

## **REGOLAMENTO DELLE MILAN GAMES WEEK LEAGUES**

**Partecipando a questa competizione i membri dichiarano di aver preso visione di quanto scritto in seguito ed accettano quanto scritto all'interno del regolamento.**

---

### **DESCRIZIONE**

Il presente torneo definisce l'evento **Milan Games Week Leagues** riservato ai soli associati GEC, al cui regolamento il torneo è quindi assoggettato ed è obbligatorio attenersi a norme e regole del settore GEC.

Le Milan Games Week Leagues saranno formate da 8 Team, provenienti dai tornei di qualifica, per ogni titolo.

Parteciperanno alle finali live presso la Milan Games Week nei giorni 14-16 ottobre 4 team per ogni torneo, ovvero i 4 team (due per girone) che al termine del completo svolgimento della Lega avranno accumulato più punti.

---

### **REQUISITI D'IDONEITA'**

- Tutti i membri del team dovranno essere associati a GEC.
- Sono ammessi solamente giocatori che hanno superato i 16 anni di Età e con residenza o cittadinanza nei confini italiani.
- Sarà sospesa immediatamente la partecipazione di Giocatori (e se necessario Team) che andranno contro regole stabilite da GEC, Personal Gamer o i Publishers di ciascun titolo.

---

### **COMPOSIZIONE DEL TEAM**

Ogni team è formato dai cinque giocatori titolari (sei per Overwatch) durante le fasi di qualifica e che hanno ottenuto il diritto di partecipare alle Milan Games Week Leagues, in aggiunta si potrà indicare una riserva purché idoneo con i requisiti espressi nel paragrafo precedente.

Le squadre devono registrare un proprio account su [www.faceit.com](http://www.faceit.com) e creare la propria squadra. La squadra deve avere inclusi nella sua rosa solo i cinque (sei per Overwatch) titolari più riserva.

E' fatto obbligo alle squadre di non cancellare il loro team dalla piattaforma di gioco per tutta la durata dell'evento e i 15 giorni immediatamente successivi.

---

### **FORMATO DELLA COMPETIZIONE**

Le Milan Games Week Leagues saranno un campionato in modalità BO2 (Best of 2, alla meglio delle 2 partite).

Ogni team incontrerà i 3 avversari 1 volta in modalità BO2 (alla meglio delle 2 partite).

In caso di 2-0 il team vincitore otterrà 3 punti.

In caso di 1-1 entrambi i team riceveranno 1 punto.

In caso di Forfait da parte di uno o più dei team sarà attribuito -1 punto.

---

## **SVOLGIMENTO DELLE PARTITE**

Partecipando alle Milan Games Week Leagues I team dichiarano di aver preso conoscenza dei regolamenti completi proposti per i tornei di qualifica e di accettare tutti i punti precedentemente indicati.

Utilizzo di programmi illeciti, abusi di situazioni di gioco e comportamento non idoneo non saranno tollerati.

Ogni titolo avrà amministratori di riferimento, indicati prima dell'inizio a tutti i partecipanti, che seguiranno il corretto svolgimento del torneo. Il supporto online su Faceit sarà fornito in inglese, pertanto sarà preferibile esporre eventuali richieste in questa lingua per quella piattaforma.

Creazioni di stanze e server di gioco saranno indicate dagli amministratori del torneo.

---

## **SCELTA DEL LATO**

### **League of Legends**

Il team in casa (sinistra) inizierà la serie dal lato Blue e con scelta iniziale dei personaggi.

Il team ospite (destra) inizierà il secondo game della BO2 dal lato Blue e con scelta iniziale dei personaggi.

### **Overwatch**

Il team in casa (sinistra) inizierà il draft e sceglierà il side.

Il team ospite (destra) inizierà il draft e sceglierà il side nel secondo game.

### **CS:GO**

Ci saranno 2 differenti divieti e selezioni per ciascuna partita, ruotando il team "in casa" tra le due mappe.

Il team in casa potrà **divieto** sulla prima mappa

Il team ospite potrà **divieto** sulla seconda mappa

Il team in casa potrà **divieto** sulla terza mappa

Il team ospite potrà **divieto** sulla quarta mappa

Il team in casa sceglierà la prima mappa.

Map Pool: de\_dust2 , de\_mirage , de\_train , de\_nuke , de\_overpass , de\_cbble , de\_cache

---

## **ORGANIZZAZIONE & PROGRAMMA**

Il qui presente programma dovrà essere rispettato e non è modificabile, salvo necessità degli organizzatori.

### **League of Legends**

*Day 1 - Mercoledì 31 agosto, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 2 – Mercoledì 7 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 3 – Mercoledì 14 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 4 – Mercoledì 21 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

### **CS:GO**

*Day 1 – Martedì 30 agosto, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 2 – Martedì 6 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 3 – Martedì 13 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 4 – Martedì 20 Settembre, dalle ore 18:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

### **OVERWATCH**

*Day 1 – Giovedì 1 Settembre, dalle ore 19:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 2 – Giovedì 8 Settembre, dalle ore 19:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 3 – Giovedì 15 Settembre, dalle ore 19:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

*Day 4 – Giovedì 22 Settembre, dalle ore 19:00 alle ore 24:00 (3 match al giorno)*

Sarà concesso un massimo di 15 minuti di ritardo sulla schedule per ciascun game, al termine dei quali sarà concesso 1 punto al team presente.

