LSE

LEGA SCOLASTICA

ESPORTS

GUIDA AI CAMPIONATI 2024/2025

COSA SONO I CAMPIONATI ESPORTS PER STUDENTI ?

I Campionati per studenti di Lega Scolastica Esports sono una serie di emozionanti tornei basati su videogiochi competitivi per studenti delle scuole di tutta Italia

I Campionati sono aperti a tutte le scuole secondari di II grado di istituti pubblici e paritari d'Italia e sono basati su PC

I CAMPIONATI SI SVOLGONO SU

ROCKET LEAGUE

3 contro 3
Calcio con macchine a propulsione
PEGI 3

LEAGUE OF LEGENDS

5 contro 5
Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
PEGI 12

VALORANT

5 contro 5
Sparatutto in prima persona
PEGI 16

I Campionati di Lega Scolastica Esports continuano a crescere in popolarità, coinvolgendo sempre più scuole ogni anno.

Lega Scolastica Esports riconosce anche le ore delle competizioni svolte come percorsi di ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO

COME REGISTRARSI

SONO UN INSEGNANTE:

1. Vai su www.LegaScolasticaEsports.it e clicca sul pulsante "CREA ACCOUNT INSEGNANTE"
2. Compila il form di registrazione del tuo account, inserendo i dati della tua scuola
3. Attendi la validazione del tuo account dal nostro team. L'approvazione è abbastanza veloce, ma avviene solo durante i giorni feriali (dalle 9 alle 17). Riceverai un'e-mail una volta approvato il tuo profilo
4. Una volta approvato, è possibile modificare il proprio profilo e passare alla fase successiva: creare il vostro team per il torneo desiderato.

SONO UNO STUDENTE:

1. Vai su www.LegaScolasticaEsports.it e clicca sul pulsante "CREA ACCOUNT STUDENTE"
2. Compila il form di registrazione del tuo account, inserendo i dati della tua scuola
3. Diversamente dall'account del docente, l'account dello studente è automaticamente approvato dal nostro sistema. Completa subito il tuo profilo inserendo anche l'ID di gioco e le altre preferenze.
4. Il tuo passo successivo é: agganciarsi al team creato dal vostro docente

COME CREARE UN TEAM

SONO UN INSEGNANTE:

1. Clicca sul Torneo a cui vuoi far partecipare il tuo team e seleziona il pulsante SIGN UP
2. Inserisci il nome del tuo team. La password che ti viene chiesta di inserire è quella che permetterà ai tuoi studenti di agganciarsi al tuo team
3. I tuoi team li trovi o nella voce "my teams" del Campionato oppure nel tuo profilo sempre sotto la voce "my teams"
4. Condividi la password del tuo team con i tuoi studenti. Non appena viene raggiunto il numero minimo di giocatori (3 per Rocket League e 5 per gli altri giochi) il tuo team è pronto per far parte del Torneo scelto.
   Tutti i giocatori devono avere inserito anche il proprio ID DI GIOCO.

SONO UNO STUDENTE:

1. Clicca sul Torneo a cui il tuo insegnante ha iscritto il team e seleziona il pulsante SIGN UP
2. Cerca, seleziona e unisciti al team della tua scuola, inserendo la password fornita dall'insegnante
3. Non appena viene raggiunto il numero minimo di giocatori (3 per Rocket League e 5 per gli altri giochi) il team è pronto per far parte del Torneo scelto.
   Tutti i giocatori devono avere inserito anche il proprio ID DI GIOCO.

STRUTTURA DEI CAMPIONATI

ISCRIZIONI APERTE DA LUNEDÌ 25 NOVEMBRE 2024

COME CI SI ISCRIVE:

STEP 1: IL DOCENTE CREA IL TEAM

1. IL DOCENTE VA SU GARE.LEGASCOLASTICAESPORTS.IT
2. IL DOCENTE SELEZIONA IL TORNEO E POI CLICCA SU **SIGN UP**
3. IL DOCENTE CREA IL TEAM SCOLASTICO
4. IL DOCENTE FORNISCE NOME DEL TEAM E CREDENZIALI AI PROPRI STUDENTI

