



## ESL Vodafone Championship Winter 2018 CS:GO (PC) Serie B

Parte di CS:GO ESL Vodafone Championship - 16 team iscritti (16 confermati)



Info

Classifica

Risultati

Team

Regolamento

Supporto

COMPILA IL SONDAGGIO E RICEVERAI UN BUONO PER LO SHOP ESL  
**LA TUA OPINIONE CONTA!!**

## Rules

[\[ Global rules \]](#)[\[ League specific rules \]](#)**ESL Vodafone Championship Winter 2018 CS:GO (PC) Serie B**

Print

Ultimo cambiamento: 30.01.2019 15:37

Queste sono le regole di **ESL Vodafone Championship Winter 2018 CS:GO (PC) Serie B**. Nonostante i nostri continui sforzi per mantenere il regolamento il più completo e aggiornato possibile, siete comunque tutti invitati a controllare regolarmente eventuali aggiunte e/o news, senza dimenticare di verificare quali siano le eccezioni applicabili caso per caso. Vi ricordiamo che le regole sono da considerarsi linee guida per l'attività e che le decisioni degli admin sono insindacabili, anche nel caso in cui differiscano tra un episodio ed un altro. In caso di dubbi o suggerimenti potete inviare un [support ticket](#).

**1. Modifiche al regolamento****2. Comunicazioni Ufficiali****2.1. Server Discord e Ticket****3. Struttura di EVC Serie B****4. Classifiche****4.1. Assegnazione punteggi in Serie B****4.2. Inserimento del risultato finale della partita****4.3. Parità a fine campionato****4.4. Regolamento Generale di Competizione Settore GEC****5. Regolamento globale****5.1. Accordi****5.2. Cheating**

## 5.2.1. Riabilitazione

**5.3. Nazionalità dei player****5.4. Limite giocatori stranieri in squadra****5.5. Limite età giocatori****5.6. No show****5.7. Finestra di mercato e blocco delle squadre****6. Composizione delle squadre****6.1. Casting**

## 6.1.1. Streaming Personale

**7. Impostazioni****7.1. Impostazioni del giocatore**

## 7.1.1. Script Illegali

## 7.1.2. Overlay in gioco

## 7.1.3. Files personalizzati

## 7.1.4. Software vietati e hardware tools

## 7.1.5. Profondità del colore

## 7.1.6. Il contenuto della cartella config

## 7.1.7. Game account

**8. Regole della sfida****8.1. Durante il match**

## 8.1.1. Scelta del Side

## 8.1.2. Crash del server

## 8.1.3. Crash/abbandono di un giocatore

## 8.1.4. Sostituire Giocatori

## 8.1.5. Interruzioni della sfida

## 8.1.6. Utilizzo della pausa

## 8.1.7. Overtime

**8.2. Dopo il match**

## 8.2.1. Diritto di scrivere un Support/Protest Ticket

## 8.2.2. Abbandono della sfida

**9. ESL Anticheat & Demos****9.1. ESL Anticheat (EAC)**

## 9.1.1. Sistema d'avvertimento (Warning)

**9.2. Demo**

## 9.2.1. Richiesta demo

## 9.2.2. Allegare le demo

**1. Modifiche al regolamento**

Lo Staff si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, lo Staff si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento, o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità e il fair-play del Campionato.

Tutte le modifiche al regolamento saranno comunicate successivamente a tutte le squadre come specificato nel paragrafo 2. Comunicazioni Ufficiali.

**2. Comunicazioni Ufficiali**

Tutte le comunicazioni ufficiali da parte dell'Organizzazione verso i partecipanti di EVC avverranno tramite email. Lo Staff utilizzerà per tali comunicazioni gli indirizzi email registrati nei profili ESL degli utenti; pertanto tali indirizzi mail dovranno essere mantenuti aggiornati in modo da evitare di perdere comunicazioni importanti.

**2.1. Server Discord e Ticket**

Per avere informazioni dallo Staff in modo rapido, è possibile utilizzare il server [Discord ufficiale della competizione](#). Per richieste ufficiali o inerenti la propria squadra o le partite da disputare è necessario aprire un [Ticket](#) o un [Protest](#) sul sito di ESL, come da tabella sottostante. Di seguito alcuni esempi su come utilizzare correttamente Tickets, Protest e server Discord:

**Problemi per...**

Tesseramento giocatori

Aggiungere un giocatore nella squadra

Rimuovere un giocatore dalla squadra

Spostare una partita

Calendario o richieste generiche

**Contatta lo Staff tramite...**

Ticket su ESL

Ticket su ESL

Ticket su ESL

Protest su ESL

Server ufficiale Discord

**3. Struttura di EVC Serie B**

La struttura della Serie B è una fase a gironi, composta da 2 gironi da 8 squadre. Le partite saranno giocate con il formato Best of 2.