*Esempio:*

*Partita in programma alle ore 18:00 Team A vs Team B.*

*Il Team B non è presente alle ore 18:15:01.*

*Viene attribuito il punteggio di Team A 1-0 Team B.*

*Il secondo game sarà a questo punto schedulato alle ore 19:00:00 e varrà ancora la regola dei 15 minuti di ritardo.*

*Sarà possibile decidere di iniziare una partita con un MINIMO di 4 giocatori, il quinto giocatore potrà raggiungere (qualora possibile come nel caso di CSGO) il server a gioco iniziato.*

*Ai team è concessa una pausa di 5 minuti tra il primo ed il secondo game.*

---

## FASI FINALI

Al termine delle 4 giornate di Milan Games Week Leagues su ciascun titolo, I 4 team che avranno ottenuto il maggior numero di punti (due per girone), otterranno l'accesso alle fasi finali live presso la Milan Games Week 2016.

In caso di parità di punti in classifica farà fede lo scontro diretto. Nel caso in cui lo scontro diretto avesse come esito il pareggio allora verranno premiate i seguenti parametri:

**League of Legends** – Vittoria nel tempo più breve nello scontro diretto

**Overwatch** – Vittoria nel tempo più breve nello scontro diretto

**CSGO** – Maggiore somma di round vinti nello scontro diretto

Le finali saranno distribuite lungo i 3 giorni di Milan Games Week nel seguente modo:

**League of Legends** – Venerdì 14 e Sabato 15 Ottobre

**Overwatch** – Sabato 15 Ottobre e Domenica 16 Ottobre

**CSGO** – Sabato 15 Ottobre e Domenica 16 Ottobre

---

## COMPOSIZIONE DEL TEAM

Ogni team è formato dai cinque giocatori titolari (sei per Overwatch).

---

## FORMATO DELLA COMPETIZIONE

I 4 Team si scontreranno in 2 semifinali Bo3

Gli accoppiamenti saranno fatti in base alla posizione ottenuta durante la fase a gironi

1° GIRONE A VS 2° GIRONE B

1° GIRONE B VS 2° GIRONE A

I 2 vincitori dei 2 gironi avranno priorità di voting nelle rispettive semifinali

I due vincitori delle semifinali si scontreranno in una finale Bo5

Per la decisione del side nella Finale, si guarderà il seed ottenuto alla fine della fase a gironi, se il seed dovesse essere uguale per entrambi i team verranno chiamati i due capitani per assistere al lancio di una moneta

Chi vincerà sceglierà il side del primo game .

---

## ORGANIZZAZIONE & PROGRAMMA

Il presente programma dovrà essere rispettato e non è modificabile, salvo necessità degli organizzatori.

## **VENERDI 14 OTTOBRE**

Ore 11.00 **SEMIFINALE 2 LOL** - PALCO

Ore 14.30 **SEMIFINALE 1 LOL** – PALCO

## **SABATO 15 OTTOBRE**

Ore 11.00 **SEMIFINALE 1 CSGO** - AREA CSGO

Ore 11.00 **SEMIFINALE 1 OVERWATCH** – AREA OVERWATCH

Ore 11.00 **3° - 4° LOL** – PALCO

Ore 14.00 **SEMIFINALE 2 CSGO** – AREA CSGO

Ore 14.00 **SEMIFINALE 2 OVERWATCH** – AREA OVERWATCH

Ore 14.30 **FINALE LOL** – PALCO

Ore 18.30 **PREMIAZIONI** - PALCO

## **DOMENICA 16 OTTOBRE**

Ore 11.00 **3°-4° CSGO** – AREA CSGO

Ore 11.00 **3°-4° OVERWATCH** – AREA OVERWATCH

Ore 11.00 **FINALE OVERWATCH** - PALCO

Ore 13.30 **FINALE CSGO** – PALCO

Ore 18.30 **PREMIAZIONI** – PALCO

Non sarà concesso nessun ritardo sulla schedule, nel caso di ritardo sarà dato 1 punto al team presente.

I team dovranno essere presenti un'ora prima dell'inizio della BO3.

Ai team è concessa una pausa di 5 minuti tra il primo ed il secondo game.

Le pause potranno essere chiamate dai giocatori in caso di problemi tecnici e senza vincoli in numero e durata.

---

## MONTEPREMI

### LEAGUE OF LEGENDS

#1	<b>€ 2.000,00</b>	11200 RP / PLAYER
#2	<b>€ 1.500,00</b>	8400 RP / PLAYER
#3	<b>€ 1.000,00</b>	5600 RP / PLAYER
#4	<b>€ 500,00</b>	2800 RP / PLAYER
#5	-	800 RP / PLAYER
#6	-	800 RP / PLAYER

### CS:GO

#1	<b>€ 1.000,00</b>
#2	<b>€ 600,00</b>
#3	<b>€ 500,00</b>
#4	<b>€ 400,00</b>

### OVERWATCH

#1	<b>€ 1.000,00</b>
#2	<b>€ 600,00</b>
#3	<b>€ 500,00</b>
#4	<b>€ 400,00</b>

I premi in denaro saranno erogati entro **90** giorni dalla fine del torneo.

---

## REGOLAMENTO COMPLETO

Per ulteriori informazioni su punti non affrontati (pause, cheating, demos) consultare i Regolamenti Completi per ciascun titolo in allegato ai tornei di Qualifica alla Milan Games Week League, accettati in precedenza.

Gli organizzatori si riservano il diritto di analizzare ogni caso che possa essere interpretato essere contro al regolamento.