEGA O IRREGOLARITÀ ALL'INTERNO DEL CANALE DISCORD DELLA LEGA (ALTRE PERSONE COLLEGATE IN CHAT DURANTE IL GAME ETC..)	Serie persa a tavolino	Punti di penalizzazione in campionato	Espulsione del Team dal campionato ERL
MANCATA RISPOSTA A COMUNICAZIONI DA PARTE DELLO STAFF ERL	Da valutare: serie perse a tavolino, penalizzazione punti campionato ed esclusione dalla lega.	/	/
FF IN PARTITA	Rimozione dei primi 3 ban in draft per la partita successiva	/	/
ACCOUNT SMURF E DICHIARAZIONE MAIN	Perdita di x punti in classifica	Sconfitta a tavolino di tutte le partite in cui il player ha giocato	Esclusione dal torneo e/o da tornei futuri
CAMBIO NOME LOL	Richiamo ufficiale	Esclusione dal torneo e/o da tornei futuri	/

5.4 RECLAMI

Se una squadra ritiene di aver subito un comportamento scorretto, deve:

Inviare entro 1 ora dalla fine della partita un rapporto documentato (screenshot, registrazione, ecc.) a un amministratore tramite sezione Discord **?-need-help-?** aprendo un ticket **RECLAMO - SQUADRA** (che lo esegue) **CONTRO CHE SQUADRA**.

I reclami senza prove non saranno presi in considerazione.

5.5 SPIRITO DELLA LEGA

Ricordate:

La Elder Rift League è stata creata per offrire un'esperienza competitiva ma pacifica.

Vogliamo vedere passione, competizione, ma sempre nel rispetto degli altri. Siate le leggende che la lega merita.

6. TEMPO E PRESENZA

Il corretto svolgimento della competizione è un valore fondamentale per il successo del campionato. Di seguito sono riportate le regole che garantiscono il corretto svolgimento delle partite in termini di tempi, puntualità e comunicazione. In caso mancate risposte da parte dei capitani o del team la squadra potrebbe essere esclusa dal campionato o subire penalizzazioni.

6.1 - SETTIMANA DI GIOCO

- 1) Ogni giornata ufficiale si svolge dal lunedì al sabato.
- 2) Le squadre sono tenute ad organizzarsi per stabilire il giorno e l'ora della partita all'interno di questo intervallo della settimana precedente (ES. partita da giocare la 3° settimana di ottobre da organizzare entro la fine della 2° settimana di ottobre).
- 3) La domenica è considerata un giorno di riposo o un possibile recupero solo in casi eccezionali autorizzati dallo staff.

6.2 - ORARIO E PUNTUALITÀ

L'orario e il giorno concordato tra i capitani deve essere rispettato con precisione.

È previsto un tempo di attesa massimo di 15 minuti oltre l'orario concordato. Trascorso questo tempo, la squadra incorrerà in (vedi tabella 5.3), a meno che non si raggiunga una comunicazione e un accordo tempestivi tra le due squadre e lo staff. Dopo 20 minuti di ritardo (vedi tabella 5.3), dopo 30 minuti (vedi tabella 5.3).

6.3 - RINVIO DI UNA PARTITA

I rinvii sono possibili solo per cause eccezionali e devono essere comunicati allo staff entro 24 ore prima della partita tramite sezione Discord **?-need-help-?** aprendo un ticket RINVIO (Nome squadra) (Nome squadra) (Divisione in cui giocano).

Il rinvio sarà accettato solo se entrambe le squadre sono d'accordo e se la partita può essere recuperata entro le ore 23:59 di domenica della stessa settimana, salvo casi eccezionali con approvazione da parte degli organizzatori.

6.4 - COMUNICAZIONE OBBLIGATORIA

In caso di impossibilità a giocare la partita durante la settimana prevista, è obbligo del capitano informare tempestivamente lo staff e la squadra avversaria del problema.

Ogni squadra deve proporre almeno tre giorni e fasce orarie disponibili nella settimana di gioco. Se una squadra ne propone meno di tre e l'altra ne propone tre valide, il match è assegnato a tavolino alla seconda. Se entrambe propongono tre disponibilità ma non raggiungono un accordo entro la domenica alle 23:59 prima della settimana di gioco e non richiedono mediazione allo staff, il match è dichiarato double forfeit: 0 punti a entrambe.

La mancata comunicazione è considerata un'assenza non giustificata e comporta la sconfitta automatica.

6.5 - RESPONSABILITÀ CONDIVISA

Entrambe le squadre sono responsabili dell'organizzazione della partita: la mancata presentazione o la mancata risposta ai messaggi può comportare la perdita automatica o la penalizzazione. In caso di disaccordo sulla responsabilità della mancata presentazione, lo staff giudicherà in base alle prove fornite (screenshot, chat, ecc.).

