

**Campionati di Facoltà 2021 “E-Sport FIFA21 II edizione”**

**REGOLAMENTO UFFICIALE**

## 1. Gioco e modalità di svolgimento

eSport Winter Cup è un torneo giocato su FIFA 21 di Electronic Arts su console PlayStation 4.

## 2. Rappresentative di facoltà

Le facoltà potranno iscrivere al torneo quattro rappresentative composta da uno studente l'una, senza distinzione di genere. Il torneo avrà un numero massimo di 40 rappresentative.

## 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 FIFA 21 su PlayStation 4.
- Possedere un abbonamento attivo al servizio PlayStation Plus.
- Possedere un tesseramento Active CUS Milano o superiore.
- Essere uno studente dell'Università degli Studi di Milano regolamento iscritto.

Sia la quota di tesseramento a CUS Milano sia l'iscrizione al torneo saranno gratuiti.

## 5. Struttura del Campionato

Il campionato sarà costituito da due fasi: Fase a Gironi e Fase ad eliminazione diretta.

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).

La Fase a Gironi sarà svolta interamente online, così come la Fase ad eliminazione diretta.

Il Comitato Organizzativo (d'ora in avanti C.O.) si riserva, in caso di necessità, di modificare la struttura e lo 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.

Terminata una partita entrambi i giocatori dovranno catturare la schermata di gioco (tramite smartphone o acquisizione di PlayStation) e inviarla al C.O. tramite pubblicazione sul gruppo Whatsapp creato dai tutor. Nel comunicare il risultato i giocatori, con un breve testo allegato allo screenshot, devono comunicare con quale squadra 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**;
- La **facoltà vincitrice** della partita;
- Le **squadre** che i due **sfidanti** hanno **selezionato**.

**ESEMPIO:** SU vs SF. (risultato finale 3-1)

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 (Tottenham) 3-1 SF (Galatasaray), SU è la squadra "Tottenham".

## 7. Fase a gironi

I partecipanti verranno suddivisi in gironi che conterranno giocatori di facoltà differenti. Tutti i giocatori di un girone si sfideranno in gare di sola andata. Per questioni organizzative è possibile che nello stesso girone ci siano due rappresentative della stessa facoltà.

### 7.1 Tempi di gioco Gironi

Ogni gara durerà un totale di 20 minuti, 10 minuti per tempo di gioco.

### 7.2 Classifiche Gironi

Per ogni vittoria vengono assegnati 3 punti, 0 punti in caso di sconfitta e 1 punto in caso di pareggio. La classifica di ogni girone viene stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

1. i punti classifica
2. la classifica avulsa (si veda punto 7.3)
3. la differenza reti
4. il maggior numero di reti segnate
5. un sorteggio eseguito dal Comitato Organizzatore con invito ad assistere ai giocatori delle squadre coinvolte.

### 7.3 Classifica avulsa

Con classifica avulsa si intende una classifica stilata tenendo conto (in ordine di importanza) di:

1. i punti classifica conseguiti negli incontri diretti;
2. la differenza tra le reti segnate e quelle subite negli incontri diretti;
3. il maggior numero delle reti segnate negli incontri diretti.

## 7.4 Giornate di gioco - Fase Gironi

Le giornate di gioco della fase a gironi si svolgeranno Lunedì 22, Martedì 23 e Mercoledì 24 Marzo 2021.

- **Sabato 20 Marzo 2021:** pubblicazione degli abbinamenti.  
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il gruppo Whatsapp creato dai tutor per accordarsi su giorno e ora della disputa.
- **Da Lunedì 22 Marzo 2021 dalle ore 7.30:** inizio delle gare della Fase a gironi
- **Entro Mercoledì 24 Marzo 2021 alle ore 18:** comunicazione di tutti i risultati della tre giorni di gare sul gruppo Whatsapp appositamente creato dai tutor.

I risultati delle gare verranno pubblicati sui profili social di CUS Statale.

## 8. Fase ad eliminazione diretta

Gli accoppiamenti della fase ad eliminazione diretta vengono determinati in modo meritocratico in base alle classifiche dei Gironi per poi proseguire secondo il bracket. I giocatori si sfideranno in gare di sola andata. Avanzano alla fase ad eliminazione diretta i primi due classificati di ogni girone.