**4. Classifiche**

In base ai risultati conseguiti nelle partite di EVC le squadre riceveranno un punteggio che formerà la classifica ufficiale del Campionato.

**4.1. Assegnazione punteggi in Serie B**

In caso di vittoria la squadra riceverà tre (3) punti. La squadra perdente riceverà zero (0) punti, mentre in caso di pareggio ad entrambe le squadre sarà assegnato due (2) punti.

**4.2. Inserimento del risultato finale della partita**

Le squadre sono responsabili dell'inserimento del risultato finale della partita una volta terminata, e di allegare uno screenshot a testimonianza della veridicità di quanto inserito. Nel campionato EVC Serie B sarà obbligatorio

## Gioca

## Torneo in corso

Controlla i risultati o cerca altri tornei in cui giocare



CS:GO Forum



- 9.2.3. [Modificare le demo](#)
- 9.2.4. [Accusa di cheating con timetable](#)

tenere di quanto inserito nel campionato. È bene essere consapevoli di inserire il risultato esatto per ogni mappa giocata.

### 4.3. Parità a fine campionato

Nell'eventualità che due squadre si ritrovino a pari punti in classifica al termine della stagione regolare, il primo criterio da utilizzare è l'esito degli scontri diretti. Se non dovesse bastare, si conterrà prima il numero di mappe vinte in stagione e successivamente la differenza tra round vinti e persi. Qualora non fosse ancora sufficiente, le posizioni saranno determinate con un singolo game di spareggio.

### 4.4. Regolamento Generale di Competizione Settore GEC

ESL Vodafone Championship è un torneo riservato alle sole associazioni affiliate al Settore GEC. Maggiori informazioni sulla regolamentazione della proprietà dello slot e limitazioni dei trasferimenti sono presenti nel [Regolamento Generale di Competizione Settore GEC](#).

## 5. Regolamento globale

### 5.1. Accordi

Alcuni accordi tra partecipanti possono differire leggermente dalle regole ESL. Tuttavia, gli accordi che differiscono notevolmente dalle regole ESL non sono consentiti. Si prega di notare che le regole ESL sono state fatte per garantire un giusto svolgimento della partita per tutti i partecipanti all'insegna del Fair Play. Non è consentito presentare un protest dopo la partita se si ritiene che gli accordi presi prima del match abbiano provocato uno svantaggio per la propria squadra.

Le regole che possono essere modificate con un accordo lo indicano esplicitamente. Non è possibile fare un accordo che modifica regole che non dichiarano esplicitamente che possono essere modificate per accordo.

Tutti gli accordi tra i partecipanti fatti in aggiunta alle regole ESL devono essere annotati nei commenti della partita. L'altro partecipante deve confermare le disposizioni sempre nei commenti. È vietato l'abuso della funzione di modifica: un commento riguardante accordi non deve mai essere modificato, bensì va scritto un terzo commento in caso di necessità di modifica.

Si prega inoltre di conservare screenshot e/o prove dei propri accordi. Se questi venissero richiesti e non vengono presentati, eventuali contestazioni o richieste di supporto relative agli accordi verranno respinti.

Le seguenti regole non possono mai essere modificate previo accordo:

- Inserimento dei risultati per le partite che non sono state giocate
- Permettere di giocare a giocatori bloccati a causa di punti di penalità, o sono esclusi nella lega a causa di un blocco
- Permettere a giocatori di giocare senza ESL Anticheat

### 5.2. Cheating

I giocatori colti in flagranza saranno penalizzati con 12 punti di penalità e 2 anni di blocco (in più, se necessario, 6 punti di penalità aggiuntivi per il team). Tutte le partite meno vecchie di 28 giorni saranno eliminate. Si prega di aprire un ticket per questa richiesta. È considerato Cheating in Counter-Strike tutti i tipi di aimbots, wallhacks, sound hacks, no recoil, no smoke, no flash, colored models, ambient occlusion e altre tipologie di Cheat.

