



# **“Regolamento Torneo Calcio E-SPORT 24/25”**

**C.U.S. Salerno**

**e-Sport**

**GARE dalle 16:00 alle 20:00**

**Strutture Sportive  
"C.U.S. Salerno"  
Fisciano-Baronissi**



## INDICE

- 1. Partecipazione e Requisiti**
- 2. Iscrizione e tassa gara**
- 3. Modalità di iscrizione**
- 4. Avvisi, comunicazione e mezzi social**
- 5. Dispositivi ammessi**
- 6. Informazioni e modulistica**
- 7. Regole preliminari per il corretto svolgimento del torneo**
- 8. Formazioni delle classifiche**
- 9. Rinunce – Mancata partecipazione alla gara**
- 10. Disposizioni eventuali – rinvii / ricorsi / rinunce**
- 11. Squalifiche**
- 12. Qualificazioni per le fasi finali**
- 13. Premi**



## ***1. Partecipazione e Requisiti***

- a) Possono partecipare ai tornei videoludici del C.U.S. Salerno tutti i tesserati al C.U.S. Salerno per l'anno sportivo 2024/2025.
- b) Sarà possibile procedere al tesseramento esentati da certificazione medica.
- c) Per poter partecipare alla competizione ogni partecipante potrà:
  - disporre di un account attivo sul server, del titolo, di FC-25
  - se non in possesso di tale requisito può partecipare come ospite in sede negli orari prestabiliti (da indicare sul modulo di iscrizione).
- d) Le comunicazioni avverranno tramite comunicato ufficiale sul sito del C.U.S. Salerno e sarà anche possibile consultare i risultati, in tempo reale, sulla piattaforma Challonge.  
Ogni partecipante verrà ritenuto dalla commissione organizzativa del C.U.S. Salerno come unico referente, nonché responsabile per la propria partecipazione e condotta.
- e) Per ogni partecipante è obbligatorio accedere al server Discord del C.U.S. Salerno, di riferimento inserendo nome e cognome, è vietato l'utilizzo di nickname che renderebbe difficoltoso il riconoscimento.

## ***2. Iscrizione e tassa gara***

- a) Ogni partecipante tesserato al C.U.S. Salerno, potrà effettuare l'iscrizione per partecipare a tornei e-Sport saldando la quota di iscrizione pari a 5€.
- b) Per completare l'iscrizione sarà necessario compilare gli appositi moduli di iscrizione, da inviare per mezzo e-mail o in forma cartacea presso la segreteria del C.U.S. Salerno (Fisciano o Baronissi).
- c) Iscrizioni entro il 10 gennaio.

## ***3. Modalità di iscrizione***

- a) Dopo aver effettuato l'iscrizione al C.U.S. Salerno, ed aver compilato gli appositi moduli, **t u t t i** i partecipanti dovranno accreditarsi nel server Discord. Per accreditarsi sul server bisognerà seguire il link dalla propria area utente (o richiedendolo al momento dell'iscrizione ad un referente) e rinominarsi con nome e cognome e attività alla quale si vuole partecipare.

## ***4. Avvisi, comunicazioni e mezzi social***



- a) L'andamento generale del torneo sarà seguito da un'apposita commissione organizzativa del C.U.S. Salerno, che si pronuncerà attraverso un comunicato ogni venerdì con cadenza settimanale.
- b) Le gare saranno disputate il lunedì, mercoledì e venerdì, dalle ore 16:00 alle ore 20:00, e le gare dovranno essere completate all'interno della fascia oraria indicata nelle giornate di riferimento. Indicativamente gli incontri verranno disputati in giorni infrasettimanali. (ogni giornata avrà un orario prestabilito indicato)
- c) Fotografie e/o altri contenuti delle attività, delle premiazioni e dei momenti di gioco, potranno essere pubblicati sui social del C.U.S. Salerno.