Gli accoppiamenti della fase ad eliminazione diretta, per quanto riguarda gli ottavi di finale, avverranno con la seguente modalità:

- Ottavo di finale 1: 1° girone A – 2° girone E
- Ottavo di finale 2: 1° girone B – 2° girone F
- Ottavo di finale 3: 1° girone C – 2° girone G
- Ottavo di finale 4: 1° girone D – 2° girone H
- Ottavo di finale 5: 1° girone E – 2° girone A
- Ottavo di finale 6: 1° girone F – 2° girone B
- Ottavo di finale 7: 1° girone G – 2° girone C
- Ottavo di finale 8: 1° girone H – 2° girone D

Gli accoppiamenti della fase ad eliminazione diretta, per quanto riguarda i quarti di finale, avverranno con la seguente modalità:

- Quarto di finale 1: vincitrice ottavo di finale 1 – vincitrice ottavo di finale 2
- Quarto di finale 2: vincitrice ottavo di finale 3 – vincitrice ottavo di finale 4
- Quarto di finale 3: vincitrice ottavo di finale 5 – vincitrice ottavo di finale 6
- Quarto di finale 4: vincitrice ottavo di finale 7 – vincitrice ottavo di finale 8

Gli accoppiamenti della fase ad eliminazione diretta, per quanto riguarda le semifinali, avverranno con la seguente modalità:

- Semifinale 1: vincitrice quarto di finale 1 - vincitrice quarto di finale 2
- Semifinale 2: vincitrice quarto di finale 3 – vincitrice quarto di finale 4

### 8.1 Tempi di gioco fase ad eliminazione diretta

Le partite dureranno 20 minuti ciascuna, 10 minuti per tempo di gioco.

## 8.2 Classifiche fase ad eliminazione diretta

Ogni turno della fase ad eliminazione diretta prevede solo una gara di andata. Se il punteggio al termine della gara da 20 minuti dovesse essere in parità si proseguirà con una nuova partita con le stesse impostazioni di gioco MA con tempi da 4 minuti. Nel caso in cui anche la gara da 4 minuti dovesse terminare con un pareggio, si procederà con queste impostazioni di gioco a oltranza.

## 8.3 Giornate di gioco - Fase ad eliminazione diretta

Le giornate di gioco della fase ad eliminazione diretta si svolgeranno Giovedì 25 e Venerdì 26 Marzo 2021.

- **Mercoledì 24 Marzo 2021:** pubblicazione degli abbinamenti.  
Alla pubblicazione degli abbinamenti i giocatori utilizzeranno il gruppo Whatsapp creato dai tutor per accordarsi su giorno e ora della disputa.
- **Entro Venerdì 26 Marzo 2021 alle ore 15:** comunicazione dei risultati della due giorni di gare.

I risultati delle gare verranno pubblicati sui profili social di CUS Statale.

## 9. Finale

Alla finale parteciperà la squadra vincente la Semifinale 1 e la vincente della Semifinale 2. La partita sarà di sola andata e i tempi di gioco saranno i medesimi dei gironi e della fase ad eliminazione diretta.

Ai finalisti verranno comunicate le modalità e le informazioni necessarie per lo svolgimento della finale.

## 10. Impostazioni Partita

Durante le partite sono richieste le impostazioni riportate qui di seguito.

- Modalità: Amichevole online
- Durata tempo: 10 minuti (20 minuti a partita)
- Velocità di gioco: normale.
- Comandi: qualsiasi.

I giocatori possono utilizzare la squadra che preferiscono (il tipo di rosa "90 totale" pone tutte le squadre fornite dal gioco sullo stesso livello). Nei gironi e nella fase ad eliminazione diretta ai giocatori è permesso cambiare squadra per ogni partita disputata.

## 11. Disciplina

### Disconnessione di un giocatore

#### Casistica:

- Caso 1: Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta prima dei 10 minuti di gioco (10 minuti di FIFA), la partita dovrà essere iniziata nuovamente.
- Caso 2: Nel caso in cui uno dei due giocatori si disconnetta prima della fine del primo tempo, la partita dovrà essere iniziata nuovamente, tenendo conto del punteggio raggiunto in precedenza e del minutaggio 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 tra il 45 minuto e il 90 minuto la partita verrà ritenuta:

- Conclusa in caso ci siamo 4 o più gol di scarto
- Da concludere, solo i minuti di FIFA mancanti tenendo conto del punteggio e del minutaggio raggiunto in precedenza.

**Il C.O. raccomanda ai giocatori di registrare la gara e fare screenshot, sia al parziale che al risultato finale.**

Si chiede ai giocatori di collaborare fra loro per riprendere la gara al minutaggio in cui è avvenuta la disconnessione.

## **12. 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.

## **13. Reclami**

Eventuali reclami relativi alla partita disputata devono essere fatti pervenire al C.O. tramite e-mail entro mezz'ora dalla conclusione della partita all'indirizzo: [info@unimisport.it](mailto:info@unimisport.it), inserendo nella mail (come link o allegato) il video che riprende il momento di gara per cui si sporge reclamo.

**ATTENZIONE:** un giocatore può presentare un reclamo solo ed esclusivamente se in possesso della registrazione della partita.

***Questo torneo non è affiliato, né sponsorizzato, da EA Sports – Fifa 21 e consociate o dai suoi concessionari di licenza. Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.***

## **13. Contatti**

Davide Dell'Orto: [davide.dellorto@unimisport.it](mailto:davide.dellorto@unimisport.it)

Marco Sorrentino: [marco.sorrentino@unimisport.it](mailto:marco.sorrentino@unimisport.it)