#### 5.2.1. Riabilitazione

Dopo il blocco per Cheating tuttavia ESL concede una seconda possibilità. Tutte le informazioni possono essere trovate al seguente [link](#):

### 5.3. Nazionalità dei player

Ogni team può schierare al massimo 2 giocatori non-italiani. Persone con cittadinanza italiana residenti all'estero possono aprire un support ticket per poter dimostrare di essere italiane a tutti gli effetti.

### 5.4. Limite giocatori stranieri in squadra

Sono definiti giocatori italiani tutti coloro che risiedono in Italia dal momento dell'inizio del Torneo o che hanno la cittadinanza italiana; tutti gli altri sono considerati giocatori stranieri. Tutte le squadre partecipanti a EVC dovranno avere, durante lo svolgimento delle partite, almeno 3 giocatori italiani.

### 5.5. Limite età giocatori

Sono esclusi dalla competizione tutti i giocatori con età inferiore a 16 anni.

### 5.6. No show

Se il vostro avversario non si presenta dopo 15 minuti dall'orario concordato, è necessario aprire un [Protest Ticket](#) nel match in questione.

### 5.7. Finestra di mercato e blocco delle squadre

Durante la stagione sarà possibile effettuare cambi nel roster dal 17 dicembre (17/12/2018) al 4 gennaio (04/01/2019), inviando un ticket contenente le seguenti informazioni:

- Link della squadra
- Link dei giocatori da aggiungere e/o rimuovere
- Numero tessera GEC
- Non sarà possibile superare in qualsiasi caso il numero massimo di giocatori consentiti (Max. 10).

Per tutte le restrizioni sui trasferimenti è obbligatorio consultare il Regolamento Generale di Competizione

## 6. Composizione delle squadre

Tutte le squadre partecipanti dovranno essere composte da almeno:

- 5x Giocatori titolari
- 5x Giocatori riserve (optional)

Il Team Manager può essere, in base alla composizione della squadra, anche uno dei giocatori attivi. Team Owner, Coach e Honorary Members sono considerati come inattivi e pertanto sono esclusi dal conteggio precedente. Come membri inattivi della squadra non possono prendere parte alle partite della stagione in corso.

## 6.1. Casting

Castare un match di ESL è permesso solo se un admin acconsente. Per ricevere il consenso vi preghiamo di aprire un Support ticket.

### 6.1.1. Streaming Personale

Tutte le richieste di streaming devono essere inviate tramite mail a [evc@staff.eslgaming.com](mailto:evc@staff.eslgaming.com). Tutti gli streaming non autorizzati comporteranno 4pp al team e al giocatore coinvolti.

## 7. Impostazioni

### 7.1. Impostazioni del giocatore

#### 7.1.1. Script Illegali

In generale tutti gli script sono considerati illegali, eccezione per buy, toggle & demo scripts. Ecco alcuni esempi di script illegali:

- Jumphrow
- Stop shoot scripts (Use or AWP scripts)
- Center view scripts
- Turn scripts (180° or similar)
- No recoil scripts
- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti-flash scripts or binding (snd\_\* bindings)
- Bunny hop scripts
- Stop sound scripts

La violazione di questa regola porterà ad un avvertimento (la prima volta). Se in squadra uno o più players gioca con le impostazioni del client errate e sono inoltre già stati avvertiti, il match verrà cancellato.

#### 7.1.2. Overlay in gioco

Sono consentite esclusivamente le seguenti overlay: - cl\_showpos 1 - cl\_showfps 1 - net\_graph 0/1 (l'abuso del netgraph per aiutare la mira può essere sanzionato)

Tutte le altre tipologie di overlay sono vietate.

#### 7.1.3. Files personalizzati

Se usi un HUD personalizzato, deve essere leggibile. Un admin può attribuire penalità nel caso in cui abbia problemi a svolgere il controllo su HUD non leggibili. Protest riguardo HUD non leggibili non verranno presi in considerazione. Sono concessi file personalizzati solo per l'HUD e la GUI. Altri file personalizzati sono proibiti, incluse texture personalizzati, modelli o suoni (effetti sonori, ecc.). E' concesso utilizzare il seguente HUD: Competitive HUD 1.2. Custom files are only allowed for your HUD and GUI.

