



Campionato Rocket League 2021/2022

Revisione al 20 Marzo 2022

PREMESSA	2
1. IDONEITÀ E RIPARTIZIONE DEL CAMPIONATO	3
2. FORMATO DELLA STAGIONE DEL CAMPIONATO	5
3. ORARIO DELLE PARTITE E RIPROGRAMMAZIONE	8
4. PROCEDURA DELLA PARTITA	9
4.1 Game Lobby	9
4.2 Impostazioni di Gioco	10
4.3 Arene	10
4.5 Regione del server	11
5. LIMITAZIONI	11
5.1 Personalizzazioni auto	11
5.2 Lasciare e rientrare in squadra	11
5.3 Interruzione del gioco e disconnessioni	11
5.4 Numero di Giocatori	12
5.5 Sostituzioni	12
5.6 Comunicazione dei risultati	13
5.7 Problemi o Divergenze di gioco	14
5.8 Spettatori	14
6. SPORTIVITA'	14
6.1 Insulti, derisioni e azioni simili	16
6.2 Incoraggiare la sportività prima e dopo le partite	16
6.3 Penalità	17
7. MASSIMIZZARE IL TEMPO DI GIOCO	17

PREMESSA

Le regole scritte di seguito disciplinano il gioco Rocket League in tutte le partite della Lega Scolastica Esports.

Per favore, per favore, per favore leggi il seguente regolamento e tienilo a portata di mano. Consegnalo ai tuoi studenti giocatori. Ignorare le regole non esonera nessuno dal seguirle. Questa premessa ha lo scopo di aiutare il referente del team (il docente) e tutti i membri del corpo docente della scuola responsabili della squadra di esports a comprendere alcune delle parti più complesse della gestione di una squadra di esports.

Molte sono le difficoltà che possono nascere durante una partita di esports ed alcune situazioni possono diventare difficili da gestire, soprattutto perché molti di noi, insegnanti e studenti, sono nuovi agli esports. La comunicazione durante una partita è la chiave di tutto, quindi ti preghiamo di avere un canale di comunicazione aperto con noi organizzatori e l'allenatore avversario all'inizio della settimana, prima e durante una partita.

Discord è di gran lunga l'opzione migliore. **Come referente del team, ci si aspetta che tu sia disponibile a connetterti via Discord 24 ore prima di una partita, come minimo.** Molti problemi possono essere evitati connettendosi con l'avversario prima piuttosto che dopo.

Durante una partita, se si presenta una situazione che non è contemplata in questo regolamento o se i referenti dei team (i docenti) non sono sicuri di come procedere, lavorate insieme al referente del team (il docente) avversario per fare ciò che ritenete sia meglio per tutti i ragazzi coinvolti. Ciò si può tradurre semplicemente come ricominciare la partita o l'intero match da capo, quel giorno o in un altro giorno. Non aver paura di contattare lo staff di Lega Scolastica Esports su Discord per un consiglio o una decisione, se necessario. Inoltre, può andare bene autorizzare uno studente ad agire come collegamento tra le squadre, ma i referenti dei team (i docenti) devono capire quando intervenire e prendere il controllo di una situazione. I referenti dei team (i docenti) dovrebbero essere sempre presenti durante una partita e sono responsabili della supervisione costante della loro squadra e della gestione di tutte le attività a loro inerenti.

Niente è peggio di un forfait (una partita non giocata). I referenti dei team (i docenti) devono fare tutti gli sforzi possibili per evitare i forfait. Detto questo, anche la continua riprogrammazione è scoraggiata. La maggior parte delle partite, se non tutte, dovrebbero essere giocate nell'orario predefinito. Gli eventi Lega Scolastica Esports per il Campionato Rocket League inizieranno sempre il Martedì alle ore 15:00. Gli Esports dovrebbero essere la priorità dei vostri ragazzi, non qualcosa da riprogrammare intorno ad altre attività extra curricolari. Le riprogrammazioni sono una cortesia, non un diritto. Non è giusto riprogrammare le attività dei team di notte e nei fine settimana o con meno di 24 ore di preavviso - i ragazzi dovranno dare la priorità a ciò a cui partecipano, proprio come fanno negli sport tradizionali. Proprio come non chiedereste a un allenatore di riprogrammare una partita di calcio in modo che i vostri figli possano giocare a calcio, dobbiamo prendere seriamente gli esports se

vogliamo far raggiungere il pieno potenziale e fare ciò che è giusto per i nostri ragazzi. Quando create il vostro team e scegliete i vostri titolari, assicuratevi anche che capiscano l'impegno per il quale hanno aderito. Cercate di avere dei sostituti nel caso in cui un titolare non possa partecipare ad una partita.

Sopra ogni altra cosa, gli esports dovrebbero essere divertenti. Comunica presto e spesso. Impara le regole. Fai domande. Sii presente. Buona fortuna e divertitevi.

