

El baloncesto también tendrá su competencia virtual



La Habana, 13 Jun (JIT) La Federación Internacional de Baloncesto (Fiba) anunció su primera competición internacional virtual para equipos nacionales. Así se unirá a la lista de deportes volcados a internet en tiempos de la pandemia de la COVID-19.

El lanzamiento del Fiba Esports Open 2020, con la participación de 17 selecciones en la serie inaugural, tuvo lugar en el sitio web de la entidad.

Del 19 al 21 de junio se enfrentarán nóminas de Argentina, Australia, Austria, Brasil, Chipre, Indonesia, Italia, Letonia, Líbano, Lituania, Nueva Zelanda, Filipinas, Rusia, Arabia Saudita, España, Suiza y Ucrania.

Según las reglas aprobadas, cada equipo constará de siete jugadores, cinco en la cancha y dos como reserva. Los partidos se disputan de forma remota en el NBA 2K, usando el modo Pro-AM y permitiendo la personalización completa de los jugadores, uniformes y diseños de la cancha.

El torneo será producido desde un nuevo estadio en Riga, Letonia, con cuatro horas diarias de espectáculo y seis partidos. Cada duelo será colocado en streaming a través de los canales de Fiba en Facebook, Twitch y YouTube, con comentarios en inglés.

«Fiba se encuentra extremadamente orgullosa y emocionada de comenzar su viaje en los Esports, un proyecto piloto de partidos amistosos entre equipos nacionales en colaboración con NBA 2K», dijo Frank Leenders, director general de servicios de medios y marketing de la institución.

«El buró central identificó la iniciativa de los Esports como importante y coherente con el objetivo estratégico de ampliar la familia del baloncesto. En estos tiempos difíciles, nos sentimos alentados por el entusiasmo de algunas de nuestras federaciones nacionales que ya están activas en este espacio y han sido nuestros socios fundadores durante los últimos meses», aseguró.

El NBA 2K es una serie de videojuegos de simulación del baloncesto de alta resolución, desarrollados y lanzados anualmente. Fundada en 2005, produce y publica entretenimiento interactivo global para consolas, sistemas portátiles, computadoras y dispositivos móviles.

<https://www.radiohc.cu/noticias/deportes/225605-el-baloncesto-tambien-tendra-su-competencia-virtual>



Radio Habana Cuba