



REGOLAMENTO

STRUTTURA DEL TORNEO

1° Gs Pero Esports Torneo di Fifa 2020 inizierà domenica 3 maggio 2020

1- MODALITA' DEL TORNEO

- 38 giocatori partecipanti totali
- 2-DUE Tabelloni (20 squadre Senior e 18 Junior). Ogni tabellone eleggerà il suo player vincente. I due player vincitori dei rispettivi tabelloni si sfideranno nella Finalissima per il titolo di Campione.
- Fase a Gironi (gironi da 5 squadre) con partite di andata e ritorno.
- Fase Eliminazione diretta: Tabellone tennistico per Quarti, Semifinale, Finale 3° - 4° posto e Finale). Ad eccezione delle Finali (3°/4°, 1°/2°, Finalissima), sono previste gare di andata e ritorno.

2- TEMPI E DURATE

Calendario

Partite di sola andata

- **Giorni 03/05, 04/05, 05/05 e 06/05**
Partite dei gironi (orario a discrezione dei giocatori che devono raggiungere un accordo. Qualora tale accordo non venisse raggiunto, l'organizzatore interviene e può assegnare la sconfitta a entrambi).
- **Giorno 07/05**
Quarti di Finale (orario tbd)
- **Giorno 08/05**
Semifinale (orario tbd)
- **Giorno 09/05**
Finale Senior (orario tbd); Finale Junior (orario tbd)
- **Giorno 10/05**
Finalissima (orario tbd)

NOTA: Non è possibile POSTICIPARE gli incontri oltre i limiti temporali consentiti!

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

REGOLAMENTO GS PERO ESPORTS

SOMMARIO:

Premessa

1 Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione al torneo

Numero di partecipanti

1.2 Requisiti di base

1.3 Iscrizione di un giocatore alla competizione

2.1 Modalità di Gioco

2.2 Accordi Partite

2.3 Pre-Partita

2.4 Partita in corso

2.4 Report fine Partita e Foto Report

2.5 Gestione dell'incontro: Reclami e Divieti

3 Classifiche

3.1 Classifica Avulsa

4 Abbandoni e Condotta Generale

4.1 Forfait e abbandoni

4.2 Fair play e la condotta generale

PREMESSA

La competizione Gs Pero Esports Torneo di Fifa 2020 nasce per offrire divertimento a tutti gli appassionati del titolo FIFA Modalità 1vs1. Il divertimento ed il rispetto sono i valori principali della nostra filosofia.

Questo torneo non è affiliato, né sponsorizzato da Electronic Arts Inc. o dai suoi concessionari di licenza. Il torneo rispetta tutte le linee guida indicate da Electronic Arts circa l'organizzazione di tornei al di fuori del circuito ufficiale EA Sports.

Alla base della competizione c'è il fair play, pertanto non potranno essere tollerati atteggiamenti contrari allo spirito sportivo e ludico dell'evento.

Tutti i partecipanti devono rispettare obbligatoriamente le Regole per evitare provvedimenti disciplinari che possono determinare anche l'esclusione da questa e da future competizioni.

Con la partecipazione alla competizione tutti i giocatori accettano il puntuale rispetto delle seguenti regole.

Tutti i reclami riguardanti la competizione saranno determinati dal rispetto delle regole. Questo regolamento si applica a tutti i Player.

REGOLAMENTO

1 Condizioni di accettazione e requisiti di partecipazione

1. NUMERO DI PARTECIPANTI

Numero di partecipanti totali 38.

1.1 REQUISITI DI BASE

Requisiti Base

- Possedere o avere accesso a FIFA 20 online su console PlayStation 4;
- Essere tesserati Gs Pero

2. PARTITE E MODALITÀ

2.1 MODALITÀ DI GIOCO

- A. Modalità AMICHEVOLI (Stagioni)
- B. Durata partita: **6 minuti**
- C. Team disponibili **CLUB** e **NAZIONALI**.

2.2 PROBLEMI PARTITE

- A. **Problemi EA o Server:** Se si dovessero verificare bug di rete o aggiornamenti del server EA, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a causa di questi inconvenienti.