1. IDONEITÀ E RIPARTIZIONE DEL CAMPIONATO

a) Per partecipare, i giocatori devono essere studenti della scuola iscritta alla Lega Scolastica Esports.

b) I referenti dei team (i docenti) devono essere insegnanti della scuola iscritta alla Lega Scolastica Esports. Il referente del team (il docente) deve essere presente a tutte le partite del Campionato e sarà il punto di contatto per i referenti dei team (i docenti) avversari e per gli organizzatori della Lega Scolastica Esports. I referenti dei team (i docenti) sono gli adulti responsabili della loro squadra e del rispetto di queste e di tutte le altre regole.

c) Una scuola può iscrivere una sola squadra in una stagione del Campionato. Possono essere valutate dagli organizzatori della Lega Scolastica Esports circostanze speciali in cui le scuole possono iscrivere più di una squadra.

d) I referenti dei team (i docenti) devono presentare una lista di studenti giocatori per ogni squadra iscritta al Campionato in corso. Il numero massimo di giocatori ammessi a giocare le partite per il proprio team, durante l'intero arco del campionato, è 20.

Ad ogni partita è necessario presentare nel relativo canale Discord la lista dei giocatori che disputeranno l'incontro. La lista (nel gergo "roster") indicherà i giocatori, almeno 3 titolari e gli eventuali sostituti, idonei a giocare nella partita di quel giorno. Si suggerisce fortemente di includere tra i giocatori del team una rappresentanza femminile. Tra una partita settimanale e l'altra, i referenti dei team (i docenti) possono aggiornare alcuni o tutti i loro nominativi: questo significa poter schierare anche nuovi giocatori. Si ricorda che, nell'intero campionato (qualificazioni e finali), non è possibile aver schierato un numero superiore a 20 giocatori.

e) Una lista del team Rocket League completa elencherà i 3 titolari di una squadra e gli eventuali sostituti. La lista deve includere il nome e il cognome di ogni giocatore, il nome utente in Discord e **l'esatto** nome visualizzato nel gioco. **I referenti dei team (i docenti) devono assicurarsi che tutti i nomi visualizzati nel gioco siano appropriati e consoni, a maggior ragione in un contesto scolastico.**

E' possibile utilizzare il modello seguente:

	NOME	COGNOME	UTENTE DISCORD	NOME SU ROCKET LEAGUE
01				

02			
03			
04			
...			
...			
20			

f) Solo i giocatori elencati nella lista di una squadra sono idonei a giocare nel Campionato.

- La squadra perderà qualunque partita nella quale ha partecipato un giocatore che non è correttamente elencato nella lista dei giocatori.
- La squadra perderà qualunque partita nella quale ha partecipato un giocatore con un nome di account o un nome visualizzato nel gioco che non corrisponda alla lista del team più recente presentata.

g) La lista del team deve essere aggiornata entro le 24 ore prima dell'inizio di una partita del Campionato. Per aggiornare il profilo nelle 24 ore prima dell'inizio di una partita, il referente del team (il docente) deve ottenere il permesso dal referente del team (il docente) avversario per fare qualsiasi cambiamento. Diversamente si deve usare la lista più recente presentata.

h) Le liste devono essere completate e condivise nel canale Discord della partita prima dell'inizio di una partita del Campionato.

i) Se una scuola ha due squadre in una stagione del Campionato e una squadra viene eliminata dalla competizione, i giocatori, titolari e sostituti, della squadra eliminata non possono giocare per la seconda squadra. La loro stagione è finita.

l) Se una squadra ha subito la squalifica di un giocatore da parte di Lega Scolastica Esports, non sarà possibile aggiungere nuovi giocatori per tutta la durata della squalifica.

m) Convenzioni per la nomenclatura delle squadre: ogni volta che una squadra ha bisogno di usare il proprio nome, la convenzione di denominazione corretta è "nome della scuola + città + nickname" con il nome della scuola che ha la precedenza. Per esempio: Virgilio Roma The Ruler, Meucci Aprilia Geniuses , Da Vinci Milano Bravehearted, Boggio Lera Catania Fnatic, ecc. Non c'è bisogno di includere esports, liceo o scuola superiore nel nome della vostra squadra, poiché questo sarà reso chiaro dal nome della stagione creata da Lega Scolastica Esports. Gli acronimi dovrebbero essere evitati se possibile. Per esempio, Alessandro Volta Milano Crazy o Leonardo Da Vinci Firenze Petite Devils sono preferiti a AV Milano Crazy o LDV Firenze Petite Devils. In questo modo i referenti dei team (i docenti) avversari ed il pubblico possono facilmente identificare la tua scuola e

chiunque devono contattare. Nel caso in cui una scuola iscriva più di una squadra in una stagione del Campionato, dovrebbero indicare le diverse squadre con una A e una B o con un colore diverso.

n) Gli studenti giocatori non possono modificare il nome di gioco senza l'approvazione degli organizzatori di Lega Scolastica Esports.

o) Gli organizzatori di Lega Scolastica Esports potranno talvolta aggiornare, rivedere o modificare il presente Regolamento. La partecipazione al Campionato dopo l'aggiornamento, la revisione o la modifica del presente Regolamento sarà considerata accettazione da parte dei referenti dei team (i docenti) del Regolamento aggiornato, rivisto o modificato

2. FORMATO DELLA STAGIONE DEL CAMPIONATO

a) La stagione regolare (le qualificazioni) prevede una fase di Round Robin in cui le 32 squadre vengono suddivise in 4 gruppi di 8 squadre ognuno. Le 8 squadre di ogni gruppo si sfideranno tra loro in un match al meglio delle 5 partite. Di seguito la disposizione delle scuole a formare i 4 Gruppi.

