

TITANS LEAGUE

League of Legends · Amateur Circuit

Regolamento Ufficiale — Stagione 2024/25

1. INTRODUZIONE

Benvenuti nella TITANS League. Una lega creata da giocatori, per la community di League of Legends. La TITANS 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 sulla Landa degli evocatori.

2. PARTECIPAZIONE E REQUISITI

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

2.1 NESSUN LIMITE DI ETÀ

La lega è composta da 5 divisioni: Bronzo, Argento, Oro, Smeraldo e Diamante. Tutti possono parteciparvi senza alcun tipo di limite d'età.

Diamante	Smeraldo	Oro	Argento	Bronzo
----------	----------	-----	---------	--------

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 TITANS.
- 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 ROSTER LOCK

Le sostituzioni dei giocatori presenti in rosa possono essere effettuate solamente al di fuori dell'inizio degli split. 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 (i quali dovranno rispettare l'elo cap).

Si può aggiungere un nuovo giocatore compilando l'apposito modulo presente al link <https://www.elderfitleague.com/modulo-aggiungi-o-rimuovi-giocatore>. Per ulteriori approfondimenti vedi il punto 7 del regolamento.

2.3.2 ELO CAP PER AGGIUNTA/SOSTITUZIONE E COMUNICAZIONE

AGGIUNTA: L'inserimento di un nuovo giocatore 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 TITANS Point, che verrà comunicato prima dell'inizio del campionato. Per poter aggiungere un giocatore (riserva) alla propria squadra, la media dei TITANS Point dei cinque giocatori di elo più alto 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 TITANS Points.

Esempio pratico — Media massima consentita (Elo Cap):

<p>✗ Caso 1 – Giocatore NON ammesso Media divisione: Platino 2 Media squadra: Platino 4 Media con nuovo giocatore: Platino 1 👉 Il giocatore NON può essere inserito, perché la squadra supera l'Elo Cap della divisione.</p>	<p>✗ Caso 2 – Giocatore NON ammesso Media divisione: Platino 2 Media squadra: Platino 1 Media con nuovo giocatore: Emerald 4 👉 Il giocatore NON può essere inserito, perché la squadra già supera l'Elo Cap e questo valore non può crescere.</p>
<p>✓ Caso 3 – Giocatore ammesso Media divisione: Platino 2 Media squadra: Platino 4 Media con nuovo giocatore: Platino 2 👉 Il giocatore PUÒ essere inserito, perché rientra nel limite previsto.</p>	<p>✓ Caso 4 – Giocatore ammesso Media divisione: Platino 3 Media squadra: Platino 1 Media con nuovo giocatore: Platino 1 👉 Il giocatore PUÒ essere inserito, perché la squadra non aumenta il proprio valore iniziale.</p>

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.

Tutte le comunicazioni riguardanti le aggiunte o le sostituzioni dei player vanno comunicate almeno 24hr prima dello svolgimento del match.

RIMOZIONE DI UN GIOCATORE E AGGIUNTA DI UNO NUOVO: Il giocatore che verrà aggiunto non potrà avere un punteggio di TITANS Point superiore al player rimosso.

2.3.3 ACADEMY

È possibile affiliare alla propria squadra una e una sola squadra di un'altra divisione più bassa come propria Academy previa comunicazione e approvazione allo staff con un anticipo di almeno 24hr. 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 DEVE mettere a disposizione una persona addetta al ruolo di referee. Quest'ultima dovrà assistere ad un match di torneo per intero e avrà il compito di assicurarsi che l'intera partita si svolga nel rispetto delle regole, quindi dovrà comunicare tramite ticket eventuali irregolarità riscontrate.

Il referee dovrà inoltre richiedere lo streaming della partita da parte di un giocatore o di essere inserito nella lobby. Così come per i componenti delle due squadre rivali il referee dovrà presentarsi nella specifica stanza discord assegnatagli 15 minuti prima dell'inizio del match.

La figura del referee non è fissa e può variare di settimana in settimana ma è obbligatorio per ogni squadra indicarne uno entro la domenica prima della settimana di gioco. Il ruolo di referee si potrà ottenere nel canale **#take-referee-role** e verrà rimosso automaticamente dal bot.

La mancata comunicazione del referee avrà effetti negativi sull'intera squadra (vedi tabella 5.3).

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 TITANS 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 cinque divisioni principali: Divisione Diamante, Divisione Smeraldo, Divisione Oro, Divisione Argento, Divisione Bronzo.

N.B.: il nome della divisione non specifica l'elo dei giocatori che ne fanno parte. Ogni divisione è indipendente e attualmente è composta da una media di 6 squadre.

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 2 player platino potranno essere inseriti nei titolari per ogni partita.

3.2 STAGIONE REGOLARE

Le squadre si affronteranno in un girone all'italiana solo andata una volta alla settimana nel formato Bo3 fearless.