Altri tipi di file personalizzati sono vietati, inclusi i custom models, texture o suoni (volume, soundscapes) modificati.

#### 7.1.4. Software vietati e hardware tools

Cambiare la grafica del gioco o texture con l'aiuto di driver della scheda video o strumenti simili è vietato. Inoltre, qualsiasi tipo di sovrapposizione che visualizza le prestazioni del sistema durante la riproduzione (ad esempio Nvidia SLI Display, RivaTuner overlays) è illegale. Strumenti che consentono di visualizzare solo l'FPS sono legali.

Potrai essere sanzionato anche se le modifiche vengono fatte usando hardware o software esterni, indipendentemente se utilizzato o meno nei match.

#### 7.1.5. Profondità del colore

L'utilizzo di una profondità di colore di 16 bit non è permesso. La prova di utilizzo può essere data solo da ESL Anticheat. Cercando di dimostrare l'uso di 16 bit con screenshot non è consentito e protest su questo argomento verranno respinti.

#### 7.1.6. Il contenuto della cartella config

Nella cartella config è permesso avere solo i file di configurazione. Immagini, demo e file zippati sono vietati. Se un amministratore viene ostacolato nel suo lavoro a causa di troppi file di configurazione non chiari, possono essere assegnati punti di penalizzazione (1-3) al giocatore. Protest e ticket di supporto aperti a causa di questa violazione sono vietati e saranno respinti.

#### 7.1.7. Game account

E' obbligatorio registrare un CS:GO SteamID nel proprio profilo su ESL; se ciò non verrà fatto, il giocatore verrà automaticamente espulso dal server. Se vieni espulso dal server con il messaggio "You are not a match participant" sei pregato di aprire un Support Ticket o un Protest.

## 8. Regole della sfida

### 8.1. Durante il match

#### 8.1.1. Scelta del Side

Verrà giocato un Knife Round per decidere il side. Ciò viene forzato automaticamente dal server. Il team vincitore di questo knife round dovrà scegliere il side digitando .stay o .switch nella chat.

#### 8.1.2. Crash del server

Se il server va in crash prima che siano stati completati 3 round (in una half), il server può essere riavviato e il punteggio sarà riportato su 0-0.

Se il server cade dopo che 3 round sono stati completati, quella nair deve essere riavviata considerando il risultato risalente all'ultimo round completato. Gli start money verranno impostati a 2000\$ e il team che ha perso l'ultimo round completato deve suicidarsi usando il comando "kill" in console. Questo round non conta. L'half continua ufficialmente dopo questo round.

### 8.1.3. Crash/abbandono di un giocatore

Se un giocatore abbandona/crasha, il match verrà messo in pausa alla fine del round corrente (vedi Utilizzo della pausa). Il tempo di attesa massimo per un giocatore che ha abbandonato o è crashato durante la sfida è di 15 minuti. Se il giocatore o il sostituto si riconnette, ed entrambe le squadre sono pronte, la sfida può essere ripresa. Nel caso in cui il giocatore che ha abbandonato o che è crashato non si riconnette entro 15 minuti e non ci sono sostituti disponibili, la squadra dovrà continuare a giocare con un giocatore in meno.

### 8.1.4. Sostituire Giocatori

I giocatori possono essere cambiati durante il match. Tuttavia, le sostituzioni non possono richiedere più di 5 minuti di tempo e possono essere eseguite solo al cambio side o alla conclusione della mappa e non a metà side (ad eccezione di un crash di un giocatore). In caso in cui la sostituzione richieda più tempo, la sfida deve proseguire senza il nuovo giocatore. Il nuovo giocatore deve ovviamente far parte del team e non deve avere alcun blocco.

### 8.1.5. Interruzioni della sfida

Se la sfida viene interrotta, sarà ripresa con la seguente procedura:

- Il denaro di inizio deve essere impostato a 2000\$.
- La squadra che ha perso l'ultimo round si uccide usando il comando "kill" in console. Questo round non verrà contato.
- La sfida inizia il round successivo.
- Se si dovessero giocare altre mappe dopo questa, i soldi di partenza dovranno essere riportati al loro valore di default (800\$).

Questa regola ha lo scopo di coprire intervalli inattesi che non sono volutamente provocati dalle squadre. Quindi, se una sfida viene interrotta e non può essere continuata nello stesso giorno, i round restanti possono essere continuati in una data successiva, ma entro sette giorni. Se le squadre / giocatori non riescono ad accordarsi su una data, un Admin forzerà la data per terminare il match. Se un team / giocatore non si presenta nel giorno forzato verrà considerato no-show.

