

REGOLAMENTO UFFICIALE UE WINTER SPLIT 2023 | ITALIA ROCKET LEAGUE



1. Idoneità alla partecipazione	3
1.1. Idoneità dei giocatori	3
1.2. Idoneità degli studenti	3
1.3. Coach	4
1.4. In game name	4
1.5. Idoneità del team	4
1.6. Roster	4
2. Formato della competizione	5
2.1. Fasi della competizione	5
3. Svolgimento del torneo	5
3.1. Comunicazioni	5
3.2. Line-up	6
3.3. No Show/Pause tra le partite	6
3.4. Invio risultati	7
4. Montepremi	7
5. Streaming & Broadcast	7
5.1. Broadcast ufficiale	7
5.2. Streaming personale	7
6. Codice di condotta	8
6.1. Integrità della competizione	8
6.2. Responsabilità sotto codice	9
6.3. Penalità	11

7. Ulteriori disposizioni	11
7.1. Condizioni d'uso	11
7.2. Sicurezza e correttezza	11
LINK UTILI	12

Prefazione

Questo regolamento si applica a tutte le competizioni Rocket League che fanno parte dell'University Esports in Italia, indipendentemente da dove si svolgeranno (offline/online).

Gli University Esports ("UE") sono una competizione universitaria in cui le migliori università europee si sfideranno per il titolo di campione universitario europeo agli University Esports Masters ("UEM");

L'UE è una competizione sportiva regolamentata dall'ente promotore [Lega Esports](#) ("LEGA"); Prendendo parte al torneo, ciascun giocatore dichiara di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno. KING ESPORT, in quanto organizzatore e responsabile del torneo, si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento in qualsiasi momento per garantire l'integrità ed il corretto svolgimento della competizione.

1. Idoneità alla partecipazione

1.1. Idoneità dei giocatori

- 1.1.1. Il giocatore deve avere un'età minima di 18 anni compiuti;
- 1.1.2. Il giocatore per accedere alla competizione deve essere in possesso di una tessera valida per l'anno in corso. Lo staff si riserva a tal proposito il diritto di effettuare verifiche a campione;
- 1.1.3. Il giocatore deve essere in possesso delle credenziali per l'accesso al proprio account su Rocket League;
- 1.1.4. I giocatori devono rispettare le Condizioni d'Uso e le regole di Sicurezza e correttezza elargite da Psyonix. Gli account dei giocatori partecipanti potrebbero essere sottoposti a indagini per violazione dei suddetti termini ed il risultato di tale indagine sarà condiviso con gli Admin per la rivalutazione dell'idoneità alla partecipazione;
- 1.1.5. Il giocatore deve essere in possesso di un account sul sito <https://university-esports.it/>;
- 1.1.6. Il giocatore deve essere all'interno del canale Discord University Esports - Italia al quale è possibile accedere tramite il seguente link: <https://discord.gg/kOwbeNK7EH>;
- 1.1.7. Il giocatore deve aver compilato con successo il Form di Tesseramento presente nella descrizione di ogni torneo sulla piattaforma di gioco;

- 1.1.8. Il team dovrà essere composto da giocatori provenienti **OBBLIGATORIAMENTE** dallo stesso Ateneo.
- 1.1.9. Non possono partecipare alla competizione gli studenti che nella stagione corrente competono nel "Rocket League Championship Series"

1.2. Idoneità degli studenti

- 1.2.1. Uno studente è considerato idoneo solo se iscritto ad una Università riconosciuta sul suolo italiano;
- 1.2.2. Uno studente che consegue la Laurea dopo la chiusura delle iscrizioni ad una competizione è idoneo alla partecipazione;
- 1.2.3. Uno studente straniero che gode del diritto legale di studiare in un'Università riconosciuta sul suolo italiano è idoneo alla partecipazione (Esempio: programma Erasmus);
- 1.2.4. Uno studente, per risultare idoneo alla partecipazione, deve essere in grado di fornire uno screen o un documento ufficiale che certifichi l'iscrizione all'anno accademico in corso;
- 1.2.5. Uno studente rappresenta l'Università in cui risulta attualmente immatricolato.
- 1.2.6. Uno studente NON può essere presente contemporaneamente in due team diversi.

1.3. Coach

- 1.3.1. I giocatori possono essere assistiti da un coach che non è iscritto all'Università.
- 1.3.2. Il coach NON potrà comunicare con il team durante le partite, solo tra una partita e l'altra nell'arco della stessa serie.