QUALIFICAZIONI

Group 1	Group 2	Group 3	Group 4
- SCUOLA #1	- SCUOLA #2	- SCUOLA #3	- SCUOLA #4
- SCUOLA #5	- SCUOLA #6	- SCUOLA #7	- SCUOLA #8
- SCUOLA #9	- SCUOLA #10	- SCUOLA #11	- SCUOLA #12
- SCUOLA #13	- SCUOLA #14	- SCUOLA #15	- SCUOLA #16
- SCUOLA #17	- SCUOLA #18	- SCUOLA #19	- SCUOLA #20
- SCUOLA #21	- SCUOLA #22	- SCUOLA #23	- SCUOLA #24
- SCUOLA #25	- SCUOLA #26	- SCUOLA #27	- SCUOLA #28
- SCUOLA #29	- SCUOLA #30	- SCUOLA #31	- SCUOLA #32

b) La stagione regolare si avvia a partire da lunedì 4 Aprile 2022 e si conclude venerdì 20 Maggio 2022, distribuendosi per 7 settimane. Di seguito la calendarizzazione degli incontri relativi al solo Gruppo 1:

I GIORNATA

GRUPPO 1

SCUOLA #1 SCUOLA #29	APR 5 3:00 PM	SCUOLA #5 SCUOLA #25	APR 5 3:00 PM	SCUOLA #9 SCUOLA #21	APR 5 3:00 PM	SCUOLA #13 SCUOLA #17	APR 5 3:00 PM
-------------------------	------------------	-------------------------	------------------	-------------------------	------------------	--------------------------	------------------

II GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #25	APR 12 3:00 PM	SCUOLA #29 SCUOLA #21	APR 12 3:00 PM	SCUOLA #5 SCUOLA #17	APR 12 3:00 PM	SCUOLA #9 SCUOLA #13	APR 12 3:00 PM
-------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------

III GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #21	APR 19 3:00 PM	SCUOLA #25 SCUOLA #17	APR 19 3:00 PM	SCUOLA #29 SCUOLA #13	APR 19 3:00 PM	SCUOLA #5 SCUOLA #9	APR 19 3:00 PM
-------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	------------------------	-------------------

IV GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #17	APR 26 3:00 PM	SCUOLA #21 SCUOLA #13	APR 26 3:00 PM	SCUOLA #25 SCUOLA #9	APR 26 3:00 PM	SCUOLA #29 SCUOLA #5	APR 26 3:00 PM
-------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------

V GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #13	MAY 3 3:00 PM	SCUOLA #17 SCUOLA #9	MAY 3 3:00 PM	SCUOLA #21 SCUOLA #5	MAY 3 3:00 PM	SCUOLA #25 SCUOLA #29	MAY 3 3:00 PM
-------------------------	------------------	-------------------------	------------------	-------------------------	------------------	--------------------------	------------------

VI GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #9	MAY 10 3:00 PM	SCUOLA #13 SCUOLA #5	MAY 10 3:00 PM	SCUOLA #17 SCUOLA #29	MAY 10 3:00 PM	SCUOLA #21 SCUOLA #25	MAY 10 3:00 PM
------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------

VII GIORNATA

SCUOLA #1 SCUOLA #5	MAY 17 3:00 PM	SCUOLA #9 SCUOLA #29	MAY 17 3:00 PM	SCUOLA #13 SCUOLA #25	MAY 17 3:00 PM	SCUOLA #17 SCUOLA #21	MAY 17 3:00 PM
------------------------	-------------------	-------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	-------------------

c) Al termine della stagione regolare i primi 4 team di ogni gruppo si qualificano alla fase finale del Campionato e costituiranno i 16 team finalisti. Per determinare la classifica finale, per ogni partita vinta viene assegnato un punto e di ogni partita devono essere riportati il numero di gol fatti e subiti. Di seguito una classifica di partenza dove:

- P indica il numero di partite giocate. Si ricorda una partita consiste in una serie di match giocati “al meglio di 5”
- W indica il numero di partite vinte
- D indica il numero di partite pareggiate
- L indica il numero di partite perse
- F indica il numero di partite andate in forfait
- SF indica il numero di gol fatti
- SA indica il numero di gol subiti
- +/- indica la differenza tra gol fatti e gol subiti
- Pts indica i punti in totale