N.B.: l'organizzazione delle partite è a carico dei capitani delle squadre che si devono accordare sull'orario di svolgimento e sul giorno che può essere dal LUNEDÌ al GIOVEDÌ.

Nel caso in cui non si riesca a trovare un accordo nei giorni sopra citati si potrà chiedere di giocare venerdì.

N.B.: 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 venerdì alle ore 21:00 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.

La vittoria della serie assegna 1 punto in classifica.

Importante! — In caso di parità tra due squadre al termine della stagione regolare si conterà il numero dei cartellini rossi e se anche in questo caso la classifica non sarà definita si guarderà agli scontri diretti.

PAREGGI MULTIPLI — In caso di pareggio a tre o più squadre si creerà una classifica avulsa fatta solo dagli scontri diretti tra le squadre implicate; in caso di pareggio si considereranno i game vinti e persi.

Esempio 1: team A ha battuto sia team B che C, Team B ha battuto team C e perso contro team A, team C ha perso sia contro team A che B. Classifica: 1°A 2°B 3°C

3.3 PLAYOFFS

Tutte le squadre una volta finite le partite della stagione regolare dovranno disputare quelle di playoffs. La fase di playoffs è organizzata in un double elimination bracket dove il piazzamento nella regular season sarà fondamentale per partire avvantaggiati.

Importante è evidenziare che quando si andranno a disputare le partite di UBS, il perdente con il seed più alto ottenuto nella regular season passerà direttamente alla partita di LBS mentre il perdente qualificatosi peggio dovrà disputare la partita di LBR2A.

3.4 STAGIONI

La TITANS League si divide in tre macro blocchi:

1° Split Ottobre — Novembre	2° Split Febbraio — Marzo	3° Split Maggio — Giugno
---------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------

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

4.1 THREAD COMUNICAZIONE E IMPOSTAZIONE DELLA LOBBY

Sul Discord verrà creato un apposito thread in cui i due capitani e un membro dello staff si potranno organizzare per la data del match.

Determinazione del lato (Side Selection)

Il lato di gioco viene determinato tramite il lancio di una moneta. La squadra elencata per prima (a sinistra) rappresenta testa, mentre la squadra elencata per seconda (a destra) rappresenta croce. La squadra vincitrice del lancio sceglie se giocare come Blu o Rosso nella partita.

N.B.: in caso di mancata comunicazione la squadra vincente del lancio sarà automaticamente blue side per la prima partita.

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

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

N.B.: Per la partita è obbligatorio utilizzare il canale vocale dedicato appositamente creato per ogni squadra sul Discord di TITANS. In partita avviata è concesso soltanto ai giocatori, al coaching staff (quest'ultimo mutato) e al referee di rimanere all'interno della chat vocale. In caso di infrazioni si provvederà con sanzioni disciplinari.

Importante! Il capitano responsabile della creazione lobby è quello della squadra che ha vinto il lancio della moneta a meno che la partita non sia stremata su Twitch; in questo caso la lobby verrà organizzata dallo staff.

Importante! Le partite devono essere giocate fino alla distruzione del Nexus avversario, senza comportamenti che implichino una sconfitta volontaria (come open lane o simili). Non è consentito arrendersi al minuto 15 (NO FF!). In caso di mancato rispetto di questa regola, verrà applicata una penalità: la rimozione di tutti i ban in draft per la partita successiva.

4.1.1 SVOLGIMENTO DEL MATCH

Pre-match

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. Quindici minuti prima dell'orario previsto per l'inizio del match (T-15), è necessario effettuare il ready check su Discord. Al termine della draft, 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 esterni per la fase di draft NON è consentito.

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 comunicazione non funzionale o insulti di ogni tipo saranno considerati violazioni 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 previa comunicazione al team avversario crea la lobby sul client di LoL come indicato in precedenza.
- 2) Ingresso di tutti giocatori ordinati per ruolo (Top, Jungle, Mid, Adc, Support). In caso di diretta della partita sul canale ufficiale Twitch di TITANS 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.

N.B.: tra la distruzione del nexus e l'avvio della fase di draft successiva non possono passare più di dieci minuti.

4.3 COMUNICAZIONE RISULTATO

Al termine della partita, il capitano della squadra vincente ha 30 minuti di tempo per inviare il risultato con allegato screenshot (comprensivo di Ban) nell'apposita chat "risultati" relativa alla propria divisione sul server Discord di TITANS League al fine di permettere agli organizzatori di aggiornare il sito.

In caso di mancato caricamento dei file verrà considerata la partita come nulla e le squadre otterranno 0 punti a testa.

4.4 ORGANIZZAZIONE DELLE PARTITE DI CAMPIONATO

Le partite verranno disputate dal lunedì al giovedì ed è preferibile che entrambi i team indichino almeno 2 giorni di disponibilità tra questi. Le partite possono essere giocate il venerdì solo se entrambi i team non trovano un giorno d'accordo (fino alle 23:59 del sabato precedente).