1.4. In game name

- 1.4.1. Il nome in gioco NON deve essere offensivo. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di chiedere il cambio del nome in gioco qualora lo ritenessero necessario.

1.5. Idoneità del team

- 1.5.1. Solo i giocatori presenti nella pagina del team sul sito [University Esports](#) sono considerati come giocatori del team.

- 1.5.2. È importante assicurarsi che uno degli Ufficiali di gara, una volta revisionati tutti i documenti dei singoli giocatori del team, abbia dato conferma che l'iscrizione dello stesso sia andata a buon fine.
- 1.5.3. Il nome del team NON deve essere offensivo. Gli Ufficiali di Gara hanno il diritto di chiedere il cambio del nome in gioco qualora lo ritenessero necessario.

1.6. Roster

1.6.1. Requisiti

- 1.6.1.1. Un team per essere considerato idoneo deve essere composto da un minimo di 3 giocatori fino ad un massimo di 5 giocatori escluso il coach.

1.6.2. Modifiche

- 1.6.2.1. Sono ammesse modifiche al roster fino ad un minuto prima dell'inizio della competizione.
- 1.6.2.2. NON è possibile effettuare modifiche al roster durante la competizione.
- 1.6.2.3. Nel caso in cui il team si qualificasse alla fase di Play-off sarà possibile andare ad effettuare AL MASSIMO un cambio al roster, prima dell'inizio della prima partita dei Play-off. Per comunicare le modifiche verrà consegnato ai capitani un modulo da sottoscrivere.

2. Formato della competizione

2.1. Fasi della competizione

- 2.1.1. La competizione prevedrà le seguenti fasi: Open Qualifier, Play-off e Gran finale;
- 2.1.2. **Open Qualifier:** sono previsti tre tornei di qualificazione il cui formato varierà in base al numero di team iscritti.
- 2.1.3. **Play-off:** i primi quattro team qualificati giocheranno i play-off, in modalità BO7 (al meglio delle 7 partite). Gli accoppiamenti di play-off saranno casuali. I vincitori accederanno alla Gran Finale;
- 2.1.4. **Gran finale:** la finale verrà giocata in BO7 (best of seven, al meglio delle 7 partite).

3. Svolgimento del torneo

3.1. Comunicazioni

- 3.1.1. Tutte le informazioni relative allo svolgimento del torneo saranno pubblicate nel canale [Discord](#);
- 3.1.2. La chiusura delle registrazioni alle qualificazioni avviene 60 minuti prima l'inizio della competizione, a cui seguirà una fase di check-in;
- 3.1.3. Per poter essere regolarmente iscritti ai tornei open qualifier sarà necessario effettuare il check-in, che sarà disponibile a partire da 60 minuti prima dell'inizio di ogni competizione e chiuderà 15 minuti prima dell'inizio della stessa;
- 3.1.4. Il tabellone relativo ad ogni singolo torneo verrà pubblicato 5 minuti prima dell'inizio della competizione nella stanza [Discord](#) dedicata "#bracket";
- 3.1.5. Sarà possibile contattare il capitano del team avversario direttamente dalla chat generata automaticamente dal sito.
- 3.1.6. Solo tre giocatori per team sono ammessi nella Lobby della partita. Nessun altro spettatore è ammesso per alcuna ragione;
- 3.1.7. La lobby che verrà creata avrà le seguenti caratteristiche:
 - **Modalità:** Ca-r-lcio;
 - **Arena:** DFH STADIUM;
 - **Squadra:** 3vs3;
 - **Bot:** nessun bot;

3.2. Line-up

- 3.2.1. Tutti i team devono dichiarare la line-up che verrà schierata prima di ogni partita. I giocatori eleggibili sono coloro che sono presenti nel team al momento del check-in all'inizio del torneo.
- 3.2.2. La squadra partecipante ai match deve essere la stessa dichiarata nella line-up. Gli Ufficiali di Gara si riservano il diritto di valutare l'erroneo inserimento della lineup ed eventualmente assegnare sanzioni proporzionali alla violazione della regola.