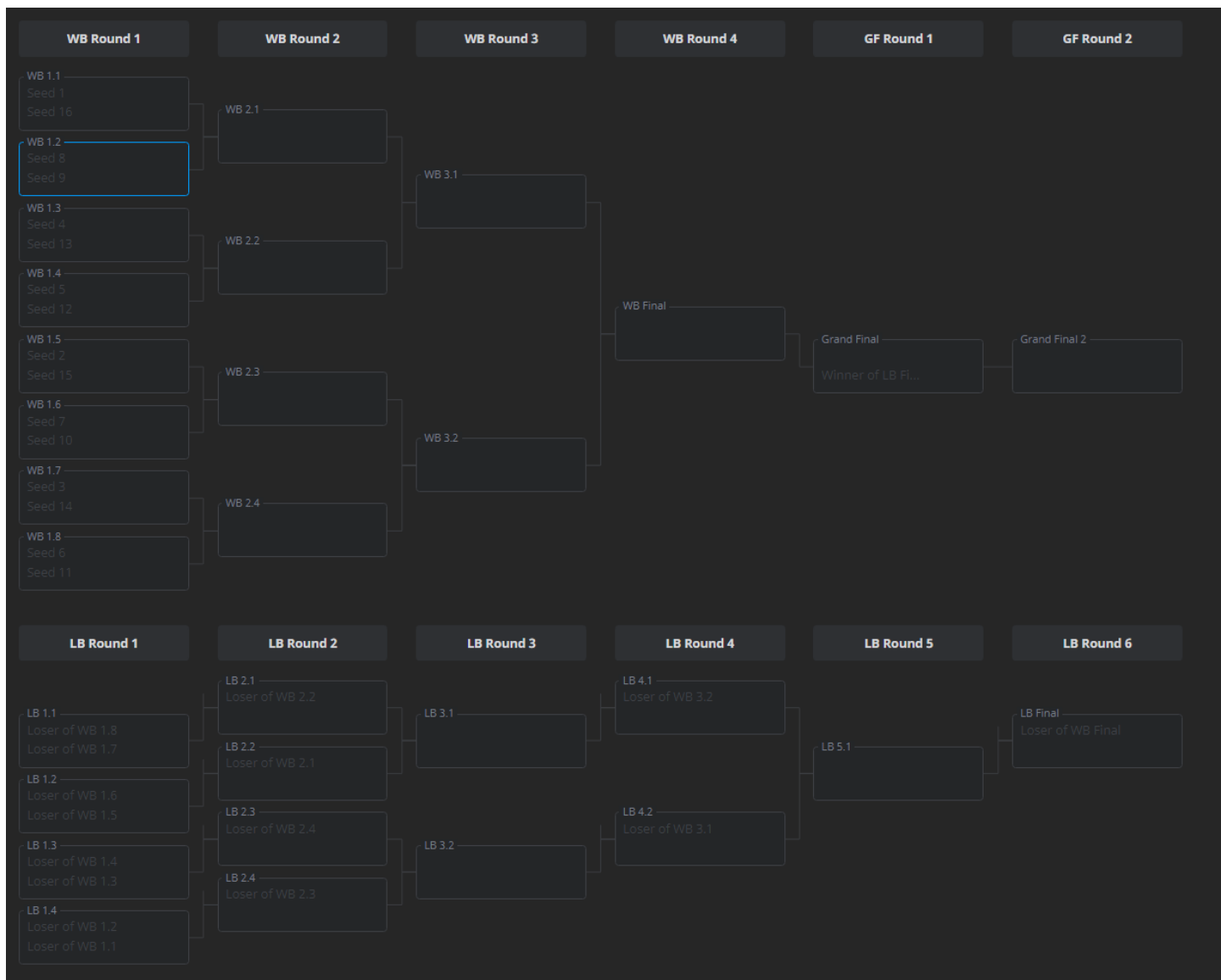
#	Name	P	W	D	L	F	SF	SA	+/-	Pts
-	SCUOLA #1	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #5	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #9	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #13	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #17	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #21	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #25	0	0	0	0	0	0	0	0	-
-	SCUOLA #29	0	0	0	0	0	0	0	0	-

d) In caso non sia possibile individuare i 4 team finalisti per via di perfette parità nel numero di punti ottenuti, gol fatti e gol subiti, questi team si affronteranno in ulteriori gare ad eliminazione al meglio di 5. Se fossero due i team in parità questi si sfideranno in una partita per determinare chi occupa la quarta e la quinta posizione finale nella classifica delle qualificazioni. Se fossero tre i team in parità questi si sfideranno in partite per determinare chi occupa la terza, quarta e quinta posizione finale nella classifica delle qualificazioni.

e) La fase finale del Campionato (le finali) avverrà, emergenza sanitaria permettendo, presso gli studi cinematografici di Cinecittà (Roma) in occasione della manifestazione Rome Videogame Lab. Le partite saranno pianificate dagli organizzatori della Lega Scolastica Esports e **non possono** essere riprogrammate dai referenti del team.

f) I 16 team finalisti verranno accoppiati sulla base dell'ordine di arrivo nella fase di qualificazione e distribuiti su un torneo in Double Elimination con doppia Gran Finale. Questa distribuzione potrebbe subire modifiche per esigenze organizzative.

g) Nella fase finale verranno messi a disposizione solo mouse e tastiera: i team possono portarsi il proprio controller purchè sia originale di console Microsoft e Sony.