Nel caso in cui uno dei due team indichi le sue disponibilità e l'altro non ne indichi 2 verrà assegnata la vittoria a tavolino al primo (sempre se non si riesca a trovare un giorno comune). Se il giorno stabilito della partita un team non si dovesse presentare sarà soggetto a penalità (cartellino giallo ufficiale) oltre alla perdita della serie a tavolino.

Il match della settimana successiva deve essere programmato entro il sabato alle 23:59 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 TITANS 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 e sarà premura del referee aprire un ticket ed illustrare la situazione del caso.

In partita avviata è concesso soltanto ai giocatori di rimanere all'interno della chat vocale. Nel caso in cui non sia presente un referee i coach non potranno stare in vocal ma avranno la possibilità di entrare nella lobby del game e guardare la partita con i minuti di delay della lobby stessa (se non viene stremmata su Twitch). In caso di streaming dallo staff di TITANS e senza la presenza del referee non sarà possibile stare in vocal aspettando il delay della lobby.

Tutto ciò che in fase di valutazione lo staff di TITANS League reputerà scorretto o inappropriato. Le decisioni finali spettano agli amministratori della lega.

5.3 SISTEMA DI SANZIONI

INFRAZIONE	PRIMA VIOLAZIONE	SECONDA VIOLAZIONE	TERZA VIOLAZIONE
MANCATA COMUNICAZIONE DEL REFEREE	CARTELLINO GIALLO AL TEAM	CARTELLINO ROSSO AL TEAM (IN CASO DI SPAREGGI LA SQUADRA CON QUESTO CARTELLINO VERRÀ POSTA AUTOMATICAMENTE SOTTO IN CLASSIFICA)	ULTIMO POSTO ASSICURATO AL TEAM
MANCATA COMUNICAZIONE DELLE DISPONIBILITÀ DELLE PARTITE	CARTELLINO GIALLO AL TEAM + PERDITA A TAVOLINO DELLA SERIE	CARTELLINO ROSSO AL TEAM E PERDITA DELLA SERIE A TAVOLINO	ULTIMO POSTO ASSICURATO AL TEAM
MANCATO RISPETTO DELLE REGOLE DI DRAFT E/O LOBBY	RIPETIZIONE DI DRAFT O LOBBY (RICHIAMO UFFICIALE)	RIMOZIONE DEI PRIMI 3 BAN NELLA PARTITA SUCCESSIVA	PARTITA PERSA A TAVOLINO

INFRAZIONE	PRIMA VIOLAZIONE	SECONDA VIOLAZIONE	TERZA VIOLAZIONE
FREQUENTI DISCONNESSIONI IN GAME	RICHIAMO UFFICIALE E SE NECESSARIA VALUTAZIONE PER SANZIONE DA DEFINIRE	/	/
RITARDO INGIUSTIFICATO	RIMOZIONE PRIMO BAN NELLA PARTITA (DOPO 15 MIN DI RITARDO)	PARTITA PERSA A TAVOLINO (DOPO 20 MINUTI DI RITARDO)	SERIE PERSA A TAVOLINO (DOPO 30 MIN DI RITARDO)
TROLL E FEEDING INTENZIONALE	SERIE PERSA A TAVOLINO E SQUALIFICA DI 2 SETTIMANE AL GIOCATORE	SERIE PERSA A TAVOLINO ED ESPULSIONE DEL GIOCATORE DAL CAMPIONATO TTL	ESPULSIONE DEL TEAM DAL CAMPIONATO TTL
FLAME E INSULTI	ESPULSIONE DEL GIOCATORE DAL CAMPIONATO TTL	ESPULSIONE DEL TEAM DAL CAMPIONATO TTL	/
UTILIZZO DI GIOCATORI NON ISCRITTI UFFICIALMENTE / IRREGOLARITÀ ALL'INTERNO DEL CANALE DISCORD DELLA LEGA	SERIE PERSA A TAVOLINO	3 PUNTI DI PENALIZZAZIONE IN CAMPIONATO	ESPULSIONE DEL TEAM DAL CAMPIONATO TTL
MANCATA RISPOSTA DI COMUNICAZIONI DA PARTE DELLO STAFF TTL	DA VALUTARE: SERIE PERSA A TAVOLINO, PENALIZZAZIONE PUNTI CAMPIONATO ED ESCLUSIONE DALLA LEGA	/	/
FF IN PARTITA	RIMOZIONE DI 5 BAN IN DRAFT PER LA PARTITA SUCCESSIVA	/	/
ACCOUNT SMURF E DICHIARAZIONE MAIN	PERDITA DELLA SERIE A TAVOLINO E CARTELLINO ROSSO AL TEAM	SCONFITTA A TAVOLINO DI TUTTE LE PARTITE IN CUI IL PLAYER HA GIOCATO	ESPULSIONE DEL TEAM DAL CAMPIONATO TTL 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 24hr 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

La TITANS 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

- 4) Ogni giornata ufficiale si svolge dal lunedì al giovedì.
- 5) Le squadre sono tenute ad organizzarsi per stabilire il giorno e l'ora della partita (ES. partita da giocare la 3° settimana di ottobre da organizzare entro la fine della 2° settimana di ottobre).

