



**evento eSports**

# **TORNEO A SQUADRE di FIFA 20 RISERVATO ALLE SOCIETA' SPORTIVE**

**Piattaforma: PS4/Xbox One/Switch/PC - modalità 1 vs 1**

**Partecipazione gratuita - Termine iscrizioni: 29 maggio 2020**

*Questo torneo non è affiliato, né sponsorizzato, da Electronic Arts Inc. o dai suoi concessionari di licenza.*

*Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.*

in collaborazione con



**INFO e ISCRIZIONI  
[www.giga2020.it](http://www.giga2020.it)**

## Modalità di iscrizione

### Torneo eSports FIFA20 online a squadre Comitato CSI Salerno

L'organizzazione, sancisce che ogni partecipante dovrà compilare il modello di iscrizione a GIGA 2020 attraverso il Comitato CSI SALERNO versando il contributo di € 2,00. Il modulo per la sottoscrizione di adesione all'evento gratuito di eSports sarà disponibile e scaricabile online sul sito [www.giga2020.it](http://www.giga2020.it). Successivamente alla registrazione i partecipanti riceveranno una mail di conferma di avvenuta iscrizione. Sul sito [www.giga2020.it](http://www.giga2020.it) saranno pubblicate le informazioni e le comunicazioni contenenti anche data e ora degli incontri e abbinamenti degli sfidanti.

Non è prevista nessuna limitazione per il numero di iscritti per squadra, società/associazione sportiva.

**Saranno ritenute valide le iscrizioni pervenute entro e non oltre  
la data del 29 maggio 2020.**

## Allegato A (Scheda Tecnica)

### REGOLAMENTO FIFA20

#### Torneo eSports a squadre online

#### Comitato CSI Salerno

“Questo torneo non è affiliato, né sponsorizzato, da Electronic Arts Inc. o dai suoi concessionari di licenza.”

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Ogni richiamo a marchi, nomi o società appartenenti a terze parti saranno utilizzati a mero scopo esemplificativo e comunque, ad esclusivo beneficio del legittimo titolare, mancando in tale condotta la violazione dei diritti di copyright disciplinati dalle vigenti normative. Le informazioni e i contenuti (testi, grafica e immagini) utilizzati sono di pubblico dominio. Eventuali pubblicazioni non autorizzate avvenute involontariamente, saranno immediatamente rimosse su richiesta del titolare.


#### OPZIONI DI GIOCO:

-  Modalità: partita-amichevole
-  Tipo di telecamera: opzionale ad esclusione della Pro / End to End / Dinamica
-  Visuale giocatore singolo: opzionale

#### SELEZIONE SQUADRA:

-  Squadre di club
-  La squadra potrà essere cambiata dopo ogni partita

#### SETTAGGI GENERALI:

-  Scelta delle maglie:
  - considerare i colori delle maglie
  - in casa
  - ospiti
  - terza maglia

**PARTNER TECNICI:**

**GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI**

**REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

- ✚ Tipo di partita:
  - tempi supplementari solo nelle fasi eliminatorie
  - calci di rigore solo nelle fasi eliminatorie
- ✚ Impostazioni controller: personale
- ✚ Moduli di Gioco: Qualsiasi
- ✚ Velocità di gioco: predefinita
- ✚ Durata tempo: 6 minuti
- ✚ Stagione: Primavera/Autunno
- ✚ Fascia oraria: 15:00
- ✚ Deterioramento campo: Nessuno
- ✚ Condizioni meteo: Secco
- ✚ Stadio: FIFA eWorld Cup Stadium

**IMPOSTAZIONI:**

- ✚ Impostazioni HUD: Giocatore e Indicatore
- ✚ Indicatore giocatore: Nome giocatore
- ✚ Indicatore utente: Off
- ✚ Mostra formazioni: Off
- ✚ Volume telecronaca: qualsiasi
- ✚ Volume musica: qualsiasi
- ✚ Volume stadio: qualsiasi
- ✚ Visualizza Tempo di gioco e Punteggio: On
- ✚ Modalità allenatore: Off
- ✚ Radar: 2D
- ✚ Tattiche personalizzate: tutte

**SVOLGIMENTO:**

Il torneo ha lo scopo di far giocare tutti gli iscritti anche più di una volta.

**PARTNER TECNICI:****GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI****REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

Soggetto ai termini e alle condizioni di queste Regole, qualsiasi giocatore idoneo (come stabilito dall'organizzazione in accordo con il regolamento alla sezione 3.) deve aspettare il proprio turno per effettuare all'incontro.

I giocatori possono partecipare al torneo disputando l'incontro entro e non oltre la data stabilita. Gli incontri saranno selezionati in maniera del tutto casuale e sarà possibile visualizzare il tabellone sul sito [www.giga2020.it](http://www.giga2020.it).