Solo i giocatori che erano presenti all'inizio della sfida sono autorizzati a continuare il gioco. I nuovi giocatori non hanno il permesso di giocare la sfida, tranne tramite accordo con il team avversario.

### 8.1.6. Utilizzo della pausa

Nel caso ci sia un problema che impedisca la continuazione del gioco, è possibile utilizzare la funzione di pausa. E' necessario comunicare subito il motivo per il quale si richiede la pausa. La sospensione del gioco senza un valido motivo comporterà una sanzione. Se il problema non può essere risolto (max. 10 minuti di pausa) vedi Interruzioni della sfida.

### 8.1.7. Overtime

Giocare l'overtime è obbligatorio e verrà forzato dal server. L'overtime sarà giocato in modalità MR3 (massimo 6 round giocati) con \$10.000 iniziali.

Per iniziare l'overtime, le squadre devono rimanere nello stesso side in cui hanno giocato l'ultima half, durante l'half-time dell'overtime i side verranno invertiti. In caso di parità nel primo overtime, le squadre dovranno continuare gli overtime successivi finché non verrà decretato un vincitore.

## 8.2. Dopo il match

### 8.2.1. Diritto di scrivere un Support/Protest Ticket

Solo ai giocatori/teams coinvolti nella sfida è permesso aprire un support/protest ticket. I giocatori possono aprire un protest entro 72 ore dalla conclusione del match.

### 8.2.2. Abbandono della sfida

Se un team/giocatore abbandona la sfida prima di essere conclusa, la vittoria può essere concessa alla squadra rimanente se la partita è ad un punto in cui il risultato finale può ancora essere determinato. Se l'avversario dovesse deliberatamente abbandonare la sfida, è necessario aprire un protest ticket. Non è consentito inserire un risultato. Questo può essere considerato come risultato falso.

## 9. ESL Anticheat & Demos

### 9.1. ESL Anticheat (EAC)

E' OBBLIGATORIO l'utilizzo di [ESL Anti-Cheat](#) per tutti i giocatori per tutta la durata dei match senza eccezioni.

- Se un player riscontra problemi tecnici con EAC, **NON** potrà prendere parte a nessun match.
- Se il sito è offline, rendendo ESL Anti-Cheat inutilizzabile, l'incontro deve essere posticipato.

Per wire mancante o incompleto il player/team verrà punito. Differentemente se tutti i giocatori hanno problemi con il wire (con screenshot del bug annessi).

#### 9.1.1. Sistema d'avvertimento (Warning)

La prima volta che il giocatore non ha eseguito il logout gli verrà dato un avvertimento (warning), anche nel caso che sia stato un errore o meno. I warning per la mancanza del logout sono validi per 14 giorni. Gli admin possono solo assegnare e avvertire della mancanza del logout mancante e/o incompleto solo se segnalati tramite protest dagli avversari. Il match non verrà cancellato se sarà dato il warning. Se un team sta raccogliendo avvertimenti su diversi match, l'Admin Team può decidere di bloccare temporaneamente quel team dalla competizione per il costante abuso del sistema d'avvertimento.

Gli avvertimenti (Warning) saranno assegnati nei seguenti casi:

- Mancato Logout di ESL Anticheat da parte di un giocatore;

Raggiungendo 2 avvertimenti in differenti match durante una ladder o lega il match sarà cancellato/rigiocato.

Il match sarà rigiocato/cancellato se uno dei seguenti casi sarà soddisfatto:

- Mancato Logout di ESL Anticheat da più di un giocatore;
- ESL Anticheat mancante.

L'avvertimento (warning) sarà assegnato soltanto in occasione di un Protest Ticket da parte del team avversario. Team o giocatori esterni non possono richiedere avvertimenti sui match che non li vedono direttamente interessati. Ogni caso sarà valutato dall'Admin Team e se le tempistiche lo permettono, è possibile richiedere un nuovo svolgimento del match.

Non avranno validità di *Protest* sia i commenti lasciati nella pagina del match, sia report del match o Support Ticket.