3.3. No Show/Pause tra le partite

- 3.3.1. Ciascun team è tenuto a presentarsi all'orario di inizio del match;
- 3.3.2. Ciascun team che vuole effettuare una segnalazione dovrà farlo nell'apposita stanza [Discord](#) seguendo le indicazioni.
- 3.3.3. Nel caso in cui un team o un giocatore del team sia assente per l'orario d'inizio di un match, si applicheranno le seguenti penalità:
 - 3.3.3.1. Per un ritardo pari o superiore a 10 minuti, il team perderà a tavolino la partita;

- 3.3.3.2. Per un ritardo pari o superiore a 15 minuti, il team perderà a tavolino l'intero match;
- 3.3.4. Ripetute infrazioni per ritardo possono portare alla squalifica del giocatore da tutti gli eventi in corso;
- 3.3.5. Durante la pausa di intermezzo tra una serie e l'altra durante una competizione, sarà possibile per i team effettuare una pausa di massimo 5 minuti, alla fine dei quali entrambi i team dovranno essere pronti per il calcio d'inizio. In caso di ritardi, verranno applicate le sanzioni come indicate nel punto 3.3.3.;
- 3.3.6. In caso di disconnessione di un giocatore prima dell'inizio dei 5 minuti di gioco, sarà possibile ricominciare la partita tramite la ricreazione della lobby di gioco;

3.4. Invio risultati

- 3.4.1. ENTRAMBI i team sono OBBLIGATI a riportare il risultato sul sito [University Esports](#) nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo;
- 3.4.2. Sarà obbligatorio allegare uno screen del risultato e sarà necessario caricarlo direttamente nell'apposita stanza relativa alla partita per consentire un più rapido svolgimento del torneo;
- 3.4.3. È vietato condividere il risultato di una serie senza che quest'ultima sia processata tramite i canali ufficiali della competizione.

4. Montepremi

- 4.1. Il montepremi sarà inviato direttamente ai singoli studenti iscritti alla competizione;
- 4.2. Il montepremi sarà inviato solamente agli studenti considerati idonei. Verrà effettuata una nuova indagine dopo la conclusione del torneo per verificare l'effettiva idoneità alla partecipazione;
- 4.3. Il montepremi previsto per l'University Esports Winter Split - Rocket League è pari a 1000€ e ripartito come segue:
 - 1° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 600€;
 - 2° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 300€;
 - 3° Classificato:** Premi di gioco e buoni Amazon del valore di 100€.

5. Streaming & Broadcast

5.1. Broadcast ufficiale

- 5.1.1. Il broadcast ufficiale sarà fornito dallo staff dell'University Esports - Italia e mandato in onda sul canale ufficiale di [King Esport](#);
- 5.1.2. Il broadcast ufficiale prevederà lo streaming per tutte le partite della fase di Play-off e per la Gran Finale e sarà esclusivo;

5.2. Streaming personale

- 5.2.1. Ogni giocatore potrà andare in onda sul proprio canale Twitch/Youtube per l'intera durata degli Open Qualifier in cui sarà possibile mandare in streaming esclusivamente il proprio POV;
- 5.2.2. Sarà obbligatorio pubblicare sul server [Discord](#), in un canale appositamente creato, il link del canale in cui verrà effettuato lo streaming;
- 5.2.3. È fortemente consigliato registrare i propri match con traccia audio, con il fine di risolvere dispute correttamente e velocemente.

6. Codice di condotta

6.1. Integrità della competizione

- 6.1.1. I giocatori sono tenuti a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair-play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.1.2. Tutte le decisioni riguardo a queste violazioni sono a sola discrezione degli Ufficiali di gara. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo:
 - 6.1.2.1. Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come: soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
 - 6.1.2.2. Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 - 6.1.2.3. Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;

