



## Regolamento eLawyers Games Wold Cup FIFA21

Questo regolamento è stato redatto dallo Staff di CS ITALIA ASD, 4GlobalEvents ed N3.

Premessa: solamente lo staff potrà essere incaricato a risolvere questioni e problemi riguardanti il regolamento, nessun singolo giocatore potrà emettere giudizi su eventuali controversie.

Il torneo eLawyers Games Wold Cup FIFA 21 (di seguito “il torneo”) si svolgerà sul titolo “FIFA 21” di Electronic Arts.

Il torneo sarà disputato Online connettendo alla rete la console Playstation 4 o 5.

È necessaria la sottoscrizione al servizio Playstation Plus attivo.

Il torneo è riservato esclusivamente a uomini e donne, di qualsiasi nazionalità, laureati in Giurisprudenza senza limiti di età. Il giocatore che effettuerà l’iscrizione al torneo non potrà essere sostituito da terzi nello svolgimento delle singole partite, pena l’esclusione dal torneo.

### 1. PIATTAFORMA DI GIOCO PlayStation 4 o 5

### 2. MODALITA’ D’ISCRIZIONE AL TORNEO

Per iscriversi al Torneo è necessario compilare il modulo iscrizione al seguente link

<https://www.4globalevents.com/elawyersgames/>

La quota d’iscrizione al torneo è di € 19.99.

Pagare la quota d’iscrizione tramite paypal o carta di credito al seguente link

<https://www.4globalevents.com/elawyersgames/> **entro e non oltre il 23/02/21.**

È inoltre necessario avere un account Discord **GRATUITO** per iscriversi al canale del torneo.

Ciò sarà fondamentale per coordinarsi con gli admin ed avversari;

per iscriversi alla piattaforma cliccare sul link a seguire <https://discord.gg/v5dNfUkaDX>

L’organizzazione fornisce assistenza telefonica ed online in caso di problemi tecnici.

### 3. MODALITA’ DI GIOCO

Il torneo prevede singoli match on line con i team predefiniti (no FUT).

Il torneo verrà diviso in due Giorni, 27 e 28 Febbraio 2021, orario da stabilire in base alle iscrizioni.

Nel primo giorno si terrà una fase a turni in modalità Svizzera.

Il numero dei turni è variabile in base al numero di partecipanti.

Al termine dei turni verrà stilata una classifica in base ai risultati ottenuti e i migliori 8 avranno accesso alla fase finale che si terrà il giorno successivo. Le otto squadre si affronteranno ad eliminazione diretta.



#### **SISTEMA DI ATTRIBUZIONE PUNTI FASE SVIZZERA**

- in caso di vittoria verranno assegnati 3 punti
- in caso di pareggio verrà assegnato 1 punto
- in caso di sconfitta verranno assegnati 0 punti

Le modalità di svolgimento del torneo sono amministrare da un addetto membro dello staff (chiamato admin o amministratore) e pertanto possono subire modifiche durante il torneo stesso, in caso di imprevisti o per modellarsi meglio al numero degli iscritti.

Tali cambiamenti saranno comunque applicati a tutti i concorrenti in gioco senza compromettere in alcun modo l'imparzialità degli scontri e del torneo stesso, e verranno comunicati a tutti i giocatori prima di essere applicati.

#### **4. SETTAGGI**

Partita amichevole

- DURATA TEMPO: 6 minuti
- METEO: Sereno salvo diversi accordi tra i giocatori.
- SCELTA SQUADRA: Consentite le squadre nazionali e di club (tranne quelle femminili e speciali)
- MODULI DI GIOCO E POSIZIONAMENTI: si possono utilizzare tutti i moduli previsti messi a disposizione dal gioco.
- SETTAGGIO COMANDI: a scelta del partecipante

##### **4.1 ALTRI SETTAGGI Trainer – OFF (vietato l'utilizzo).**

Timed finish utilizzabile solo senza trainer. Settaggio del fallo di mano OFF Settaggio del tactical defending ON Vietato Prendere il Controllo del Portiere usando il TouchPad (Tasto Centrale del Pad)

È permesso usare il portiere con R3

È consentito usare il tasto "Triangolo" per farlo uscire

È consentito utilizzare istruzioni giocatori

È consentito l'utilizzo delle tattiche dinamiche.

Indicatore tiro (calcio di rigore, calcio di punizione) a discrezione del giocatore

#### **5. MODALITA' DI ESECUZIONE DEL TORNEO.**

Ogni giocatore deve essere presente sul canale Discord mezz'ora prima del match per l'appello.

In questa fase l'admin verificherà che tutti gli iscritti siano presenti e li abiliterà ad entrare a far parte del canale dedicato.