7. FORMAZIONE DEL TEAM E ROSA

L'organizzazione delle squadre e la gestione della propria rosa sono fondamentali per garantire equità, continuità e competitività nel corso della stagione. Il presente regolamento chiarisce i limiti e le possibilità di composizione delle squadre.

7.1 - COMPOSIZIONE INIZIALE

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 5 a un massimo di 9 giocatori, ovvero 5 titolari e fino a 4 sostituti (riserve). Al momento dell'iscrizione, tutti i dati dei membri devono essere comunicati chiaramente: nickname su lol con # presente, nome Discord, email e ruolo principale.

Il capitano della squadra sarà l'unico responsabile delle comunicazioni ufficiali con lo staff e con le altre squadre.

7.2 - ROSA

Una volta iniziata la stagione ufficiale (primo giorno del calendario), il roster sarà bloccato e non sarà più possibile effettuare modifiche senza l'autorizzazione dello staff. Sarà invece possibile (se ancora slot disponibili nelle riserve) l'inserimento di giocatori comunicando tramite Discord **?-need-help-?** aprendo un ticket NUOVO GIOCATORE) indicando: nickname su lol con # presente, nome Discord, email e ruolo principale, fino al completamento massimo della rosa (9 giocatori).

Sarà possibile apportare modifiche (sostituzione giocatori) solo nelle sessioni di mercato tra le stagioni (alla fine di una stagione regolare e all'inizio della successiva), o in casi eccezionali (vedi sezione 7.4).

7.3 - UTILIZZO DELLE RISERVE

Le riserve possono essere utilizzate liberamente in qualsiasi giorno, ma è obbligatorio avvisare la squadra avversaria prima della partita (dando il nome del giocatore sostituito e quello giocante). Le riserve devono essere inserite nella rosa iniziale. Non è consentito aggiungere nuovi giocatori durante la stagione in corso se non si hanno più slot delle riserve (massimo 4 riserve per squadra).

7.4 - SOSTITUZIONI STRAORDINARIE

Ogni richiesta sarà valutata caso per caso. Se approvata, il nuovo giocatore può essere inserito al posto di quello che ha lasciato la squadra senza superare il limite di 9 giocatori totali nella rosa.

7.4.1 -SOSTITUZIONE ACCOUNT BANNATO DA RIOT GAMES

In caso di ban dell'account Riot Games di un giocatore, è consentita la sostituzione con un nuovo account, a condizione che quest'ultimo sia già di livello 30 e disponga dei campioni necessari.

Nel caso in cui non tutti i campioni richiesti risultino sbloccati e, durante la fase di draft, si verificano problemi di selezione, il giocatore è obbligato a scegliere un campione presente nella propria collezione.

Non saranno accettati rifacimenti di lobby per tale motivo e potranno essere applicate penalizzazioni come previsto dalla tabella 5.3.

7.5 - SANZIONI PER IRREGOLARITÀ

L'utilizzo di un giocatore non iscritto a referto o non autorizzato comporta l'automatica perdita della serie per forfait e, in casi gravi, ulteriori sanzioni disciplinari (Vedi sezione 5.3).

Le squadre che tentano di aggirare le regole attraverso sostituzioni fittizie o improprie saranno soggette a revisione e alla possibile esclusione dal campionato.

8. RISULTATI E CLASSIFICA

Il sistema di punteggio è pensato per premiare le vittorie, incoraggiare la partecipazione attiva e mantenere la competizione equilibrata nel corso della stagione.

8.1 - PUNTEGGIO SETTIMANALE

Risultato della partita Punti assegnati:

- Vittoria 1 punto
- Sconfitta 0 punti
- Vittoria per forfait 1 punti
- Sconfitta per forfait 0 punti
- Se le due squadre non dovessero trovare un giorno dove giocare la partita verrà assegnato una data d'ufficio che è la domenica ore 15.00 se anche in questo caso le squadre non dovessero giocare ambe due le squadre prendereanno 0 punti.