STEP 2: GLI STUDENTI SI AGGANCIANO AL PROPRIO TEAM

1. LO STUDENTE VA SU GARE.LEGASCOLASTICAESPORTS.IT
2. LO STUDENTE SELEZIONA IL TORNEO E POI CLICCA SU **SIGN UP**
3. LO STUDENTE SI AGGANCIA AL TEAM GIA' CREATO DAL PROPRIO DOCENTE
4. LO STUDENTE INSERISCE LA PASSWORD RICEVUTA DAL DOCENTE
5. LO STUDENTE SI ACCERTA DI AVER INSERITO ANCHE IL PROPRIO ID DI GIOCO

UN TEAM E' VALIDATO SE:

- ***HA IL NUMERO MINIMO DI GIOCATORI***
- ***I GIOCATORI HANNO INSERITO IL PROPRIO ID DI GIOCO***

Le partite devono essere giocate con i componenti del team (giocatori e Team Leader) presenti all'interno dei propri laboratori scolastici. Le partite prevedono che i team si sfidino da scuola accedendo online sui server messi a disposizione dal produttore del videogioco

Nel caso in cui un team non ha modo di competere dai locali scolastici, allora deve avvisare per tempo gli studenti del team avversario, in modo che quest'ultimi possano valutare se competere anche loro da locali esterni alla scuola.

Tutte le comunicazioni tra i team avvengono attraverso il sistema di messaggistica disponibile all'interno della nostra piattaforma GARE.LEGASCOLASTICAESPORTS.IT.
Tutte le comunicazioni vengono anche inoltrate alle email dei Team Leader.

TEMPISTICHE

ORARIO:

LE PARTITE DI ROCKET LEAGUE SI GIOCANO DI MERCOLEDI' DALLE ORE 14:30
LE PARTITE DI VALORANT SI GIOCANO DI MERCOLEDI' DALLE ORE 15:00
LE PARTITE DI LEAGUE OF LEGENDS SI GIOCANO DI GIOVEDì' DALLE ORE 14:30

DATA	EVENTO
25 NOVEMBRE- 18 DICEMBRE	ISCRIZIONI
15, 16, 22 e 23 GENNAIO	4 INCONTRI PRELIMINARI
29 GENNAIO, 5 e 12 FEBBRAIO	3 INCONTRI FASE A GIRONI
19 FEBBRAIO	QUARTI DI FINALE
26 FEBBRAIO	SEMI FINALE (V e LoL)
15/16 MAGGIO (DATA DA CONFERMARE)	FINALE IN PRESENZA

Per tutti i dettagli su date e orari delle competizioni è sempre necessario consultare il calendario delle gare su gare.legascolasticaesports.it.

Si prega di notare che le date indicate su questo documento possono subire delle variazioni.

CODICE DI CONDOTTA

Ci aspettiamo che tutti i giocatori che utilizzano la nostra piattaforma si attengano ai comportamenti e alle richieste stabilite nel Codice di Condotta di Lega Scolastica Esports.
Se un giocatore si comporta in un modo che contrasta uno dei punti esposti, affronteremo la situazione per risolvere il problema in modo appropriato.
Il persistere di tali problemi e di ripetute violazioni di questo codice può portare, purtroppo, alla revoca dell'iscrizione e al blocco dell'accesso alla nostra piattaforma per proteggere il benessere degli altri giocatori e del nostro staff.

OGNI GIOCATORE DEVE:

- Rispettare le regole della piattaforma, dei giochi, delle competizioni e degli eventi
- Essere un buon sportivo, sia che si vinca o che si perda
- Trattare gli altri come vorrebbe essere trattato lui stesso
- Essere gentile e corretto e riconoscere che ognuno ha diversi livelli di abilità e capacità
- Sapere che le persone online sono persone reali e le nostre parole possono ferirle
- Dare un esempio positivo con il proprio comportamento
- Sostenere e incoraggiare i propri compagni di squadra e gli avversari
- Contrastare chi fa il bullo, ferisce, molesta o abusa degli altri
- Fermarsi, ascoltare e riflettere sulle proprie azioni se gli viene detto che le proprie parole o azioni sono dannose
- Rispettare gli altri anche se le loro opinioni sono diverse dalle proprie
- Segnalare qualsiasi episodio di bullismo, comportamento scorretto, imbrogli o dubbi sul comportamento di chiunque altro durante gli eventi o le competizioni
- Evitare azioni scorrette in gioco che potrebbero danneggiare gli altri e sfruttare bug presenti nel gioco
- Evitare di concordare o costringere altre squadre a imporre un risultato prestabilito