## 9.2. Demo

E' obbligatorio per tutti i giocatori di registrare il proprio PoV-demo (point-of-view) per tutta la durata di ogni mappa senza eccezioni. Un possibile knife-round fa parte della demo e deve essere registrato. Possibili overtime (supplementari) devono comunque essere registrati. Finché uno dei giocatori/team riesce a caricare un knife-round sotto richiesta di admin, non ci sarà nessuna conseguenza per un mancato upload del round stesso. Nel caso in cui nessun giocatore/team riesca a caricare la demo su richiesta, il giocatore/team riceverà un (1) punto penalità. I protest riguardanti i knife round non sono validi. I protest riguardanti demo incomplete non sono validi.

In generale delle demo non funzionanti saranno trattate come mancanti, anche se la decisione finale spetta all'Admin. Se la demo è incompleta, l'Admin deciderà se deve essere trattata come demo mancante o no.

Se un protest è stato aperto per un match, tutti i matchmedia devono essere tenuti per almeno 14 giorni a partire dalla chiusura del protest stesso.

### 9.2.1. Richiesta demo

Non è possibile richiedere la demo del giocatore. Solo alla squadra Anticheat è consentito richiedere la demo di un giocatore accusato. La mancata presentazione della demo sarà punita con 6 pps (demo mancante con sospetto di cheating). La squadra Anticheat dovrà comunque effettuare l'analisi basata sulla demo delle Go TV.

### 9.2.2. Allegare le demo

Le demo devono essere compresse in un archivio (.zip,.rar,.7z). A parte questo, tutti i match media devono essere caricati nel sito di ESL (pagina del match). Non è permesso caricare i match media sul proprio spazio web o su nessun'altro hoster esterno.

### 9.2.3. Modificare le demo

E' rigorosamente vietata la modifica di una demo. Se un replay è stato modificato, l'admin deciderà quale penalità è la più appropriata

### 9.2.4. Accusa di cheating con timetable

Se si vuole accusare il proprio avversario di cheating, si dovrà presentare una timetable in inglese entro 72 ore dalla fine del match in questione. Il timetable deve essere preparato con la demo della GO TV che viene automaticamente uploadato nella pagina del match. Istruzioni dettagliate su come fare una timetable in inglese si possono trovare a questa [pagina](#).

Una timetable deve essere presentata aprendo un protest, quindi è gradito che la timetable, scritta in inglese, sia pronta quando il protest viene aperto. Tuttavia la timetable può sempre essere presentata in ritardo (sempre entro la deadline delle 72 ore) in caso non sia stata presentata assieme all'apertura del protest.

## 10. Penalità

Un giocatore può ricevere fino a 6 punti di penalità per match, a meno che una violazione non abbia una punizione più elevata. Un team può essere punito una sola volta per violazione, indipendentemente dal numero di player. Quando un player o un team riceve dei punti di penalità per violazioni multiple, i punti vengono aggiunti insieme.

Violazione	Penalità
No show (primo)	3 punti penalità
No show (secondo)	Squalifica dalla Serie B
Streaming personale non autorizzato	Player / Team: 4 punti penalità
Lineup Assente/Modificata	Sconfitta a tavolino per il 1° game
<b>Uso di player non eleggibili</b>	
Utilizzo di un giocatore bloccato per inattività	Player / Team: 2
Utilizzo di giocatore con blocco attivo su ESL	Sconfitta a tavolino per il 1° game
Utilizzo di giocatore non registrato su ESL	Sconfitta a tavolino + 3 punti penalità
Utilizzo di giocatore non tesserato	Sconfitta a tavolino + 3 punti penalità + penalità R.G.C.
Ringer/Faker	Sconfitta a tavolino + 6 punti penalità
Utilizzo di giocatore con gameaccount errato	Player / Team: Avvertimento / 1
Utilizzo di giocatore con gameaccount mancante	Sconfitta a tavolino per il 1° game
Creazione di account molteplici o falsi	Avvertimento / 1-3
ESL Anti-Cheat mancante	3 punti penalità
File MOSS mancante	2 punti penalità
Utilizzo di giocatore con nazionalità falsificata	Avvertimento / 1-3
Inganno/frode	Player / Team: 1 - 4
Cheating	Squalifica 2 anni giocatore + 1 stagione di ban per l'associazione + 12 punti penalità

### 10.1. Linguaggio in chat

I Giocatori sono obbligati a mantenere un comportamento professionale durante gli incontri ESL. In caso di insulti, utilizzo di un linguaggio non consono e molestie da parte del Team avversario, un ticket può essere aperto al fine di punire i responsabili. Il Ticket deve contenere un chiaro screenshot mostrante l'insulto ed il nome del responsabile, sia esso il nome di gioco o dell'account ESL. Il Ticket deve contenere un link alla partita in cui il fatto è avvenuto, al fine di fornire le informazioni necessarie all' Insult Squad per poter giudicare il caso.