Chi non si presenterà il giorno del torneo, seppur regolarmente iscritto, non verrà inserito nel tabellone dei partecipanti e non verrà rimborsato della quota d'iscrizione.

I turni del torneo si svolgeranno in maniera continuativa.

Per poter disputare il match bisogna aggiungere l'avversario tramite PSN e invitarlo tramite partita amichevole.



Non è consentito cambiare Squadra nel caso gli admin decidano che sia opportuna la ripetizione del match, lo è invece per ogni nuovo match.

Una volta terminato il match bisogna comunicare il risultato all'admin.

È consigliato, salvare uno screenshot o una foto della schermata finale con i nomi ben visibili, ciò potrebbe essere utile in caso di contestazione del risultato.

Verrà fornito un link dove verranno esposti gli abbinamenti dei turni e la classifica provvisoria per tutta la durata del torneo. Le piattaforme designate verranno scelte a discapito della direzione tra BattleFy e Challonge perché ritenute le più idonee a gestire tale attività.

La competizione verrà gestita e seguita da un Admin che garantirà il rispetto delle regole, tutti i giocatori sono comunque tenuti a conoscere il regolamento e a segnalare eventuali irregolarità prima che il match abbia inizio, potrebbero infatti non essere accettati i ricorsi avvenuti a seguito di partite perse per evidenti irregolarità presenti già dall'inizio del match e non segnalate. Dal momento in cui i contendenti accettano di giocare si assumono la responsabilità di aver verificato che tutte le condizioni di gioco siano conformi al regolamento e pertanto il risultato, salvo eccezioni che verranno valutate dall'organizzatore dell'evento, verrà omologato.

## 6. SANZIONI DISCIPLINARI

In caso di comportamenti scorretti come blasfemia, insulti, comportamenti antisportivi nei confronti dell'avversario come disconnessioni volontarie, melina prolungata nella propria metà campo, lo staff si riserva di intervenire con una sanzione che può andare dal richiamo (ammonizione) alla sconfitta del match fino alla squalifica definitiva dal torneo. Chiaramente ogni giocatore è tenuto a segnalare tempestivamente i comportamenti antisportivi e fornire agli admin le prove necessarie della scorrettezza. Non sono accettati ricorsi di casi avvenuti durante la partita a risultato acquisito per cui avviate in tempo reale. Si consiglia, ove possibile, di registrare i match o col cellulare o col tasto share – clip video per avere sempre delle prove di quanto accade in caso di necessità.

## 7. GESTIONE IMPREVISTI

In caso di disconnessioni si opterà per la ripetizione del match partendo dal minuto di interruzione con lo stesso risultato o rigiocando i minuti rimanenti. Verrà invece data la sconfitta al player che si disconetterà più di due volte indipendentemente dal risultato e al player che si disconetterà se sta perdendo per più di 2 reti ( es: 3:0, 4:1 etc. ) indipendentemente dal minutaggio. L'admin ha comunque la facoltà di prendere ulteriori provvedimenti nel caso in cui ritenga le disconnessioni siano causate volontariamente al fine di avvantaggiarsi in modo sleale. Se il match dovesse essere ingiocabile per eccessivo LAG (da dimostrare), verranno comunque chieste delle prove (screen di verifica connessione upload, download, ping e indicatore latenza sulla schermata) da entrambi i giocatori per capire chi è la causa del problema. Nel caso ci fossero evidenti colpe che ostacolano la corretta esecuzione del match (es. ping sopra gli 80, indicatore latenza 1 tacca), l'admin potrebbe optare per la sconfitta a tavolino del colpevole.

## 8. RECLAMI E CONTESTAZIONI

In caso di problemi di connessione o problemi legati alla console come malfunzionamenti e simili, i players



dovranno contattare l'organizzazione prima della scadenza del turno e adoperarsi assieme per trovare una soluzione. L'Admin ad ogni modo non è responsabile di eventuali imprevisti di questo genere, se non si dovesse riuscire a giocare la partita entro la scadenza la decisione sul passaggio del turno spetterà insindacabilmente all'Admin che valuterà sulla base delle informazioni raccolte per l'eliminazione di uno o entrambi i giocatori.

## 9. PREMI

Il montepremi complessivo del torneo ammonta ad € 500,00 (cinquecento euro).

I premi sono così suddivisi:

- 1° classificato Gift Card Apple\* dal valore di € 350,00
- 2° classificato Gift Card Apple \*dal valore di € 100,00
- 3° classificato Gift Card Apple\* dal valore di € 50,00

Ai premi indicati, potranno aggiungersi ulteriori premi messi a disposizione da sponsor o partner.

*\* nel caso di vincita di un gamer di un paese in cui non è presente un Apple Store ufficiale il premio sarà sostituito da un diverso premio di uguale valore economico.*