



Regolamento ufficiale Campionati Milanesi Universitari Stagione Sportiva 2021 / 2022

eSports Rocket League Top League

Queste regole sono state progettate per garantire l'integrità del gioco competitivo di Rocket League in relazione con il torneo CMU. Hanno lo scopo di promuovere una competizione sana e di aiutare a garantire che tutto il torneo sia divertente, equo, e libero da comportamenti tossici.

Gioco e modalità di svolgimento

Il torneo CMU Rocket League è un torneo a squadre giocato su Rocket League di Psyonix Studios.

Iscrizioni al torneo

La chiusura delle iscrizioni è prevista per 26 aprile 2022 o al raggiungimento del numero massimo di giocatori per il torneo. L'inizio del torneo è previsto per 2 Maggio 2022.

Requisiti per la partecipazione

- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore (da fare su www.cusmilano.it);
- Aver consegnato in sede di tesseramento/aver caricato nella propria area riservata del sito www.cusmilano.it almeno uno dei seguenti documenti:
 - **Le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2021/2022** ad eccezione per i laureandi del primo semestre dell'anno accademico 2021/2022 che potranno presentare le ricevute delle tasse pagate per l'anno accademico 2020/2021 (seconda rata) allegando anche copia della domanda di laurea;
 - **La stampa dai terminali/siti universitari del modulo di "dichiarazione sostitutive di certificazione" con il quale lo/la studente/essa dichiara l'iscrizione all'università per l'anno accademico 2021/2022 oppure dell'anno accademico 2020/2021** ma emesso non prima del 19 Ottobre 2021. La falsa dichiarazione da parte di uno studente implica sanzioni a totale discrezione del C.O. a carico dello studente, della squadra e dell'Università;
- **Essere nati dall' 01/01/1993 al 31/12/2003.** E' consentito avere un "fuori quota" per squadra (nato nel 1992) previa richiesta formale al C.O. e successiva accettazione della stessa.
- Aver effettuato l'iscrizione sul form all'interno del sito del CUS Milano.
- Possedere una copia originale del gioco su PC, xBox, Playstation, Nintendo Switch.
- Possedere un account Discord e connettersi al server del CUS Milano esport. Una volta eseguito l'accesso al server è obbligatorio registrarsi nel canale "registrazioni" nella categoria "CMU ROKET LEAGUE".
 - Link Server CUS Milano esport: <https://discord.gg/rfAhKpTQmm>

Il team/squadra deve contare un minimo di 3 partecipanti (massimo 4 compreso la riserva) e i giocatori devono essere iscritti ad uno dei 9 atenei sottoelencati con le sigle delle rappresentative:

- Università degli Studi di Milano - Bicocca = [UNIMIB]
- Università degli Studi di Milano = [UNIMI]
- Università Cattolica del Sacro Cuore = [UNICATT]
- Università Commerciale Luigi Bocconi = [BOCC]
- Nuova Accademia di Belle Arti = [NABA]
- CUS Politecnico = [CUSPOLI]
- Università Cattaneo = [LIUC]
- Università Vita-Salute San Raffaele = [UNISR]
- Università IULM = [IULM]



In caso di iscrizione di 2 rappresentative le squadre andranno nominate apponendo il numero 1 e 2 alla fine della sigla. *Esempio*) [UNICATT1] Rossi M. - [UNICATT2] Brambilla S.

Il team deve essere formato da studenti appartenenti alla stessa università. L'import non è ammesso.

Modifiche

Il Comitato Organizzativo (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di aggiornare, rivedere, cambiare o modificare la struttura e lo svolgimento del torneo comunicandolo tempestivamente ai giocatori.

Struttura del campionato

Il campionato sarà costituito da due fasi: Fase a gironi e Fase finale.

La Fase a gironi sarà svolta interamente online.

La Fase Finale si svolgeranno in presenza il 18 giugno 2022

Fase a gironi

La fase a gironi si svolgerà con la modalità round robin in gruppi di 5. I Match verranno pubblicati nell'apposito tabellone online (<https://challonge.com/it/cmurocketleague>) e sul sito di www.cusmilano.it. Durante tutto lo svolgimento delle partite è obbligatorio che i giocatori siano nelle stanze predisposte nel server Discord ufficiale del torneo.

Modalità Partite - Fase gironi

Le partite della Fase a gironi sono partite Bo5 (alla meglio di 5). La prima squadra che vince 3 partite, vince l'incontro. La lobby verrà creata da una delle due squadre con le seguenti impostazioni:

- Gamemode: Ca-r-Icio
- Arena: (Si possono usare le arene contenute nelle playlist competitive)
- Squadra: 3v3
- Bot: nessun bot
- Regione: Europa
- Accessibile da: Nome/Password
- Nome squadre:
- Mutatori: Default
- Durata serie: 5

Classifica dei gironi

L'ordine della classifica è determinato dal numero di vittorie di ciascun giocatore. In caso di parità si gioca lo scontro diretto.

Fasi finali

Modalità Partite - Fasi finali

Le fasi finali sono svolte ad eliminazione diretta e comprendono un primo turno (formato da quattro match), due semifinali e una finale. I giocatori si incontreranno alla finale in presenza.

Piattaforma: PC

Periferiche: è obbligatorio portare le proprie periferiche di gioco (controller/mouse ecc...)