3. ORARIO DELLE PARTITE E RIPROGRAMMAZIONE

a) I referenti dei team (i docenti) di entrambe le squadre devono essere presenti fisicamente o virtualmente per tutta la durata della partita.

b) L'orario predefinito per le partite della Lega Scolastica Esports per il Campionato di Rocket League sarà il martedì alle 15:00.

c) I referenti dei team (i docenti) dovrebbero mettersi in contatto, sul canale della partita sul server Discord, l'uno con l'altro il più presto possibile per confermare il giorno e l'orario della partita e presentare la lista dei giocatori.

d) I referenti dei team (i docenti) possono chiedere all'avversario di posticipare la partita, ma l'avversario non è assolutamente obbligato a farlo. Se entrambi i referenti dei team (i docenti) sono d'accordo su un rinvio, la partita deve comunque essere giocata durante quella settimana scolastica (da lunedì a venerdì). Se una squadra non può giocare nella data e all'ora prevista da Lega Scolastica Esports, ed i referenti dei team (i docenti) non riescono ad accordarsi sulla riprogrammazione, la squadra che non può giocare all'orario predefinito del martedì alle 15:00 perderà la partita.

e) Entrambi i referenti dei team (i docenti) devono contattare l'organizzazione di Lega Scolastica Esports per spiegare le circostanze in caso di forfait o irregolarità.

f) Se alla fine della settimana scolastica (venerdì) una partita non è stata giocata e nessuno dei referenti dei team (i docenti) ha contattato Lega Scolastica Esports spiegando le circostanze, entrambe le squadre riceveranno una sconfitta per forfait.

g) Se un match viene selezionato da Lega Scolastica Esports per essere il "Match of the Week" e trasmesso in streaming, l'orario sarà il martedì alle 15:00. Lega Scolastica Esports si metterà in contatto il prima possibile per assicurarsi la partecipazione.

h) È autorizzato lo streaming delle partite della Lega Scolastica Esports da parte dei team con le grafiche fornite da Lega Scolastica Esports.

4. PROCEDURA DELLA PARTITA

4.1 Game Lobby

a) La squadra di casa sarà determinata dalla Lega Scolastica Esports ed elencata nel programma delle gare in prima posizione. Nel caso del match SCUOLA#1 - SCUOLA#5, la squadra di casa è SCUOLA#1, quella in trasferta SCUOLA#5

b) La squadra di casa creerà la lobby in Rocket League andando su GIOCA, INCONTRI PERSONALIZZATI, PARTITA PRIVATA, CREA UNA PARTITA PRIVATA e inserendo le impostazioni di gioco di questo regolamento. La squadra in trasferta avrà la scelta di quale colore associare alle squadre, che non cambierà per tutta la durata della partita e si unirà alla partita andando su GIOCA, INCONTRI PERSONALIZZATI, PARTITA PRIVATA, UNISCITI A UNA PARTITA PRIVATA ed inserendo le credenziali ricevute dalla squadra di casa.

4.2 Impostazioni di Gioco

a) Le impostazioni di gioco devono essere impostate come le seguenti:

Modalità: Ca-r-Icio

Arena: DFH Stadium **oppure** un'altra arena concordata da entrambi i referenti dei team (i docenti) dalla lista delle Arene più sotto

Dimensione della squadra: 3v3

Difficoltà dei Bot: No Bots

Regione: Europa

Accessibile da: Nome/Password (vengono definiti dal team di casa)

Impostazioni Squadra

I colori primario e secondario devono essere impostati su Default

I nomi delle squadre dovrebbero essere impostati in accordo con i colori scelti dalla squadra in trasferta.

I nomi delle squadre devono essere impostati su " nome della scuola + città + nickname " (Virgilio Roma The Ruler, Meucci Aprilia Geniuses, Da Vinci Milano Bravehearted, ecc.)

Impostazioni Mutatori

Impostazioni predefinite: Tipico

Durata incontro: 5 minuti

Punteggio massimo: Illimitato

Tempi supplementari: Predefinito

Limite di tempo massimo: Illimitato

Durata serie: 5 incontri

Velocità di gioco: Default

Velocità massima palla: Default

Tipologia palla: Default

Peso palla: Default

Dimensione palla: Default

Rimbalzo palla: Default

Quantità propulsione: Default

Rissa: None

Intensità propulsione: 1x

Gravità: Default

Demolizione: Default

Tempo di Respawn: 3 secondi

b) Nel caso in cui vengano caricate impostazioni o mappe errate sul server, la partita deve essere fermata e riavviata.