### 10.2. Impostazioni grafiche illegali

L'uso di strumenti software e hardware illegali al fine di cambiare la grafica del gioco o texture sarà, in generale, punibile con 6 punti di penalizzazione .

### 10.3. Script Illegali

Usare script non concessi (illegali) sarà penalizzato con 2, 4, 6, 12 punti di penalità. L'ammontare dei punti di penalità da assegnare dipenderà dal tipo di script e dalla valutazione dello staff admin. Non importa se lo script sia stato utilizzato o no. se i file della config dell'utente contengono script illegali o parte di essi, l'utente verrà penalizzato indipendentemente dall'uso. I giocatori con "jumpthrow" nella loro config avranno un avvertimento(warning) come prima punizione.

L'uso di script "no-flash" e "no-recoil" in qualsiasi forma verranno puniti con 6 punti di penalità alla prima violazione senza l'uso attivo e 12 punti di penalità dopo la prima violazione o con un uso attivo di essi.

### 10.4. Teams ricreati

La ricreazione di un nuovo account team è severamente vietato se ci sono punti di penalità attivi e/o blocchi sul vecchio team. Se necessario, i punti di penalità attivi saranno assegnati al nuovo account team e i blocchi saranno trasferiti sul nuovo team. I nuovi teams che sono stati creati aggirando questa regola possono essere cancellati. In caso di recidività, i giocatori verranno considerati responsabili e puniti.

- Se un nuovo team è stato creato per bypassare buoni o cattivi risultati, la nuova squadra potrebbe essere eliminata e se le circostanze lo richiedono, verranno assegnate sanzioni ai giocatori. Le partite giocate saranno mantenute.
- Se sono stati aggirati punti di penalità, la nuova squadra verrà eliminata e sanzioni corrispondenti saranno date alla vecchia squadra. Le partite giocate saranno mantenute.
- Se un blocco viene ignorato, la nuova squadra verrà eliminata e il blocco viene azzerato sul vecchio conto della squadra. Le partite giocate verranno eliminate.

L'aggiornamento di questa regola non è un valido motivo per aprire protest. Protest a causa di questa violazione saranno respinti. Tutte le comunicazioni devono essere presentate tramite support ticket. Di seguito verranno presi provvedimenti contro i player/team.

### 10.5. Penalità specifiche per il gioco

Impostazioni	
Impostazioni illegali config	Giocatore / Team: Avvertimento / 2 per impostazione e match cancellato
Script Illegali	Giocatore / Team: 2, 4 o 6 e match cancellato
File personalizzati	Giocatore / Team: 2 e match cancellato
Impostazioni del server sbagliate	Team: 2 - 4
Match media	
Mancante/Incompleta demo	Giocatore / Team: 3 e match cancellato
Mancante/Incompleto Wire Anti-Cheat	Giocatore / Team: 3 e match cancellato/rigiocato
Mancante/ Incompleto screenshots	Giocatore / Team: 1
Matchmedia mancante con sospetto cheat	Giocatore / Team: 6 e match cancellato
Comportamento Antisportivo	
Uso di un bug	Giocatore / Team: 2 per utilizzo
Self-Kills	Giocatore / Team: 2 per match
Altro	Giocatore / Team: Fino a 4

### Copyright

All content appearing in this document is the property of Turtle Entertainment GmbH or is being used with the owner's permission. Unauthorized distribution, duplication, alteration or other use of the material contained in this document, including without limitation any trademark image, drawing, text, likeness or photograph, may constitute a violation of the laws of copyright and trademark and may be prosecuted under criminal and/or civil law.

No part of the content of this document may be reproduced in any form or by any means or stored in a database or retrieval system, except for personal use, without the written permissions of Turtle Entertainment GmbH.

All content in this document is accurate to the best of our knowledge. Turtle Entertainment GmbH assumes no liability for any error or omission. We reserve the right to change content and files on our website at any time without prior notice or notification.