## ***5. Dispositivi ammessi***

- a) I dispositivi ammessi per questa competizione sono le console di ultima generazione e PC. Durante le gare gli utenti Playstation verranno monitorati durante l'incontro tramite la "condivisione schermo" della "modalità party" prevista dalla console. Mentre, Xbox e PC effettueranno l'accesso nell'apposito "canale vocale" di Discord.

## ***6. Informazioni e modulistica***

- a) Le fasi finali si disputeranno presso le sedi sportive del C.U.S: Salerno, e non sarà possibile partecipare online. La cerimonia di premiazione sarà effettuata presso le sedi sportive del C.U.S: Salerno.
- b) Tutte le informazioni, comunicazioni, ricorsi, spostamento gara, ecc. riguardanti il torneo, dovrà, necessariamente, essere effettuato attraverso la seguente mail: [cussalerno.calcioa5@gmail.com](mailto:cussalerno.calcioa5@gmail.com).

## ***7. Regole preliminari per il corretto svolgimento del torneo***

- a) Il torneo seguirà scrupolosamente le regole tecniche del giuoco calcio e-sport del C.U.S. Salerno.

Prima della partita ogni partecipante dovrà effettuare il riconoscimento ad un responsabile del C.U.S.Salerno, presso la struttura di gioco oppure via Discord privatamente, mostrando un documento di riconoscimento valido.



Il riconoscimento va effettuato prima dell'incontro.

- b) Il riconoscimento si effettua esibendo **OBBLIGATORIAMENTE** un documento di riconoscimento.
- c) La tolleranza per ogni gara sarà di 10 minuti, scaduti i quali la gara sarà considerata persa a tavolino. Nel caso in cui si accetti di voler disputare ugualmente la gara (ove ci sia la disponibilità della struttura organizzatrice), questa verrà regolarmente registrata in referto e non sarà possibile fare un reclamo per decorrenza di tempo. Farà fede l'orario del riconoscimento a partire dall'orario previsto per la gara.
- d) La divisa principale verrà scelta dalla squadra ospitante, cambierà maglia la squadra ospite.
- e) Ogni tempo avrà la durata complessiva di 5 minuti per le fasi da remoto e 6 minuti per le fasi on-site, con un intervallo gestito dal software, in caso di malfunzionamento del software a cavallo dei due tempi, verrà mantenuto il risultato della prima frazione e si riprenderà con un nuovo incontro composto dai minuti rimanenti (6), eventuali cambi di risultato verranno valutati dal responsabile assegnato alla partita.
- f) Ogni partecipante è tenuto a fornire propria evidenza video per eventuali segnalazioni, i replay dell'ente organizzatore possono essere solo di supporto e non sono da ritenersi unico mezzo di registrazione (utilizzo attrezzatura in sede).
- g) IL TEMPO MASSIMO DI TOLLERANZA rispetto all'orario di inizio delle gare è di 5 minuti, scaduti i quali verrà attribuito d'ufficio lo 0 - 3 a tavolino alla squadra assente.
- h) Non è consentito lasciare il party senza aver eseguito il regolare riconoscimento, senza l'autorizzazione dell'arbitro responsabile della gara, in caso contrario i giocatori che lasceranno il campo senza motivazione certificata riceveranno una sanzione disciplinare.
- i) La squadra presente può comunque riservarsi il diritto alla disputa della gara; può, pertanto, attendere l'arrivo della squadra ritardataria e, compatibilmente alla disponibilità degli addetti del C.U.S. Salerno, decidere di prendere parte alla gara. Se si accetta di disputare l'incontro, questo sarà ritenuto valido e verrà messa a referto la disponibilità delle due squadre a voler svolgere l'incontro.
- j) Le impostazioni previste per il corretto svolgimento della partita:
  - La personalizzazione dei comandi per il controller sarà a discrezione dell'utente, che potrà decidere a suo vantaggio la migliore disposizione dei comandi;
  - On site, in caso di incompatibilità, verrà sorteggiata sul posto la squadra di casa e verranno utilizzati i comandi di riferimento della squadra in casa;
  - On site, La visuale di gioco scelta sarà quella predefinita, "tribuna stampa" (modificabile su



richiesta condivisa di entrambi i partecipanti);