4.3 Arene

a) Le seguenti arene sono disponibili per una partita ufficiale:

AquaDome

Champions Field

Champions Field (Giorno)

DFH Stadium

DFH Stadium (Giorno)

DFH Stadium (Tempestoso)

Mannfield

Mannfield (Night)

Mannfield (Nevoso)
Mannfield (Tempestoso)
Neo Tokyo
Starbase ARC
Centro Urbano
Centro Urbano (Alba)

Centro Urbano (Notte)
Utopia Coliseum
Utopia Coliseum (Crepuscolo)
Utopia Coliseum (Nevoso)
Wasteland

4.5 Regione del server

a) La regione del server da utilizzare durante le partite ufficiali di Lega Scolastica Esports è:
EUROPA

5. LIMITAZIONI

5.1 Personalizzazioni auto

Tutte le possibili personalizzazioni sono permesse. Le squadre potrebbero voler usare le personalizzazioni come un modo per far sembrare la loro squadra come un'unità coesa.

5.2 Lasciare e rientrare in squadra

I giocatori non possono lasciare la loro squadra e rientrare per passare alla squadra avversaria. Questo viene considerato come un imbroglio, con squalifica automatica e conseguente sconfitta.

5.3 Interruzione del gioco e disconnessioni

a) Tutti i giocatori dovrebbero unirsi alle loro squadre nello stesso momento. . I docenti referenti oppure i capitani oppure i comunicatori si dovrebbero agganciare al canale vocale della partita settimanale **per concordare l'avvio della partita in simultanea** .

Se un giocatore si unisce ad un lato in anticipo, facendo partire il tempo, altri giocatori possono unirsi se la palla non è stata toccata. Se la palla è stata toccata o sono passati più di 5 secondi prima che tutti i giocatori siano entrati, la partita deve essere riavviata.

b) Se un giocatore si disconnette dal gioco a meno di 30 secondi dall'inizio della partita, la partita viene riavviata.

c) Un giocatore che si è disconnesso può riconnettersi e riprendere il gioco il prima possibile.

d) I referenti dei team (i docenti), in accordo, possono iniziare/fermare/riavviare le partite come meglio credono se questo si traduce in una migliore esperienza di gioco per i ragazzi e/o l'integrità della partita.

5.4 Numero di Giocatori

a) Entrambe le squadre che partecipano a una partita devono disporre di 3 giocatori all'inizio della prima partita, e almeno 2 per ogni partita successiva.

b) Se una squadra non dispone di almeno due giocatori durante una partita in corso, deve dare forfait.

c) Se una squadra non è in grado di schierare il numero richiesto di giocatori per le partite successive del Campionato, allora perderà il resto delle partite.

d) Nel caso in cui un giocatore si disconnetta ed è improbabile che ritorni, deve lasciare l'evento per qualsiasi motivo, o altre circostanze impreviste, la partita può continuare fino a quando la squadra dispone di 2 giocatori nella partita

5.5 Sostituzioni

a) I sostituti devono essere elencati nella lista della squadra e la lista deve essere consegnata al referente del team (il docente) avversario prima dell'inizio della partita. Se un sostituto non è elencato nella lista, non può partecipare alla partita.

b) All'interno dei 55 secondi previsti nell'intervallo, tra un match ed il successivo, è possibile effettuare le sostituzioni. Se entrambi i referenti dei team (i docenti) sono d'accordo, l'intervallo può finire prima.

c) Se un giocatore si disconnette ed è improbabile che ritorni, un referente del team (il docente) **non può sostituirlo** con un altro durante la partita. La partita continuerà finché ogni squadra ha due giocatori.

d) Non è necessario che i referenti dei team (i docenti) comunicano che stanno facendo una sostituzione al referente del team (il docente) avversario durante l'intervallo.

e) I referenti dei team (i docenti) possono fare tutte le sostituzioni che vogliono durante l'intervallo, compreso il reinserimento di qualcuno che è stato sostituito.

5.6 Comunicazione dei risultati

a) Alla fine di ogni singolo match (una partita “al meglio di 5” è composta da almeno 3 match) si hanno a disposizione circa 60 secondi per fare uno screenshot del risultato e salvare anche il replay. **E' necessario eseguire uno screenshot del risultato per ogni singolo match della partita.** Gli screenshot possono essere fatti da PC (tasti WIN+ALT+STAMP contemporaneamente su Windows 10) o da cellulare. Accertarsi, in quest'ultimo caso, che la foto sia “leggibile”. Si suggerisce, per entrambi i team, di **caricare subito**, sul canale Discord della partita, **lo screenshot** del risultato del singolo match non appena effettuato.

b) Alla fine della partita, il referente del team (il docente) vincitore deve inviare i risultati dell'incontro sul canale Discord della partita ed il referente del team sconfitto deve confermare il risultato stesso.