- 6.1.2.4. Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo;
- 6.1.2.5. Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al client di gioco di Rocket League, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare;
- 6.1.2.6. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;
- 6.1.2.7. Ringing (account sharing), definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;
- 6.1.2.8. Guardare monitor o schermi destinati agli spettatori;
- 6.1.2.9. Utilizzare dispositivi multipli durante il torneo è vietato. Utilizzare diversi dispositivi per giocare con lo stesso account verrà punito con la squalifica dall'evento.
- 6.1.2.10. Disconnettersi intenzionalmente senza un motivo giusto e opportunamente ed esplicitamente segnalato;
- 6.1.2.11. Qualsiasi altra azione che viola queste regole e/o gli standard stabiliti dalla competizione e dagli Ufficiali di gara;
- 6.1.2.12. Un giocatore non può usare un linguaggio che sia osceno, ripugnante, volgare, offensivo, minaccioso, violento, calunnioso, diffamatorio o in qualsiasi modo sgradevole, oppure promuovere o incitare all'odio e alla discriminazione durante la competizione, all'interno o vicino alla area di gioco, in qualsiasi momento;
- 6.1.2.13. Un giocatore non può usare alcuna struttura, servizio o attrezzatura fornita o messa a disposizione dagli Ufficiali di gara per postare, trasmettere, disseminare o in generale mettere a disposizione comunicazioni proibite;
- 6.1.2.14. Un giocatore non può usare questo tipo di linguaggio sui social media o durante qualsiasi evento davanti ad un pubblico;
- 6.1.2.15. Un giocatore non può compiere nessuna azione o gesto verso un giocatore avversario, un fan o un Ufficiale di gara che sia offensivo, derisorio, di disturbo o eccessivamente ostile;
- 6.1.2.16. Maltrattare fisicamente gli Ufficiali di gara, i giocatori avversari o gli spettatori non sarà tollerato. Violazioni ripetute del protocollo, incluso ma non limitato a toccare il dispositivo di gioco, il corpo o altre proprietà di un giocatore, risulteranno in penalità. I giocatori ed i loro ospiti (se presenti) dovranno trattare tutti gli individui presenti ad una partita con rispetto;

- 6.1.2.17. Nessun giocatore può toccare o interferire con luci, videocamere o attrezzatura da studio;
- 6.1.2.18. I giocatori non possono sedersi su sedie, tavoli o altra attrezzatura da studio;
- 6.1.2.19. Tutti i giocatori devono seguire le istruzioni degli Ufficiali di gara;

6.2. Responsabilità sotto codice

- 6.2.1. A meno che sia espresso diversamente, le offese e le infrazioni di questo regolamento sono punibili, siano esse compiute o no intenzionalmente. Tentativi di commettere infrazioni o offese sono punibili allo stesso modo;
- 6.2.2. I giocatori non possono offendere la dignità o l'integrità di una nazione, una singola persona o un gruppo di persone attraverso parole o azioni che siano sprezzanti, discriminatorie o denigratori sulla base di razza, colore della pelle, etnia, nazionalità o origine sociale, genere, linguaggio, religione, opinione politica o altra opinione, stato finanziario, di nascita o qualsiasi altro stato, orientamento sessuale o qualsiasi altra ragione;
- 6.2.3. I giocatori non possono dare, fare, pubblicare, autorizzare o avallare qualsiasi affermazione o azione che abbia, o che potrebbe avere, un effetto svantaggioso o deleterio per l'interesse maggiore di KING ESPORT o i suoi affiliati o Rocket League come determinato a sola ed assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.2.4. I giocatori possono ricevere o gli potrebbe venire richiesta la sottomissione di documentazione per approvazione o visibilità durante la competizione. Questa documentazione è necessaria per mantenere alte le aspettative durante il corso dell'University Esports. Se ad un giocatore viene detto di non rilasciare informazioni poiché questo può danneggiare il processo competitivo, ed il giocatore procede comunque a rilasciare suddette informazioni, allora il giocatore sarà soggetto a penalità;
- 6.2.5. Se gli Ufficiali di gara o Psyonix determinano che un giocatore abbia violato il Codice di Condotta, i termini di utilizzo di Rocket League o altre regole del gioco, gli Ufficiali di gara possono assegnare penalità a loro sola discrezione. Se un giocatore viene contattato da un Ufficiale di gara per discutere di una investigazione, il giocatore è obbligato a dire la verità. Se un giocatore trattiene informazioni o inganna un