- Per le impostazioni di gioco verranno utilizzate quelle predefinite di gioco, con la configurazione di base “competitiva”, nessuna variazione di configurazione per le impostazioni dei passaggi, della difesa, nel cambio “prossimo giocatore”. Con la funzione “assistita” dell’aiuto portiere;
- Per le impostazioni di gioco della partita il livello di difficoltà sarà impostato sul livello “leggenda”, senza alcuna variazione della velocità di gioco che rimarrà quella di base, con la scelta del pallone in “predefinita” e con la possibilità di sostituzioni veloci come di base;
- Sarà possibile usufruire di un solo time out a tempo per modificare le rose, avvisando in anticipo gli altri partecipanti, in caso di infortunio di un giocatore o di un’espulsione, sarà possibile richiedere un time out aggiuntivo al responsabile presente, a meno che il server non blocchi automaticamente la gara. Si prega pertanto di preparare in anticipo le sostituzioni veloci. Un comportamento antisportivo di questo tipo, con continue interruzioni potrà essere sanzionato dal responsabile del C.U.S. Salerno con una sanzione disciplinare.
- Sia per i “parametri utente” che per i “parametri CPU”, non è prevista alcuna alterazione, ogni singola voce dovrà essere necessariamente impostata sul valore cinquanta (50);
- Le condizioni meteo previste per disputare la partita virtuale saranno impostate sulla condizione meteo “sereno”.
- Nelle gare delle fasi finali in caso di pareggio la gara avanzerà ai tempi supplementari, in caso di ulteriore pareggio la gara terminerà ai tiri di rigore.
- La scelta delle squadre prevederà l’utilizzo di società afferenti alle stesse competizioni. (No nazionale-club, No club man-club women)
- Non sarà possibile avere club doppi nei medesimi gironi. Nel caso in cui il medesimo club dovesse scontrarsi nelle fasi finali, non sarà possibile schierare giocatori uguali tra le due squadre (anche a gara in corso) e si dovrà procedere al sorteggio della rosa.

## ***8. Formazione delle classifiche***

La classifica è stabilita per punteggio, con l’attribuzione di tre punti per la gara vinta, di un punto per la gara pareggiata e zero punti per la gara persa.

La commissione disciplinare si riserva la possibilità di penalizzare eventuali comportamenti antisportivi o tecnici con penalizzazioni in classifica o l’esclusione dalle fasi finali.



## ***9. Rinunce – Mancata partecipazione alla gara***

- a) Le squadre hanno l'obbligo di portare a termine la manifestazione e di concludere le gare iniziate.
- b) La squadra che rinuncia alla disputa di una gara del torneo o rinuncia a proseguire nella disputa della stessa, laddove sia già in svolgimento, subisce la perdita della gara con il punteggio di 0 - 3 o con il punteggio al momento più favorevole alla squadra avversaria.
- c) Le squadre che cumuleranno n. 2 rinunce saranno escluse dal torneo e non faranno più classifica (tutte le gare precedentemente disputate saranno considerate valide esclusivamente per eventuali classifiche individuali).

## ***10. Disposizioni eventuali - rinvii / ricorsi / rinunce***

- a) In caso di problemi di rete si interverrà alla ripetizione della gara solamente se questi sono stati segnalati durante la prima frazione di gioco.

Eventuali interruzioni di gioco dovute a problemi di rete, regolarmente segnalate e dimostrate tramite registrazione video da parte dell'utente, porteranno alla disputa della gara riprendendo dalla seconda frazione di gioco, con il mantenimento sia delle rose presenti in quel momento, sia del punteggio di gioco.

