



**Campionati Di Facoltà NBA2K20 – Gennaio 2021
Regolamento Ufficiale**

CUS La Statale – MUG Milan University Gamers



PRIMA PARTE: Regolamento Generale
(Dai Punti A. a G.2)

1. Gioco e modalità di svolgimento

e-Sport “CDF Nba2k20” è un torneo giocato su NBA 2K20 di 2K su console PlayStation 4.

2. Limite di squadre

Un solo giocatore rappresenta la Facoltà, con un massimo di dieci partecipanti all'intero torneo.

3. Rappresentare la Facoltà

Un solo giocatore rappresenta la propria Facoltà, in linea con il corso di studi che frequenta nell'Università degli Studi di Milano (*le Facoltà sono dieci: Scienze del Farmaco; Scienze Agrarie e Alimentari; Scienze Motorie; Medicina e Chirurgia; Medicina Veterinaria; Studi Umanistici; Giurisprudenza; Scienze Politiche e Sociali; Scienze della Mediazione Linguistica e Culturale; Scienze e Tecnologie*).

4. Partecipazione

I requisiti per partecipare alla competizione sono:

- Possedere una copia del gioco **NBA 2K20** su **PlayStation 4**.
- Possedere un abbonamento attivo al **servizio PlayStation Plus+**.
- Possedere un tesseramento **Active CUS Milano o superiore**.

5. Struttura del Campionato

Il campionato è costituito da due fasi: **Fase a Gironi** e **Fase Playoff**.

Tutto il torneo è svolto in modalità online sulla piattaforma **“SONY PlayStation 4”**.

Non è consentita la partecipazione al torneo a chi non dispone della suddetta piattaforma di gioco o piattaforme di gioco incompatibili (Es. MICROSOFT Xbox One / 360 / X-S Series o Piattaforme SONY PlayStation precedenti o successive)

Il Comitato Organizzatore del CUS Statale (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e le modalità di svolgimento del campionato, comunicandolo tempestivamente ai giocatori.

6. Comunicazione del risultato

Ogni giocatore verrà, prima dell'inizio del Torneo, inserito in un Gruppo WhatsApp, corrispondente al proprio Girone (vedi 7.2)

Terminata una partita entrambi i giocatori dovranno catturare la schermata di gioco (tramite smartphone o acquisizione di playstation).

I giocatori devono comunicare tempestivamente i risultati delle partite sul gruppo WhatsApp, permettendo al C.O. di procedere con gli accoppiamenti delle partite successive.

Nel comunicare il risultato i giocatori, con un breve testo allegato allo Screenshot del risultato, devono comunicare con quale squadra “Nba League” hanno disputato la partita.

SOLO il giocatore che ha svolto la partita “In casa” dovrà mandarla tramite WhatsApp al C.O., comunicando:

- **Il risultato finale** (se conclusasi ai tempi regolamentari o in overtime)

- La **facoltà vincitrice** della partita
- Le **squadre** che i due **sfidanti** hanno **selezionato**

(6.1) ESEMPIO: SU vs SF. (risultato finale 50-35)

SU (Studi Umanistici) è la Squadra "In casa".

Il giocatore di SU invia sul gruppo WhatsApp la fotografia/Screenshot del risultato.

Allegando il seguente testo: SU 50-35 SF, SU è la squadra Nba "Los Angeles Lakers".

(6.2) Streaming e video

La fase finale dei Playoff sarà trasmessa in streaming sulla piattaforma Twitch. Tesserandosi per il CUS Milano i giocatori concedono al C.O. l'utilizzo delle loro immagini e video di gioco.

7. Settaggi di gara

I giocatori appartenenti allo stesso girone si occuperanno a turno dell'hosting della gara e dei suoi settaggi.

Giocheranno "In casa" i giocatori che, nel tabellone della giornata di gare esposto dal C.O. sono la prima squadra nominata nell'accoppiamento. Nella fase playoff giocherà "in casa" e si occuperà dei settaggi della partita il giocatore che ha ottenuto il miglior posizionamento nella classifica dei gironi (vedi tabella di esempio Fase Playoff).

● Impostazioni Partita

- Sezione del gioco: Gioca con amici
- Modalità di gioco: Partita Privata (Private Match)
- Stile di gioco: Pro
- Durata tempo: 5 minuti per quarto di gioco.
- Tipo di rosa: Squadre attuali NBA (NO squadre All-Star, All-Time e Squadre storiche).
I giocatori possono disputare le partite utilizzando la stessa squadra.

(7.1) Overtime

In caso di pareggio alla fine dei tempi regolamentari, i giocatori possono procedere con l'overtime selezionato dal gioco Nba 2k20.