- Ufficiale di gara creando ostacolo alla investigazione, allora il giocatore stesso è soggetto a penalità;
- 6.2.6. Un giocatore non può essere coinvolto in alcuna attività che è proibita dalla legge, dalla normativa vigente o da accordi, e che può portare o può essere ragionevolmente ritenuto che porti a condanna in qualsiasi giurisdizione o foro competente;
- 6.2.7. Un giocatore non può rivelare alcun tipo di informazione confidenziale fornita dagli Ufficiali di gara o qualsiasi affiliato di University Esports, attraverso nessun canale di comunicazione;
- 6.2.8. Nessun giocatore può offrire o accettare alcun tipo di dono o ricompensa per un giocatore, coach, manager, Ufficiale di Torneo, dipendente di Psyonix o dipendente di un altro giocatore facente parte dell'UE, per un servizio promesso, reso o che verrà reso in caso di sconfitta o tentativo di sconfitta di giocatore che compete. L'unica eccezione a questa regola dovrà essere in caso di compensazione basata sulle performance pagata ad un giocatore da parte di uno sponsor o del proprietario dell'organizzazione per cui gioca;
- 6.2.9. Nessun membro o affiliato dell'organizzazione di un giocatore può richiedere, attirare o fare una offerta di lavoro ad alcun coach o giocatore che ha firmato con un'altra organizzazione presente nella UE, o neanche incoraggiare qualsiasi di questi coach o giocatori a rompere o terminare un contratto con suddette organizzazioni della UE. Un coach o un giocatore non possono richiedere ad un'organizzazione o qualsiasi membro dello staff o giocatore di violare questa regola;
- 6.2.10. Nessun giocatore può rifiutarsi o non riuscire a mettere in pratica le ragionevoli istruzioni o decisioni degli Ufficiali di gara;
- 6.2.11. Nessun giocatore può offrire, concordare, cospirare o provare ad influenzare l'esito di una partita o una serie in nessun modo che sia proibito dalla legge o da questo regolamento;
- 6.2.12. Documentazioni o altre ragionevoli voci possono essere richieste in tempi differenti durante la competizione su richiesta degli Ufficiali di gara. Se la documentazione non è compilata secondo gli standard dettati dagli Ufficiali di gara, un giocatore può essere soggetto a penalità. Delle penalità possono essere imposte se le voci richieste non vengono ricevute e compilate secondo i tempi stabiliti;
- 6.2.13. Nessun giocatore o Ufficiale di gara può prendere parte, che sia direttamente o indirettamente, in scommesse o gioco d'azzardo su qualsiasi risultato dell'UE.

6.3. Penalità

- 6.3.1. Qualsiasi persona che viene trovata o ha tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che gli Ufficiali di gara ritengono, a loro sola e assoluta discrezione, costituisca gioco scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti dovrà essere a sola e assoluta discrezione degli Ufficiali di gara;
- 6.3.2. Non appena scoperto un qualsiasi giocatore che abbia commesso una violazione di questo regolamento, gli Ufficiali di gara possono assegnare le seguenti penalità:
1. Warning verbale;
 2. Perdita di uno o più ban per partite attuali o future;
 3. Perdita di partite o serie di partite;
 4. Sospensione;
 5. Squalifica.
- 6.3.3. Queste penalità possono non necessariamente essere imposte in maniera sequenziale. Gli Ufficiali di gara, a loro sola discrezione, possono squalificare un giocatore per un primo episodio di offese se l'azione dello stesso è ritenuta abbastanza oltraggiosa da essere meritevole di squalifica dagli Ufficiali di gara.

7. Ulteriori disposizioni

7.1. Condizioni d'uso

- 7.1.1. Prendendo parte all'University Esport per l'evento dedicato di Rocket League, i giocatori dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini delle condizioni d'uso elargiti da Psyonix tramite i loro canali ufficiali.

7.2. Sicurezza e correttezza

- 7.2.1. Prendendo parte all'University Esport per l'evento dedicato di Rocket League, i giocatori dichiarano di aver preso visione e di aderire ai termini sulla sicurezza e correttezza di gioco elargiti da Psyonix tramite i loro canali ufficiali.
- 7.3. Gli Ufficiali di gara hanno il diritto di pubblicare una dichiarazione riguardo la penalizzazione di giocatore. Qualsiasi giocatore che venga nominato in questa dichiarazione rinuncia con il presente atto al diritto ad azioni legali contro KING ESPORT, Psyonix e/o qualsiasi azienda madre, sussidiaria, affiliata, dipendenti;



- 7.4. Tutte le decisioni riguardanti l'interpretazione di queste regole, idoneità dei giocatori alla partecipazione, la pianificazione e l'organizzazione della University Esports e le penalità per cattiva condotta, sono unicamente nelle mani degli Ufficiali di gara e Psyonix, le cui decisioni sono irrevocabili;
- 7.5. Questo regolamento può essere corretto, modificato o integrato dagli Ufficiali di gara, al fine di assicurare il fair play e l'integrità della competizione ufficiale.

LINK UTILI

- <https://university-esports.it/> (piattaforma UE)
- <https://discord.com/invite/kQwbeNK7EH> (server Discord)