8.2 - CLASSIFICA

La classifica di divisione sarà aggiornata settimanalmente in base ai risultati comunicati entro il sabato sera (ore 23.59). I criteri di ordinamento sono i seguenti:

In caso di parità al termine della stagione regolare si guarderà gli scontri diretti, se anche in questo caso la classifica non sarà definita si farà uno spareggio tra le squadre coinvolte (Bo3 fearless da organizzare)

In caso di parità a tre o più squadre nella classifica del girone (stesso numero di punti), si procederà come segue:

- Mini round robin Bo1: Verrà disputato un mini girone (che durerà massimo 1 settimana) di spareggio al meglio di una partita (Bo1), in cui ciascuna squadra affronterà le altre una volta.
- La classifica di questo mini girone determinerà l'ordine finale tra le squadre coinvolte.
- Ulteriore parità (1-1-1): Qualora al termine del mini round robin tutte le squadre risultassero nuovamente in parità si guarderà nel mini round robin in sequenza: Differenza kill fatte/subite, numero di torri totali, Prove di forza ottenute.
- La squadra che vince due partite consecutive (oppure l'ultima partita dello spareggio) otterrà la posizione più alta in classifica.
- Side selection: La scelta del lato (blue/red) per ogni partita di spareggio sarà determinata tramite sorteggio o, se applicabile, in base alla differenza game del girone principale.

8.3 - PENALITÀ

In caso di qualsiasi altra infrazione e/o comportamento ritenuto illecito dallo staff, quest'ultimo si riserva il diritto di applicare sanzioni a propria discrezione, che possono includere avvertimenti, penalità in partita o l'esclusione dal torneo.

8.4 - PROMOZIONI E RETROCESSIONI

Al termine della stagione regolare, in base al piazzamento in classifica:

- 1°) Promozione diretta (tranne che nella Divisione Diamante)
- 2°- 3°) Playoff contro 5°- 4° della categoria superiore (tranne che nella Divisione Diamante), la vincente tra 2°- 5° e 3°- 4° Saliranno nella divisione superiore.
- 4°- 5°) Payout contro 2°- 3° della categoria inferiore (tranne che nella Divisione Bronzo), le perdenti tra 2°- 5° e 3°- 4° scendereanno nella divisione inferiore.
- 6°) Retrocessione diretta (tranne che nella Divisione Bronzo)

9. RECLAMI E ASSISTENZA

Il corretto svolgimento della competizione si basa sul rispetto delle regole e sulla possibilità per i partecipanti di segnalare comportamenti scorretti, problemi tecnici o situazioni dubbie. La Elder Rift League mette a disposizione un canale ufficiale per la gestione di reclami ?-need-help-? aprendo un ticket RECLAMO).

9.1 - QUANDO PRESENTARE UN RECLAMO

È possibile presentare un reclamo nei seguenti casi:

- 1) Comportamento antisportivo, flame, insulti o abusi in chat.
- 2) Problemi tecnici gravi che hanno compromesso il gioco.
- 3) Irregolarità nella composizione della squadra (ad esempio, giocatori non registrati, sostituzioni non autorizzate).
- 4) Gravi ritardi o mancata presentazione della squadra avversaria.
- 5) Mancata comunicazione di sostituzioni o mancata comunicazione da parte del capitano avversario.
- 6) Controversie sui risultati o sulle decisioni.

9.2 - COME PRESENTARE UN RECLAMO

?-need-help-? aprendo un ticket **RECLAMO**) [Divisione] - [Nome squadra] - [Giorno/partita]

Esempio: RECLAMO - Divisione Oro - StormWalkers - Giorno 4

Nel corpo del messaggio è necessario includere:

- 1) Una breve descrizione del problema.
- 2) Screenshot o prove di supporto (obbligatorio).
- 3) Qualsiasi tentativo di contatto o risoluzione avvenuto con la squadra avversaria

9.3 - TEMPI DI RISPOSTA E GESTIONE.

Gli amministratori cercheranno di rispondere entro 48 ore dal ricevimento del reclamo. Ogni decisione sarà presa in modo imparziale e basata sulle prove fornite e sulle testimonianze. Lo staff può chiedere ulteriori chiarimenti alle parti coinvolte prima di deliberare. Le decisioni dello staff sono definitive e inappellabili.

9.4 - RICHIESTE DI SUPPORTO GENERALE

Per dubbi, problemi organizzativi o aiuto nella gestione delle partite (orari, bozze, difficoltà tecniche), i partecipanti possono contattare direttamente lo staff attraverso ?-need-help-? aprendo un ticket.

9.5 - UN PROGETTO NATO DALLA COMUNITÀ

Elder Rift League non è un'iniziativa promossa da grandi aziende o società, ma un progetto creato e gestito con passione da una piccola comunità di giocatori di League of Legends, per altri giocatori. Tutto il lavoro organizzativo, dalla gestione delle regole e delle partite alla comunicazione e al supporto sui social media è svolto da volontari che dedicano il loro tempo libero al progetto. Per questo motivo, i tempi di risposta alle richieste e ai messaggi possono variare a seconda degli impegni lavorativi o personali dei membri dello staff. Confidiamo nella comprensione e nella collaborazione di tutti i partecipanti per mantenere un'atmosfera pacifica, rispettosa e divertente.