Esclusivamente in caso di impossibilità a disputare l'intero overtime, sarà ammessa, in via del tutto eccezionale, la seguente modalità:

- Far partire una nuova partita con modalità **Amichevole online**
- Selezionare la durata di 5 minuti per quarto di gioco
- Effettuare **UN SOLO** quarto di gioco di 5 minuti
- Mandare il risultato del quarto di gioco, insieme al risultato della partita, alla fine dei tempi regolamentari (il punteggio finale sarà dettato dalla somma dei due punteggi)
- Le modalità di invio rimangono le stesse della fase a gironi (**vedi 5.1**)

(7.2) Fase a gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori delle facoltà universitarie differenti. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone siano presenti giocatori della stessa rappresentativa

8. Classifiche Gironi

Per ogni vittoria vengono assegnati 2 punti, in caso di sconfitta vengono assegnati 0 punti. La classifica di ogni girone viene stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

- A. I punti classifica guadagnati nelle gare;*
- B. I punti classifica conseguiti negli incontri diretti;*
- C. Il quoziente canestri considerando tutte le partite del girone;*
- D. Se più di due squadre sono a pari punti, la classifica sarà stabilita prendendo solo i risultati delle partite tra le squadre interessate.*
- E. Se a qualsiasi punto di questa procedura, il numero di squadre a pari punti si riduce a due, verrà applicata la procedura B e C.*

(8.1) Disposizione dei Gironi

Un singolo girone è composto da cinque squadre, le Facoltà da inserire in uno dei due gironi sono sorteggiate casualmente.

Terminata la Fase a Gironi accedono alla Fase Playoff esclusivamente le otto squadre (quattro per ogni girone) che hanno totalizzato il miglior punteggio.

La squadra che conclude il Girone all'ultimo posto, viene eliminata e non potrà partecipare alla Fase Playoff.

(8.2) Classifica di disciplina (Discipline Ranking)

Con classifica di disciplina si intende una classifica stilata ordinando le squadre in base al minor numero di punti totalizzati durante gare di regular season.

SECONDA PARTE
(Da Punti H. a K.)

9. Fase a Gironi

Girone A:

- *Tutte le partite, in gara unica, vengono effettuate tra il 19 e il 20 gennaio 2021. Ogni giocatore disputa quattro scontri differenti, per un totale di dieci all'interno del Girone. Ogni partita ha una durata di 20 minuti (5' a quarto di gioco) per un totale di 200 minuti di gioco effettivi diluiti tra tutti i partecipanti*
- *Il C.O. assegna una finestra di gioco di 10 ore giornaliere (600 minuti totali) nei quali i giocatori possono effettuare le partite e mandare il risultato al C.O tramite WhatsApp **entro le 18.00***
- *I giocatori hanno il compito di giocare gli incontri tra le 7.30 e le 17.30 del 19 e del 20 gennaio 2021*
- *Se il C.O. non dovesse ricevere il risultato della partita entro l'orario stabilito (le 18.00 del 20 gennaio 2021), assegnerà la "sconfitta a tavolino" (0-20 secondo le regole FIP) alla squadra giocante "In casa" (**vedi 6.**) che aveva il compito di hostare la partita e di inviare il risultato. Nel caso in cui fosse assente il giocatore "fuori casa", è necessario farlo sapere entro le 17.30 al C.O., altrimenti quest'ultimo procederà come detto sopra.*

Girone B:

- *Tutte le partite, in gara unica, vengono effettuate tra il 19 e il 20 gennaio 2021. Ogni giocatore disputa quattro scontri differenti, per un totale di dieci all'interno del Girone. Ogni partita ha una durata di 20 minuti (5' a quarto di gioco) per un totale di 200 minuti di gioco effettivi diluiti tra tutti i partecipanti*
- *Il C.O. assegna una finestra di gioco di 10 ore giornaliere (600 minuti totali) nei quali i giocatori possono effettuare le partite e mandare il risultato al C.O tramite WhatsApp **entro le 18.00***
- *I giocatori hanno il compito di giocare gli incontri tra le 7.30 e le 17.30 del 19 e del 20 gennaio 2021*
- *Se il C.O. non dovesse ricevere il risultato della partita entro l'orario stabilito (le 18.00 del 20 gennaio 2021), assegnerà la "sconfitta a tavolino" (0-20 secondo le regole FIP) alla squadra giocante "In casa" (**vedi 6.**) che aveva il compito di hostare la partita e di inviare il risultato. Nel caso in cui fosse assente il giocatore "fuori casa", è necessario farlo sapere entro le 17.30 al C.O., altrimenti quest'ultimo procederà come detto sopra.*