REGOLAMENTI

CODICE DI CONDOTTA

SICUREZZA

Per tutelare i partecipanti ai Campionati di Lega Scolastica Esports abbiamo seguito le indicazioni dell'AGID Agenzia per l'Italia Digitale per contrastare le tre aree di rischio della sicurezza online

CONTENUTO:

Tutti i titoli di esports dei Campionati di Lega Scolastica Esports sono adatti all'età di studenti di scuole superiori.
Rocket League è PEGI 3+; League of Legends è PEGI 12+ e VALORANT è PEGI 16+

INTERAZIONE:

I dettagli organizzativi delle partite dei Campionati di Lega Scolastica Esports sono disponibili attraverso una piattaforma chiusa. Solo gli studenti registrati dalla loro scuola possono accedere alla piattaforma. Ogni partita viene giocata nei locali della scuola e viene supervisionata da un membro adulto del personale scolastico (il "Leader" del team).
Gli organizzatori di Lega Scolastica Esports hanno accesso a tutte le interazioni avvenute online sulla piattaforma.

CONDOTTA:

Ogni scuola invia i nomi di ogni giocatore che rappresenta il proprio istituto e il nome in-game. I nomi completi dei giocatori non saranno condivisi da Lega Scolastica Esports senza autorizzazione. Pertanto, in caso di cattiva condotta durante i Campionati di Lega Scolastica Esports, il giocatore in questione potrà essere ritenuto responsabile e subirne le conseguenze. Gli amministratori e i responsabili di ogni scuola hanno la responsabilità di garantire che tutte le regole siano rispettate e che gli standard di fair play siano mantenuti per tutto il tempo.

Se avete domande o dubbi sulla sicurezza, aprite immediatamente un ticket di supporto direttamente dalla piattaforma

PERCHÈ DOVRESTI PARTECIPARE ?

1. Aumenta il senso di appartenenza alla scuola
2. Contrasta la dispersione scolastica
3. Stimola l'interesse verso le discipline STEM
4. Sviluppa abilità di lavoro in team
5. Potenzia le competenze digitali
6. Favorisce la socializzazione tra studenti, rafforzando l'autostima e la fiducia in se stessi
7. Incentiva la leadership e la responsabilità
8. Offre percorsi di alternanza scuola-lavoro su software utilizzati in tutto il mondo
9. Crea un ambiente inclusivo che supera barriere fisiche, culturali e di genere
10. Incoraggia la collaborazione interdisciplinare tra docenti e studenti

INDIRIZZI IP E PORTE

VIDEOGIOCO	INDIRIZZI IP	PORTE
LEAGUE OF LEGENDS	• 185.40.65.1 • 162.249.72.1	• 5000 - 5500 UDP (League of Legends Game Client) • 8393 - 8400 TCP (Patcher e Maestro) • 2099 TCP (PVP.Net) • 5223 TCP (PVP.Net) • 5222 TCP (PVP.Net) • 80 TCP (HTTP Connections) • 443 TCP (HTTPS Connections) • 8088 UDP and TCP (Spectator Mode)
ROCKET LEAGUE	Un elenco completo degli IP di Rocket League si trova su Valve (AS32590) e può essere consultato qui Se il firewall blocca la connessione, aprire contemporaneamente Rocket League e Monitoraggio Risorse. In Monitoraggio Risorse, aprire la scheda Rete e scorrere fino a trovare RocketLeague.exe. Creare un'eccezione personalizzata nel firewall utilizzando l'IP visualizzato In alternativa, è possibile trovare l'IP del server cercando nel file di registro. Si trova in %userprofile%\documents\my games\rocket league\TA game\logs\ launch.log	Epic Ports: • 80, 433, 443, 3478, 3479, 5060, 5062, 5222, 6250, and 12000-65000. • TCP, UDP 7000-9000 rocketleague.com • TCP 80 & TCP 443 rocketleague.com psyonix-rl.appspot.com | rl-cdn.psyonix.com | psyonix.com | datahound.com | c.evidon.com | Psy.net | rl-cdn.psyonix.com | Config.psynet.gg | rl-psy.net Steam Ports: • HTTP (TCP port 80) and HTTPS (443) • TCP: 27015-27030, 27036-27037 • UDP: 3478, 4379, 4380, 7000-9000, 27000-27031, 27036
VALORANT	Vanguard, il software di sicurezza personalizzato di Riot, è necessario anche per eseguire VALORANT	• TCP: 2099,5222-5223,8088,8393-8400., UDP: 5000-5500,8088. • 7000 – 7500 UDP (VALORANT Game Client) • 8393 – 8400 TCP (Patcher e Maestro) • 2099, 5223, 5222 TCP (PVP.Net) • 80 TCP (HTTP Connections) • 443 TCP (HTTPS Connections) • 8088 UDP e TCP (Spectator Mode)