10. UTILIZZO DI IMMAGINI, VIDEO E CONTENUTI MULTIMEDIALI

10.1 - FINALITÀ E CONSENSO

Con la partecipazione al campionato o ai tornei organizzati dalla Elder Rift League (di seguito "ERL"), ogni partecipante, squadra o membro accetta espressamente che tutto il materiale audiovisivo, fotografico, testuale o sonoro raccolto durante le attività legate alla Lega (incluse ma non limitate a partite, dirette streaming, interviste, eventi e comunicazioni pubbliche) possa essere utilizzato, diffuso e pubblicato da ERL per scopi di promozione, divulgazione, informazione e crescita del progetto.

10.2 - CANALI DI DIFFUSIONE

Tale materiale potrà essere pubblicato, trasmesso o condiviso su qualsiasi piattaforma o social media gestito o affiliato alla Lega, ivi compresi – a titolo esemplificativo ma non esaustivo – Instagram, TikTok, X (Twitter), YouTube, Twitch, Facebook, Discord e il sito ufficiale www.elderiftleague.com.

10.3 - DIRITTI E LIMITI

Il consenso prestato con la partecipazione comporta la concessione gratuita e illimitata nel tempo dei diritti di utilizzo del materiale raccolto per le finalità sopra indicate. Nessun compenso o rivendicazione potrà essere avanzata dai partecipanti per l'uso, la modifica o la diffusione dei contenuti realizzati durante o in occasione degli eventi della Lega.

ERL si impegna a utilizzare tali materiali nel rispetto della dignità personale e dell'immagine dei partecipanti, evitando ogni uso improprio o lesivo.

10.4 - ACCETTAZIONE

L'iscrizione e la partecipazione alla Elder Rift League o ai tornei da essa organizzati implicano l'accettazione integrale del presente articolo e autorizzano ERL al trattamento e all'utilizzo dei contenuti multimediali secondo quanto sopra stabilito.

11. MODIFICHE ALLE REGOLE E REGOLAMENTI

10.1 - FLESSIBILITÀ E AGGIORNAMENTI

Le regole della Elder Rift League sono soggette a possibili modifiche nel corso della stagione, qualora si rendessero necessarie correzioni, chiarimenti o aggiustamenti legati al buon funzionamento della lega.

10.2 - MOTIVI DELLE MODIFICHE

Le modifiche possono essere introdotte per:

- 1) Risolvere ambiguità o lacune emerse durante il torneo.
- 2) adattarsi a problemi tecnici, gestionali o organizzativi
- 3) garantire l'equità, la chiarezza e il rispetto del fair play
- 4) introdurre miglioramenti suggeriti dalla comunità o dall'esperienza sul campo

10.3 - COMUNICAZIONE UFFICIALE

Qualsiasi modifica alle regole sarà comunicata ufficialmente attraverso i canali principali della lega:

- 1) Annuncio sul server Discord
- 2) Aggiornamento sul sito web ufficiale (ove necessario)
- 3) Mail o comunicazione Discord diretta ai capitani delle squadre, (ove necessario)

10.4 - ENTRATA IN VIGORE

Le modifiche entreranno in vigore al momento della pubblicazione nella sezione rules di Discord e non potranno avere valore retroattivo su eventi o partite già giocate, salvo casi eccezionali e ben giustificati.

10.5 - DECISIONI SU CASI NON PREVISTI

Per qualsiasi evenienza o situazione non espressamente contemplata nel presente regolamento, la decisione finale spetta all'Admin. Tale decisione è vincolante e viene automaticamente considerata parte integrante del regolamento.



10.5 – DECISIONI SU CASI NON PREVISTI

Per qualsiasi evenienza o situazione non espressamente contemplata nel presente regolamento, la decisione finale spetta all'Admin. Tale decisione è vincolante e viene automaticamente considerata parte integrante del regolamento.

10.5 - COLLABORAZIONE CON I PARTECIPANTI

Lo staff della Elder Rift League si impegna a mantenere una gestione trasparente e collaborativa. Qualsiasi cambiamento sarà guidato dal principio di fornire un'esperienza equa, divertente e sostenibile per tutte le squadre.

10.6 – RICHIESTE DI CHIARIMENTO O MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Per qualsiasi chiarimento, segnalazione o suggerimento di modifica relativo al presente regolamento, è necessario aprire un ticket nel canale Discord [? -need-help- ?](#), scrivendo MODIFICHE REGOLAMENTO. Gli organizzatori prenderanno in considerazione la richiesta e, se ritenuta valida, potranno aggiornare ufficialmente il regolamento.