I partecipanti avranno dalle quattro (4) alle ventiquattro (24) ore per effettuare l'incontro programmato e comunicare il risultato agli organizzatori. Il tempo sarà definito solo alla chiusura delle iscrizioni. Qualora il tempo stabilito sarà inferiore alle ventiquattro (24) ore sarà compito dell'organizzazione fornire giorno e ora, evitando per lo svolgimento dell'incontro orari previsti per attività ordinarie scolastiche o lavorative.

Gli incontri dovranno essere programmati dagli iscritti all'interno del network di appartenenza della propria piattaforma o qualsiasi altro tipo di connessione tra i giocatori se entrambi d'accordo. Diversamente l'incontro sarà disputato su canali appropriati e di normale gestione del network. In caso di mancanza di accordo tra le parti sarà l'organizzazione dell'evento a decidere le modalità di svolgimento.

Il numero dei gironi che produrranno il punteggio sarà determinato solo alla fine delle iscrizioni ricevute.

Il torneo sarà disputato con il nuovo sistema, di seguito specificato:

- La fase di gioco sarà svolta in formula di eliminazione diretta
- ogni singolo girone, sarà formato da un minimo di 64 iscritti ad un massimo di 256 iscritti
- il girone eliminatorio sarà considerato chiuso nel caso in cui si raggiungerà il numero massimo di 256 iscritti o dal momento che nei 64 iscritti minimo ci sia almeno un componente per ogni singola squadra, società/associazione sportiva iscritta
- Saranno disputati da un minimo di cinque (5) ad un massimo di dieci (10) gironi

**PUNTEGGIO:**

Ogni singolo giocatore rappresenterà la propria squadra e/o società/associazione sportiva. Saranno stilate classifiche differenti, per i punteggi prodotti da incontri disputati sulle diverse tipologie di piattaforme.

La fase eliminatoria produrrà solo punteggio di squadra, ma non escluderà la possibilità da parte di nessuno di effettuare altre partite di gironi creati di seguito a quello già giocato da un giocatore iscritto.

Le prime quattro/otto squadre faranno parte della fase finale del torneo e potranno partecipare alla fase a gironi con regolamento esposto successivamente alla selezione.

E' fatto obbligo a entrambi i giocatori di comunicare il risultato dell'incontro inviando una mail all'organizzazione, ma soprattutto la comunicazione è obbligatoria per il perdente dell'incontro svolto, pena esclusione dall'evento. I dati e gli allegati da inserire nella mail sono specificati nell'esempio sottostante. Sarà comunque cura dell'organizzazione mettersi in contatto con i partecipanti e verificare l'omissione del risultato.

La mail di riferimento sarà pubblicata sul sito [www.giga2020.it](http://www.giga2020.it)

Esempio di report da inviare:

**cod. a1 (valore che identifica la fase svolta )**

**nickname giocatore e squadra di appartenenza**

**vs**

**nickname giocatore e squadra di appartenenza**

**risultato + rigori se dovessero esserci**

**“Allegare lo screen shot del risultato finale”**

Acquisiti tutti i risultati, gli stessi saranno inseriti dall'organizzazione con immediata visibilità sul sito. In caso di incongruenza e reclamo i partecipanti potranno inviare una mail entro e non oltre la pubblicazione della classifica nella fase successiva.

Il punteggio sarà calcolato in base alle seguenti modalità:

**PARTNER TECNICI:**

**GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI**

**REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

- i partecipante produrranno punteggio per la squadra di appartenenza ogni volta che passeranno un turno
- Per lo svolgimento e la compilazione della classifica dell'evento ogni società/associazione sportiva sarà rappresentata da minimo un giocatore
- La formula di punteggio delle eliminazioni sarà sviluppata a condizione che almeno un singolo giocatore, di una squadra iscritta, produrrà tre punti per ogni passaggio di turno nelle fasi eliminatorie del girone
- La classifica finale sarà redatta dalla somma di ogni punteggio prodotto dalla singola squadra e decreterà le prime quattro/otto squadre finaliste (il numero sarà variabile e condizionato in base alle iscrizioni)
- Il numero dei gironi che produrranno il punteggio sarà determinato solo alla fine delle iscrizioni ricevute
  - Ogni match avrà un vincitore (in caso di pareggio si procederà con i tempi supplementari e i calci di rigore)
  - Il perdente di ciascun match non otterrà alcun punto.

Qualora le squadre a pari merito nella graduatoria finale siano tre o più, si procederà alla formulazione degli scontri per lo spareggio tramite sorteggio (ad esempio in caso di tre squadre a pari merito ne verranno sorteggiate due per lo scontro diretto, la quale vincitrice si scontrerà con la terza partecipante). Ogni singola squadra designerà il giocatore che disputerà l'incontro di spareggio.