SPECIFICHE TECNICHE PER PC

VIDEOGIOCO	MINIME		RACCOMANDATE	
LEAGUE OF LEGENDS	**CPU:** Intel: Core i3-530 AMD: A6-3650 (SSE2) **GPU:** NVidia: GeForce 9600GT AMD: HD 6570 Intel: Intel HD 4600 Integrated Graphics	**OS:** Windows 7, 8, 10 (64 bit) **Memoria:** 2GB RAM **Storage:** 16GB **Risoluzione:** 1024x768	**CPU:** Intel: Core i5-3300 AMD: Ryzen 3 1200 (SSE4) **GPU:** NVidia: GeForce 560 AMD: Radeon HD 6950 Intel: Intel UHD 630 Integrated Graphics	**OS:** Windows 10 (64 bit) **Memoria:** 4GB RAM **Storage:** 16GB **Risoluzione:** 1920X1080
ROCKET LEAGUE	**CPU:** 2.5 GHz Dual core **GPU:** NVIDIA GeForce 760 AMD Radeon R7 270X	**OS:** Windows 7 (64 Bit) **Memoria:** 4GB RAM **Storage:** 20GB **Risoluzione:** 1024x768	**CPU:** 3.0+ GHz Quad core **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060 AMD Radeon RX 470	**OS:** Windows 10 (64 bit) **Memoria:** 8GB RAM **Storage:** 20GB **Risoluzione:** 1920X1080
VALORANT	**CPU:** : Intel Core 2 Duo E8400 AMD Athlon 200GE **GPU:** Intel HD 4000 Radeon R5 200	**OS:** Windows 10 (64 bit) **Memoria:** 4GB RAM **Storage:** 27GB **Risoluzione:** 1920X1080	**CPU:** Intel i3-4150 AMD Ryzen 3 1200 **GPU:** Geforce GT730 Radeon R7 240	**OS:** Windows 10 (64 bit) **Memoria:** 6GB RAM **Storage:** 27GB **Risoluzione:** 1920X1080

SALUTE E BENESSERE

I videogiochi sono un'attività sedentaria, ma se praticati con moderazione nell'ambito di uno stile di vita equilibrato offrono molti benefici.

Giocare per qualche ora al giorno va bene. Si consiglia di fare pause regolari, di praticare attività e esercizi fisici, di mangiare sano e di dormire con regolarità: tutto ciò è alla base di qualunque disciplina sportiva, a partire dagli scacchi.

E' dimostrato che avere uno stile di vita regolare, accompagnato da attività fisica, aumenta le prestazioni del giocatore nella pratica sportiva.

Ecco alcuni consigli e indicazioni utili per mantenere uno stile di vita sano ed equilibrato.

- [ ] Bere acqua per idratarsi
- [ ] Semplici esercizi per il polso, la schiena e la mano per prevenire indolenzimenti da sforzo ripetitivo
- [ ] Disporre di un ambiente di gioco confortevole
- [ ] Controllare la postura
- [ ] Creare una routine equilibrata. Esercitarsi va bene, ma anche avere altri hobby e interessi
- [ ] Stabilire abitudini e routine per dormire adeguatamente
- [ ] Seguire una dieta sana
- [ ] Fare attività fisica, come almeno passeggiare prima o dopo gli allenamenti o qualcosa di analogo
- [ ] Fare brevi pause
- [ ] Utilizzare la regola del 20-20-20. Ogni 20 minuti, fare una pausa di 20 secondi e concentrare lo sguardo su qualcos'altro ad almeno 20 metri di distanza