c) E' necessario comunicare anche l'esito dei gol fatti e dei gol subiti per ogni singolo match

d) La comunicazione deve dunque includere:

1. gli screenshot dei vari match
2. il numero dei match vinti ed i gol segnati nei vari match, come l'esempio seguente:

SFIDANTI	PARTITE VINTE	GOL MATCH 1	GOL MATCH 2	GOL MATCH 3	GOL MATCH 4	GOL MATCH 5
TEAM1 vs TEAM2	1-3	3-2	1-4	3-6	3-9	

dove

TEAM1 è sempre il TEAM IN CASA

TEAM2 è sempre il TEAM IN TRASFERTA

1-3 indica che TEAM1 ha vinto 1 match e TEAM2 3 match; TEAM2 è il vincitore della partita

3-2 indica il numero di gol segnati nel 1° match: 3 per il TEAM1 e 2 per il TEAM2

1-4 indica il numero di gol segnati nel 2° match: 1 per il TEAM1 e 4 per il TEAM2

3-6 indica il numero di gol segnati nel 3° match: 3 per il TEAM1 e 6 per il TEAM2

3-9 indica il numero di gol segnati nel 4° match: 3 per il TEAM1 e 9 per il TEAM2

Il 5° match non è stato giocato, poichè TEAM2 ha vinto 3 partite della serie “al meglio di 5”

e) Conservare gli screenshot della schermata dei risultati ed il replay di una partita è altamente consigliato in caso di risultati oggetto di conflitto. Se una squadra mette in discussione una partita rivendicando una vittoria e invia prova della propria rivendicazione, l'altra squadra deve inviare prova della propria rivendicazione per evitare la perdita automatica della partita. Qualsiasi squadra che invii risultati falsi o manipolati, sarà espulsa per sempre dal Campionato Lega Scolastica Esports e dai futuri campionati.

5.7 Problemi o Divergenze di gioco

a) Se durante il corso della partita ci dovesse essere un problema che non è contemplato in questo regolamento, i referenti dei team (i docenti) possono decidere di sospendere il gioco tra una partita e l'altra fino a quando il problema non può essere risolto o si concorda con la ripresa del gioco in seguito. Questo può includere la richiesta di una consulenza da parte dello staff di Lega Scolastica Esports tramite Discord.

b) Se non è possibile raggiungere un accordo, fermate il gioco, contattate gli amministratori su Discord ed inviate un'email a lse@legascolasticaesports.it con le circostanze e gli screenshot rilevanti, e Lega Scolastica Esports prenderà una decisione sul risultato della partita. Tutte le decisioni di Lega Scolastica Esports saranno definitive.

5.8 Spettatori

Non sono consentiti Spettatori di gioco salvo gli organizzatori della Lega Scolastica Esports.

6. SPORTIVITA'

Tutti i partecipanti sono invitati a mantenere un elevato livello di sportività durante la partecipazione a tutti gli eventi di Lega Scolastica Esports. Coloro che non si comportano in modo sportivo verbalmente, tramite chat, o in modo fisico e con altre comunicazioni inappropriate possono essere soggetti a sanzioni a discrezione degli organizzatori di Lega Scolastica Esports.

Tutti i dispositivi di comando standard sono legali, inclusi mouse e tastiera o controller originali di console Microsoft e Sony. Le funzioni Macro (ad es. tasti turbo) non sono permesse e non è autorizzato l'utilizzo di controller non originali rispetto a quelli forniti dalle console Microsoft e Sony.

Tutti i partecipanti sono tenuti a seguire l'impegno del GLHF ("Good Luck, Have Fun") durante tutti gli eventi Lega Scolastica Esports:

Come parte dell'impegno del GLHF, si promette di::

- Essere sportivo, sia che io vinca, sia che io perda
- Riconoscere che le persone che incontro online sono persone reali e le mie parole hanno un impatto reale su di loro
- Essere un esempio positivo con il mio comportamento
- Far sentire la mia voce contro la discriminazione, l'incitamento all'odio, le molestie e gli abusi di qualsiasi natura
- Mostrare integrità rispettando le regole, i miei avversari e i miei compagni di squadra
- Fermarmi, ascoltare e rivedere il mio comportamento se mi viene detto che le mie azioni o le mie parole sono aggressive
- Rispettare gli altri, anche se le loro opinioni sono diverse dalle mie

Tossicità e comportamenti antisportivi non trovano posto nella Lega Scolastica Esports. Se si dovesse verificare un comportamento antisportivo, volgare o tossico, il referente del team deve segnalare il comportamento antisportivo.

Se voi, o qualsiasi membro della vostra squadra, ritenete di aver subito un comportamento antisportivo di grado estremo o una violazione delle suddette regole, siete pregati di fare quanto segue:

1. Se possibile, registrare/riprendere sullo schermo il comportamento antisportivo al momento dell'incidente
2. Terminare la partita indipendentemente dal risultato
3. Notificare l'incidente al referente del team (il docente) avversario

4. Notificare al referente del team (il docente) avversario la propria intenzione di presentare un reclamo per comportamento antisportivo
5. I referenti dei team (i docenti) possono presentare un reclamo ufficiale a Lega Scolastica Esports solo via e-mail (lse@legascolasticaesports.it)

Se il risultato dovesse essere provato come antisportivo, saranno presi provvedimenti disciplinari con squalifica, sospensione e sconfitta come possibili sanzioni.