Nel caso in cui si verifichi un problema alla rete elettrica, la gara verrà considerata valida se è stato disputato almeno 6 minuti di gioco rispetto ai 10 minuti totali, in caso contrario verrà recuperata la seconda frazione di gioco mantenendo valido il risultato sino a quel momento. (la gara avrà impostazione classica da 5 minuti)

## ***11. Squalifiche***

- a) Tutti coloro che cumuleranno 2 cartellini gialli nell'arco dell'intero torneo per comportamento antisportivo, verranno squalificati per 1 turno e quindi non prenderanno parte alla gara in programma nel turno successivo. Verrà assegnato alla squadra avversaria un risultato di 0-6 in suo favore.
- b) Tutti coloro che verranno espulsi durante una partita verranno squalificati per almeno un turno, a seconda del motivo dell'espulsione e quindi non prenderanno parte alla gara in programma nel turno successivo. Verrà assegnato alla squadra avversaria un risultato di 0-6 in suo favore.



## ***12. Qualificazioni per le fasi finali***

Lo svolgimento del Torneo prevede due fasi:

- a) Nella prima fase on line le squadre saranno suddivise in 2 gironi di sola andata (stile Champions League). I gironi saranno formati casualmente mediante il sorteggio delle squadre, per facilitare e velocizzare la fase a gironi, i partecipanti che usufruiscano della medesima piattaforma di gioco verranno inseriti in un lato specifico del tabellone.
- b) Tutte le gare si svolgeranno nelle date indicate. Sarà possibile richiedere un solo spostamento gara, per mezzo mail, non oltre 48 ore prima dell'incontro.
- c) I risultati saranno consultabili nella propria area utente di Challengo.  
Per stilare la classifica, all'interno del girone sarà seguito il seguente criterio per la compilazione di una graduatoria (classifica avulsa) fra le squadre interessate, tenendo conto dell'ordine:
  - a. Dei punti conseguiti negli scontri diretti.
  - b. A parità di punti, della differenza tra le reti segnate e quelle subite nell'intero girone.
  - c. In caso di parità di differenza reti, del maggior numero di reti segnate subite negli incontri diretti.
  - d. Del minor numero di reti subite negli stessi incontri.
  - e. Del maggior numero di reti segnate nell'intero girone.
  - f. Del minor numero di reti subite nell'intero girone.
  - g. Del maggior numero di vittorie realizzate nell'intero girone.
  - h. Del minor numero di sconfitte subite nell'intero girone.
  - i. Del minor numero di sanzioni disciplinari.
  - j. Spareggio in partita.

Ogni squadra disputerà 6 partite totali, a sorteggio e le prime 4 classificate per ogni girone al termine delle fasi preliminari accederanno ai quarti.

Le semifinali rispetteranno il seguente accoppiamento: Vincente 1° Turno – Vincente 4° Turno, Vincente 2° Turno – Vincente 3° Turno.

- a) La finale del primo e secondo posto e la finale terzo e quarto posto avranno premiazione a seguire della finale primo e secondo posto.
- b) Le fasi finali in sede prevedranno tempi da 10 minuti solamente per la finale 1° e 2° e 3° e 4°





posto.

Le fasi finali si disputeranno su periferica XBOX e sarà possibile utilizzare eventuali joystick personali.

- c) Le squadre nazionali verranno utilizzate per la sola attività di contorno in sede, parallela alle fasi finali tra le prime 4 classificate.

La struttura del torneo può subire variazioni in relazione al numero di iscritti alla competizione.

Le squadre iscritte al Campionato si impegnano ad attenersi.

### ***13. Premi***

Verranno premiati i primi TRE classificati con Medaglie e gadget del C.U.S. Salerno.

1° Posto: Coppa + Polo + Attività a scelta in elenco

2° Posto: Coppa + Sacca + Attività a scelta in elenco

3° Posto: Coppa + T-shirt

4° Posto: Medaglia

Fair Play: gadget

Verrà inoltre premiata la prima o il primo classificato delle attività di contorno previste per la giornata della finale con un gadget.

Luogo e data

FIRMA DEI PARTECIPANTI  
-----