

# TORNEO eSPORTS

## *"2<sup>a</sup> eSports League CSI"*

# FIFA23 (PS4/PS5)

## REGOLAMENTO

### **Art. 1**

Ogni iscritto per poter partecipare all'evento dovrà essere in possesso di una linea internet attiva e di un abbonamento per il gaming online attivo (PlayStation®Plus).

### **Art. 2**

Le gare saranno composte da due tempi di gioco da 6 (sei) minuti ciascuno.

### **Art. 3**

Sarà possibile scegliere per ogni gara solo squadre dei seguenti campionati Nazionali: Serie A, Premier League, Ligue 1 e Bundesliga. **Sono vietate le selezioni nazionali e gli Ultimate Team.**

### **Art. 4**

Sarà possibile disputare fino ad un massimo di 2 (due) gare nell'arco delle 24 ore.

### **Art. 5**

Per effettuare una partita, in modalità amichevole, è necessario cercare online il nickname (IDPS4/5) dell'avversario, richiedere l'amicizia e organizzare l'incontro.

#### Art. 6

Si gioca rispettando il calendario emanato dal Comitato Organizzatore. In caso di difficoltà legate agli orari o ai giorni, i due gamers, contattandosi usando la messaggistica della piattaforma, si accorderanno per lo spostamento della gara, che comunque andrà disputata entro le 48 ore successive o antecedenti.

#### Art. 7

Entrambi i giocatori dovranno inviare il risultato entro 12 ore dalla conclusione della partita alla seguente e-mail ([esports@csire.it](mailto:esports@csire.it)) indicando:

- Il tabellone o girone (se indicati e previsti)
- i due ID PSN (gamertag);
- il risultato.

Se fosse possibile vi chiediamo di inviare sempre al medesimo indirizzo una breve clip di gioco con un'azione o un gol e/o una foto mentre è in corso la partita. Questo punto è consigliato, ma non necessario.

#### Art. 8

Qualora uno dei due gamers, senza preavviso all'avversario, non dovesse essere reperibile per giocare la gara all'orario e nel giorno definito dal calendario, verrà sanzionato con la perdita della gara col punteggio di 0-3.

#### Art. 9

1. Nelle gare a scontro diretto, in caso di parità, la gara andrà rigiocata con le stesse squadre finché non sarà decretato un vincitore.
2. Nelle fasi a gironi in caso di parità tra 2 (due) o più gamers, per determinare la classifica finale di un girone, saranno presi in considerazione le gare giocate tra i gamers in parità di classifica (scontro diretto/classifica avulsa) tenendo conto, nell'ordine, dei seguenti fattori:
  - maggior numero di vittorie nella classifica avulsa;
  - differenza reti nella classifica avulsa;
  - maggior numero di reti segnate nella classifica avulsa;
  - maggior numero di vittorie nell'intera manifestazione;
  - differenza reti nell'intera manifestazione;
  - maggior numero di reti segnate nell'intera manifestazione.
  - sorteggio.

#### Art. 10

Non verranno accettati reclami o ricorsi di qualunque natura.

**Commissione Tecnica CSI eSports**