(9.1) Classifiche Playoff

(vedi accoppiamenti partite nella pag. finale)

10. Disciplina

Disconnessione di un giocatore

Casistica:

- Caso 1: Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta prima che qualsiasi punto sia stato segnato, la partita dovrà essere iniziata nuovamente.
- Caso 2: Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta prima della fine del primo parziale (quarto) di gioco, la partita dovrà essere iniziata nuovamente, tenendo conto del punteggio raggiunto in precedenza (viene accettata questa casistica per un massimo di due volte, dopodiché il giocatore che sta subendo la mancata connessione in gioco può richiedere la "sconfitta a tavolino").
- Caso 3: Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta dopo la fine del terzo parziale (quarto) di gioco, la partita è ritenuta conclusa, e il punteggio finale stabilisce il vincitore della gara.

Il C.O. raccomanda ai giocatori di registrare entrambe le gare e fare Screenshot, sia al parziale che al risultato finale.

Iniziando una nuova partita a causa di una disconnessione i giocatori dovranno giocare solamente il tempo rimanente dalla prima gara. Si chiede ai giocatori di collaborare fra loro per riprendere la gara al minutaggio in cui è avvenuta la disconnessione.

11. Codice di condotta

- I giocatori devono mantenere un comportamento rispettoso e sportivo per la promozione di un ambiente sano e positivo in linea con il mondo degli e-Sport.
- Non sono tollerati bullismo, comportamenti razzisti, sessisti, blasfemi e discriminatori in generale, sotto qualsiasi forma e nei confronti di qualsiasi soggetto o entità.
- Nell'eventualità il C.O. non si assume alcuna responsabilità nei confronti dei comportamenti dei giocatori che violano il codice di condotta e si riserva di escludere il giocatore dal campionato senza possibilità di appello o ricorso.
- Durante lo svolgimento delle gare è assolutamente vietato per i giocatori l'utilizzo di copie contraffatte del gioco o di eventuali bug, glitch e quant'altro a proprio favore.
- Le partite devono essere registrate e inviate al C.O., affinché questo possa valutare eventuali dispute post - partita nelle ore successive allo svolgimento della partita.

12. Reclami

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro un'ora dallo svolgimento della partita, tramite mail a uno di questi contatti

- Marco.sorrentino@unimisport.it

Inserendo il video che riprende la gara per cui si sporge reclamo.

ATTENZIONE: il Reclamo di un giocatore viene valutato o accettato solo se il giocatore è in possesso della registrazione della partita da caricare nella cartella Drive "Reclami".

13. Fase a Gironi

Girone A	Girone B
GIURISPRUDENZA	SCIENZE DEL FARMACO
SCIENZE AGRARIE	MEDICINA E CHIRURGIA
SCIENZE MOTORIE	SCIENZE POLITICHE
MEDICINA VETERINARIA	MEDIAZIONE
SCIENZE E TECNOLOGIE	STUDI UMANISTICI
Girone A	Girone B
19-20 gennaio (7.30-17.30)	19-20 gennaio (7.30-17.30)
Game 1: G vs SAA	Game 1: SF vs MC
Game 2: SM vs MV	Game 2: SPES vs SMLC
Game 3: ST vs G	Game 3: SU vs SF
Game 4: SAA vs SM	Game 4: SMLC vs MC
Game 5: MV vs ST	Game 5: MC vs SPES
Game 6: SM vs G	Game 6: SF vs SMLC
Game 7: ST vs SAA	Game 7: SU vs MC
Game 8: MV vs G	Game 8: SPES vs SF
Game 9: SAA vs MV	Game 9: SMLC vs SU
Game 10: SM vs ST	Game 10: SU vs SPES

14. Fase Playoff

1° Girone A					
		Vincitore Quarter 1			
Quarter 1					
4° Girone B					
2° Girone B					
		Vincitore Quarter 2			
Quarter 2					
3° Girone A					
2° Girone A					
		Vincitore Quarter 3			
Quarter 3					
3° Girone B					
1° Girone B					
		Vincitore Quarter 3			
Quarter 4					
4° Girone A					

Questo torneo non è affiliato, né sponsorizzato, da Take-Two Interactive Software, Inc., NBA2K20, NBA LIVE e consociate o dai suoi concessionari di licenza. Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

15. Contatti:

- Marco Sorrentino 3457695463 marco.sorrentino@unimisport.it
- Nicoletta Panunzio nicoletta.panunzio@unimisport.it
- Matteo Fontanesi matteo.fontanesi.unimisport@gmail.com