6.1 Insulti, derisioni e azioni simili

Il trash-talking, il deridere e azioni simili sono aree grigie che sono difficili da regolamentare. In definitiva, sarà compito dei giocatori e dei referenti dei team (i docenti) lavorare insieme per assicurare che le partite siano un'esperienza positiva per tutti i partecipanti. In aggiunta, offriamo questa guida:

(a) Gli scherzi o le emotes che sono incorporati nel gioco sono permessi.

(b) Se i giocatori non hanno niente di carino da dire, non dovrebbero dire proprio niente.

In definitiva, è responsabilità dei referenti dei team (i docenti) monitorare e controllare il comportamento dei propri giocatori per assicurare che tutti si divertano.

Non sapere o capire cosa significa qualcosa non sarà accettato come difesa per nessun partecipante.

6.2 Incoraggiare la sportività prima e dopo le partite

(a) Anche se non è obbligatorio, è altamente incoraggiato che i team inizino le partite digitando **glhf** in chat e **gg** alla fine delle partite.

(b) Ci si aspetta anche che i team leggano insieme l'impegno del GLHF prima dell'inizio della competizione per ricordare a tutti la promessa di essere un buon sportivo:

Come parte dell'impegno del GLHF, promettiamo di::

- Essere sportivo, sia che io vinca, sia che io perda

- Riconoscere che le persone che incontro online sono persone reali e le mie parole hanno un impatto reale su di loro
- Essere un esempio positivo con il mio comportamento
- Far sentire la mia voce contro la discriminazione, l'incitamento all'odio, le molestie e gli abusi di qualsiasi natura
- Mostrare integrità rispettando le regole, i miei avversari e i miei compagni di squadra
- Fermarmi, ascoltare e rivedere il mio comportamento se mi viene detto che le mie azioni o le mie parole sono aggressive
- Rispettare gli altri, anche se le loro opinioni sono diverse dalle mie

(c) È anche fortemente incoraggiato che i team partecipino a una stretta di mano virtuale alla fine della competizione. Come la stretta di mano alla fine degli sport tradizionali, una stretta di mano virtuale coinvolge le due squadre concorrenti: è possibile usare la video chat per connettersi alla fine della partita e dirsi *Bella Partita (GG ... Good Game)*. L'obiettivo è quello di vedere i tuoi avversari e rendersi conto che le persone dietro lo schermo sono persone reali.

6.3 Penalità

Le penalità sono sanzioni date ai partecipanti che violano le regole della Lega Scolastica Esports. Le penalità sono assegnate caso per caso a completa discrezione dell'organizzazione di Lega Scolastica Esports. Le penalità includono, ma non sono limitate a: ribaltamento della partita, sospensione del giocatore/squadra, squalifica del giocatore/squadra, o deduzione parziale/intera dei premi. Le sanzioni non si escludono a vicenda e possono essere date in combinazione a totale discrezione di Lega Scolastica Esports.

7. MASSIMIZZARE IL TEMPO DI GIOCO

Non c'è niente di sbagliato nel dare priorità alla vittoria, ma alla fine della giornata Lega Scolastica Esports vuole che gli esports siano un'esperienza positiva per tutti gli studenti. Per molti studenti, questo significa poter giocare. Le scuole che partecipano alla Lega Scolastica Esports sono incoraggiate a trovare modi per massimizzare il tempo di gioco degli studenti.

Ecco alcune idee:

(a) Giocare ulteriori partite alla conclusione della partita ufficiale programmata da Lega Scolastica Esports, simile a un "terzo tempo". I risultati non conteranno per il posizionamento nel Campionato.

(b) Giocare partite concomitanti mentre si sta giocando la partita del Campionato, simile ad una partita amatoriale.

(c) I referenti dei team (i docenti) possono programmare, a loro discrezione, partite extra non ufficiali o rivincite contro squadre di Lega Scolastica Esports. Queste partite extra non saranno partite ufficiali Lega Scolastica Esports, programmate dall'amministrazione Lega Scolastica Esports, né contano per il record di una squadra o per il posizionamento nel Campionato Lega Scolastica Esports. Tuttavia, se le squadre possono inserire partite extra nel loro programma, sono incoraggiate a farlo.

(d) I referenti dei team (i docenti) possono programmare le proprie partite extra contro squadre che non fanno parte di Lega Scolastica Esports. Queste partite extra non conteranno per il record di una squadra o per il posizionamento nel Campionato Lega Scolastica Esports. Considerate la possibilità di giocare contro scuole e altre squadre di tutto il paese o del mondo!