La finale sarà svolta in modalità Best of 7 (alla meglio di 7).

Comunicazione risultati

Solo il vincitore della serie dovrà comunicare tramite gli appositi canali all'interno del server Discord al C.O.:

- Il risultato finale di ciascuna partita della serie (tramite cattura della schermata di fine partita) da caricare nell'apposita chat Discord
- I risultati verranno riportati sul apposito tabellone: <https://challonge.com/it/cmurocketleague>



Sconfitta a tavolino

Se dopo dieci minuti dall'orario di inizio della partita uno dei giocatori non è attivo/pronto a giocare, il giocatore perderà a tavolino. la vittoria a tavolino vale come una vittoria 2-0.

Ogni giocatore deve avvisare con sufficiente anticipo l'avversario e il C.O. nel caso in cui non possa disputare, solo ed esclusivamente per cause di forza maggiore, la gara nell'orario concordato.

Salvare replay Partite

È obbligatorio per i giocatori salvare i replay delle partite, per permettere al C.O. di analizzare la partita. Nel caso in cui il vincitore non abbia il replay della partita, il C.O. si riserva la possibilità di chiedere che la partita venga giocata nuovamente.

Periferiche

Tutti i controller standard sono consentiti, inclusi mouse e tastiera.

Problemi Tecnici: I giocatori sono tenuti a provvedere personalmente alla propria attrezzatura e connessione. Il C.O. non si assume responsabilità per problemi di performance, o altri problemi tecnici inerenti alla dotazione dei giocatori.

Disconnessione casuale: In caso di disconnessione nei primi 10 secondi di gioco, la lobby viene ricreata. Se il giocatore si disconnette nuovamente, oppure se si disconnette dopo i primi 10 secondi, la partita prosegue fino al normale termine del timer.

Il C.O. si riserva la possibilità di modificare le regole riguardo alla disconnessione.

Bug/Glitch: In caso di bug o glitch che influiscono sul gameplay, la partita deve continuare fino alla fine. Se un giocatore richiede una rivincita a causa di un bug/glitch, deve salvare il replay della partita e inviarlo agli amministratori del torneo che ne visioneranno il contenuto, per poi trovare una adeguata soluzione.

Condotta

Tutti i Giocatori devono comportarsi in modo sempre coerente con il Codice di condotta e i principi generali di integrità personale, onestà e sportività.

- I giocatori devono essere rispettosi degli altri giocatori, degli amministratori del torneo e degli spettatori.
- I giocatori non devono comportarsi in modo tossico o altrimenti dannoso per il godimento del Gioco da parte di altri utenti come previsto dal C.O.

Ogni Giocatore è tenuto a giocare secondo lo spirito del Gioco e le presenti Regole durante qualsiasi momento del torneo. Qualsiasi forma di gioco sleale è proibita da queste Regole e può comportare azioni disciplinari e anche sanzioni da parte del C.O. Esempi di comportamenti sleali includono quanto segue:

- Qualsiasi accordo tra due o più giocatori per predeterminare l'esito di una partita, partite truccate, o qualsiasi altra azione o accordo sleale o illegale per influenzare (o tentare di influenzare) l'esito di qualsiasi partita.
- Cheating/Hacking o modifica in altro modo del client di gioco, utilizzo di dispositivi di manomissione terzi.
- Disconnettersi intenzionalmente da una partita senza un motivo legittimo.
- Modifica del nome utente in gioco con un nome diverso dal nome utente registrato dallo stesso giocatore nel torneo.
- Condivisione del proprio account (registrato al torneo)
- Utilizzo di nickname non appropriati



Molestie

Ai giocatori è vietato intraprendere qualsiasi forma di condotta molesta, offensiva o discriminatoria basata su razza, colore della pelle, etnia, origine nazionale, religione, opinione politica o qualsiasi altra opinione, genere, identità di genere, orientamento sessuale, età, disabilità o qualsiasi altro status o caratteristica protetta dalla legge applicabile. Qualsiasi giocatore che sia testimone o sia soggetto a una condotta molesta, offensiva o discriminatoria deve informare un amministratore del torneo. Tutti i reclami segnalati ai sensi della presente Sezione saranno prontamente esaminati e saranno intraprese le azioni appropriate.

Streaming

La fase finale dei Playoff e la finale in presenza saranno trasmesse in streaming sulla piattaforma Twitch del CUS Milano. Tesserandosi per il CUS Milano i giocatori concedono al C.O. l'utilizzo delle loro immagini e video di gioco. Il canale Twitch del CUS Milano è: https://www.twitch.tv/cus_milano. I Giocatori possono eseguire stream del loro gameplay sui loro canali social personali.

Raccolta contenuti multimediali

Per la produzione di materiale multimediale dedicato alla competizione, il C.O. chiede la disponibilità ai giocatori di condividere la registrazione video delle partite. I giocatori potranno condividere le loro azioni e clip più belle caricando i contenuti nella cartella Drive al link disponibile nella sezione dedicata sul server Discord del torneo. I file devono essere nominati nel seguente modo: giorno_mese_università_cognome giocatore 1 Esempio: 22_11_unimi_rossi

Premi

I giocatori che raggiungeranno la finale vinceranno un premio che verrà svelato nei prossimi giorni sui canali CUS Milano.