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 nelle sanzioni previste dalla 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).

N.B.: i ritardi sono cumulativi. Esempio: se il primo game si ritarda di 10 minuti e il secondo anche allora si incorrerà nella penalità dei 20 minuti.

6.3 RINVIO DI UNA PARTITA

I rinvii sono possibili solo per cause eccezionali e devono essere comunicati allo staff entro 24hr 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 per le ore 21:00 di venerdì 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 2 giorni e fasce orarie disponibili nella settimana di gioco. Se entrambe propongono due disponibilità ma non raggiungono un accordo entro sabato alle 23:59 prima della settimana di gioco e non richiedono mediazione allo staff, il match è da disputare venerdì. 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. Altre comunicazioni da parte di giocatori non verranno prese in considerazione salvo casi di cambiamento del ruolo di capitano.

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 si hanno 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 DEI NUOVI GIOCATORI E SPECIFICHE SULLE RISERVE

Le riserve possono essere utilizzate liberamente in qualsiasi giorno di torneo, ma l'utilizzo di nuovi giocatori va avvisato con **ALMENO 24hr** di anticipo all'altra squadra 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 tra le riserve (massimo 4 riserve per squadra).

7.4 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 50 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

Vittoria	1 punto
Sconfitta	0 punti
Vittoria per forfait	1 punto
Sconfitta per forfait	0 punti
Nessun accordo (entrambe non giocano venerdì)	0 punti a testa

8.2 CLASSIFICA

La classifica di divisione sarà aggiornata settimanalmente in base ai risultati comunicati. I criteri di ordinamento sono i seguenti: 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 il conto dei cartellini rossi presi e se anche in questo caso ci si trova in situazione di pareggio si dovrà svolgere 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: si creerà una classifica avulsa fatta solo dagli scontri diretti tra le squadre implicate; in caso di pareggio si considereranno i game vinti e persi.

Esempio 1: Team A ha battuto sia team B che C, Team B ha battuto team C e perso contro team A, team C ha perso sia contro team A che B. Classifica: 1°A 2°B 3°C

Esempio 2: Team A ha battuto Team B, Team B ha battuto team C e perso contro team A, Team C ha battuto Team A. In questo caso si andrà a vedere la differenza tra i game vinti e persi considerando solo le tre squadre; in caso di ulteriore parità si considererà la differenza su tutti i game della stagione.

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.

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 TITANS 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:

- 6) Comportamento antisportivo, flame, insulti o abusi in chat.
- 7) Problemi tecnici gravi che hanno compromesso il gioco.

- 8) Irregolarità nella composizione della squadra (ad esempio, giocatori non registrati, sostituzioni non autorizzate).
- 9) Gravi ritardi o mancata presentazione della squadra avversaria.
- 10) Mancata comunicazione di sostituzioni o mancata comunicazione da parte del capitano avversario.
- 11) 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:

- 12) Una breve descrizione del problema.
- 13) Screenshot o prove di supporto (obbligatorio).
- 14) 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

TITANS 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 TITANS League (di seguito "TTL"), 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 TITANS 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. TITANS 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 TITANS League o ai tornei da essa organizzati implicano l'accettazione integrale del presente articolo e autorizzano TITANS al trattamento e all'utilizzo dei contenuti multimediali secondo quanto sopra stabilito.

11. MODIFICHE ALLE REGOLE E REGOLAMENTI

11.1 FLESSIBILITÀ E AGGIORNAMENTI

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

11.2 MOTIVI DELLE MODIFICHE

Le modifiche possono essere introdotte per:

- 15) Risolvere ambiguità o lacune emerse durante il torneo.
- 16) Adattarsi a problemi tecnici, gestionali o organizzativi.
- 17) Garantire l'equità, la chiarezza e il rispetto del fair play.
- 18) Introdurre miglioramenti suggeriti dalla comunità o dall'esperienza sul campo.

11.3 COMUNICAZIONE UFFICIALE

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

- 19) Annuncio sul server Discord.
- 20) Aggiornamento sul sito web ufficiale (ove necessario).
- 21) Mail o comunicazione Discord diretta ai capitani delle squadre (ove necessario).

11.4 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.

11.5 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.

11.6 COLLABORAZIONE CON I PARTECIPANTI

Lo staff della TITANS 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.

11.7 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.