I primi 16 player (o 32 player se l'organizzazione decidesse di aumentare le qualifiche) della graduatoria finale, disputeranno le fasi finali con il seguente criterio:

**Esempio della modalità di esecuzione del torneo**

Nell'esempio si fa riferimento ad un numero simbolico di squadre e partecipanti.

8 partecipanti 3 squadre

**PARTNER TECNICI:****GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI****REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

SQUADRA A rappresentata da 4 giocatori

SQUADRA B rappresentata da 3 giocatori

SQUADRA C rappresentata da 1 giocatori

Gli incontri saranno creati in forma del tutto casuale. Il girone potrà prevedere due componenti della stessa squadra, ma si terrà conto alla formulazione degli scontri di quelle squadre con il numero di componenti inferiori. Questa combinazione avrà valenza solo nella fase1, per le fasi successive si seguirà l'iter programmato sul tabellone.

**PRIMO GIRONE****FASE 1**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>		<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
<i>partecipante a (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante b (squadra a)</i>	2-0
<i>partecipante c (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante d (squadra b)</i>	3-2
<i>partecipante e (squadra b)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante f (squadra c)</i>	0-0(4-5 RIGORI)
<i>partecipante g (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante h (squadra b)</i>	1-2

**CLASSIFICA PRODOTTA ALLA PRIMA FASE**

SQUADRA A 3 PUNTI

SQUADRA B 3 PUNTI

SQUADRA C 3 PUNTI

**FASE 2**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
--------------------------	--------------------------	------------------



**PARTNER TECNICI:****GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI****REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

*partecipante a (squadra a) vs partecipante c (squadra a) 2-0**partecipante f (squadra c) vs partecipante h (squadra b) 3-2*

(SUPPLEMENTARI)

**CLASSIFICA PRODOTTA ALLA SECONDA FASE**

SQUADRA A 6 PUNTI

SQUADRA C 6 PUNTI

SQUADRA B 3 PUNTI

**FASE 3**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>		<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
<i>partecipante a (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante f (squadra c)</i>	0-2

**CLASSIFICA FINALE PRIMO GIRONE**

SQUADRA C 9 PUNTI

SQUADRA A 6 PUNTI

SQUADRA B 3 PUNTI

**SECONDO GIRONE****FASE 1**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>		<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
<i>partecipante a (squadra b)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante b (squadra a)</i>	2-0
<i>partecipante c (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante d (squadra b)</i>	3-2

**PARTNER TECNICI:****GIGA 2020 – WONDERLAB – AREA GIOCHI ESPORTS NAZIONALE CSI****REGOLAMENTO E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE**

---

<i>partecipante e (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante f (squadra c)</i>	0-0(4-5 RIGORI)
<i>partecipante g (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante h (squadra b)</i>	1-2

**CLASSIFICA ALLA PRIMA FASE**

SQUADRA C 12 UNTI

SQUADRA A 9 PUNTI

SQUADRA B 6 PUNTI

**FASE 2**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<i>vs</i>	<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
<i>partecipante a (squadra b)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante c (squadra a)</i>	2-0
<i>partecipante f (squadra c)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante h (squadra b)</i>	3-2

**CLASSIFICA ALLA SECONDA FASE**

SQUADRA C 15 PUNTI

SQUADRA A 9 PUNTI

SQUADRA B 9 PUNTI

**FASE 3**

<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<i>vs</i>	<u>GIOCATORE/SQUADRA</u>	<u>RISULTATO</u>
<i>partecipante a (squadra a)</i>	<i>vs</i>	<i>partecipante f (squadra c)</i>	0-2

## CLASSIFICA FINALE SECONDO GIRONE

SQUADRA C 18 PUNTI

SQUADRA A 9 PUNTI

SQUADRA B 9 PUNTI

## “TERZO GIRONE” ....QUARTO..... QUINTO.... SESTO E COSI VIA FINO ALLA CLASSIFICA FINALE

L'organizzatore si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, l'organizzatore si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento, o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità e il fair-play della competizione.

**Questa comunicazione può contenere informazioni riservate e/o protette da segreto professionale, ed grave; rivolta esclusivamente ai soggetti destinatari. Qualsiasi uso, ovvero la divulgazione, copia o distribuzione dei suoi contenuti da parte di un destinatario non previsto o in violazione dei suoi fini, è illegale e può essere severamente perseguita dalla legge.**

**This communication may contain confidential and/or protected by legal privilege, and is intended solely for the addressees. Any use, disclosure, copying or distribution of its content by an unwanted addressee or in violation of its purpose, is illegal and can be severely prosecuted by law.**

**Tutte le informazioni, i dati, i contenuti e, in generale, il materiale contenuto e pubblicato sono di proprietà di APS GIGA 2020. e sono protetti dalle leggi in materia di proprietà intellettuale. L'Utente si obbliga a non copiare, modificare, creare lavori derivati da o, comunque, disporre in qualsiasi altro modo dei Contenuti.**