2.3 PRE-PARTITA

- A. La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria;
- B. I **Giocatori devono assicurare il rispetto dell'orario** e il giorno della partita concordati;
- C. **Un ritardo di 10 minuti è tollerato**, è comunque consigliabile inviare una comunicazione all'avversario per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server);
- D. In caso di ritardo di uno dei due giocatori **ulteriore al 10° minuto**, il giocatore puntuale potrà **inviare un check di segnalazione sul gruppo Whatsapp**. A seguito della segnalazione l'amministratore interverrà per decidere il da farsi.
- E. Accettando di disputare l'incontro oltre i 10 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata e disputata entro le ore 24 del giorno gara. Questo scenario è possibile solamente nelle partite della fase a girone.
- F. Non accettando di disputare l'incontro oltre i 10 minuti di tolleranza, la partita verrà terminata con il risultato di 3-0 a tavolino a sfavore del player che ha causato il ritardo.
- G. Nel caso in cui vi fosse impossibilità nella connessione di entrambe le parti in gioco, la partita potrà essere disputata entro le ore 24 del giorno di gara solamente in caso di fase a gironi; nel caso di impossibilità di recuperare la partita l'organizzazione assegnerà 1 punto a testa. Nel caso in cui vi fosse impossibilità nella connessione di entrambe le parti in gioco nella fase a eliminazione diretta, per stabilire il passaggio del turno verrà presa in considerazione la differenza reti di tutto il torneo.

2.4 PARTITA IN CORSO

- A. Avviato l'incontro, in caso di crash nel primo tempo virtuale di gioco il match, causato da entrambi i players, sarà avviata una nuova partita, partendo dal risultato e dal minuto in essere prima del crash.
- B. In caso di crash durante il secondo tempo di gioco virtuale:
 - 1. Se causato dalla squadra in vantaggio, sarà avviata una nuova partita, partendo dal risultato e dal minuto in essere prima del crash.

2. Se causato dalla squadra in svantaggio, la partita verrà considerata terminata e verrà validato il risultato al momento del crash.
 3. In caso di pareggio, sarà avviata una nuova partita, partendo dal risultato e dal minuto in essere prima del crash.
- C. Ogni Player ha un massimo di **1 Tentativo di connessione**. In caso di doppia disconnessione durante lo stesso match, il player subirà la sconfitta con il risultato di 3-0 a tavolino.

2.4 REPORT FINE PARTITA

Al termine della partita i giocatori dovranno obbligatoriamente inviare sul gruppo Whatsapp il risultato finale con foto dello schermo che attesta la veridicità del risultato comunicato.

2.5 GESTIONE DELL'INCONTRO: RECLAMI E DIVIETI

In caso di **problemi legati a tentativi di modificare in modo fraudolento la competizione** la partita sarà giocata comunque interamente, la **richiesta di reclamo** dev'essere presentata sul gruppo **con il supporto di scheda prove allegate a esso, altrimenti non saranno prese in considerazione; qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà punti di penalizzazione e/o eventuali squalifiche al player colpevole di aver infranto il regolamento.**

- A. I **Reclami** saranno ritenuti **validi** se presentati **entro e non oltre 2-DUE ore dalla comunicazione del Risultato Finale della determinata gara.**

3 CLASSIFICHE

3.1 CLASSIFICA AVULSA

Di seguito la lista progressiva dei criteri imposti alle squadre **dal regolamento a parità punti** al termine della fase a gironi:

- A. Punti negli scontri diretti;
- B. Differenza reti generale;
- C. Numero totale di gol fatti;
- D. Sorteggio.

3.2 FASE FINALE

Nei Quarti e Semifinali (che prevedono gare di andata e ritorno), per il passaggio del turno è decisivo il risultato complessivo. In caso di parità nel risultato complessivo, viene applicata la regola dei gol fuori casa, che valgono doppio. In caso di ulteriore parità si disputa una nuova partita della durata di un solo tempo (45 minuti).

Durante le Finali in caso di parità al termine del tempo regolamentare si procederà con lo svolgimento di una nuova partita della durata di un solo tempo (45 minuti).

4 ABBANDONI E CONDOTTA GENERALE

4.1 FORFAIT E ABBANDONI

- A. In caso di **forfait tutte** le partite non giocate verranno **assegnate vinte agli avversari con il risultato di 3-0;**

4.2 FAIR PLAY E LA CONDOTTA GENERALE

- A. Per garantire un corretto svolgimento nelle competizioni i giocatori non devono comunicare fra di loro durante lo svolgimento delle gare.
- B. Lo Staff ha il diritto di intervenire nel caso in cui un Player si comporti in modo scorretto verso l'avversario. Oltre che alla competizione, intendiamo salvaguardare i rapporti interpersonali.
- C. Qualsiasi forma di Match Combine confermata da evidenti prove verrà sanzionata con l'esclusione dalla competizione per entrambi i Players.
- D. Lo Staff come i creatori della competizione sono tenuti loro stessi in primis al **RISPETTO** del suddetto Regolamento.