



“Torneo ESPORT 24/25”

C.U.S. Salerno

Esport

GARE dalle 16:00 alle 20:00

**Strutture sportive
"C.U.S. Salerno"
Fisciano-baronissi**



INDICE

1. **Sommario**
2. **Partecipazione e Requisiti**
3. **Iscrizione e tassa gara**
4. **Modalità di iscrizione**
5. **Avvisi, comunicazione e mezzi social**
6. **Dispositivi ammessi**
7. **Utilizzo materiale sportivo del C.U.S. Salerno**
8. **Informazioni e modulistica**
9. **Disposizioni eventuali rinvii / ricorsi / rinunce**
10. **Rinunce – mancata partecipazione alla gara**
11. **Mancata partecipazione alla gara per causa di forza maggiore**
12. **Formazione delle classifiche**
13. **Regole preliminari per il corretto svolgimento del campionato**
14. **Squalifiche**
15. **Comportamenti violenti e/o antisportivi**
16. **Premi**
17. **Qualificazioni per le fasi finali**



Sommario

Il C.U.S. Salerno organizza per i propri tesserati attività ludico-sportive e attività e-Sport.

Le modalità di tesseramento sono possibili anche dal sito www.cussalerno.it.

Per l'attività ludico-sportiva non vi è bisogno di presentare certificazione medica.

Le fasi finali di ogni attività, e-Sport e ludico-sportive verranno svolte in sede.

Per svolgere le attività sportive sarà necessario integrare con il certificato medico la documentazione.

Per essere aggiornati in tempo reale sulle attività alle quali si vuole partecipare si dovrà necessariamente accedere al server Discord di riferimento tramite l'apposito sito ed i risultati verranno classificati sulla piattaforma Challengo dopo l'omologazione delle gare.

Le fasi finali si terranno in sede, presso le strutture sportive del C.U.S. Salerno di Baronissi, in orari pomeridiani.

L'attività e-Sport si terrà da remoto e sarà soggetta a controllo durante le gare, che si dovranno tenere obbligatoriamente nell'arco di tempo individuato, ed il controllo si terrà per Xbox e PC tramite il server Discord e Playstation tramite modalità party.

Per partecipare alle fasi da remoto si dovrà disporre di un abbonamento on-line, **oppure sarà possibile usufruire in sede dell'apposita attrezzatura**, sarà necessario fornire all'atto dell'iscrizione il proprio gamertag (Xbox), ID online PSN (PS5), oppure nome utente per PC (steam, ea-play, ecc.), e prima di ogni incontro si terrà il riconoscimento, indicare se si vuole disputare in sede la competizione per intero.

Sarà possibile utilizzare le console di ultima generazione (Xbox serie X, Xbox serie S, PS5), e pc per i titoli che avranno disponibilità di cross play. Le fasi finali si disputeranno su console Xbox serie X. Contestualmente alle fasi finali verranno organizzate attività on site per tutti i partecipanti al torneo on line, qualificati e no.



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 2023/2024, o con tesseramento agevolato.
- b) Per poter partecipare alla competizione ogni partecipante deve disporre di un account attivo sul server, del titolo, della specifica disciplina e-Sport, o se non in possesso di tale elemento può partecipare come ospite in sede negli orari prestabiliti.
- c) 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.
- d) Per ogni partecipante è obbligatorio accedere al server Discord 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 e ludici versando una tariffa di euro 10.
- b) Al fine di regolarizzare l'iscrizione, la quota di partecipazione va saldata, prima della chiusura delle iscrizioni.
- c) Per completare l'iscrizione sarà necessario compilare gli appositi moduli di iscrizione.

3. Modalità di iscrizione

- a) Per poter effettuare l'iscrizione al torneo tutti i partecipanti dovranno ritirare presso la segreteria del C.U.S. Salerno, online sul sito web del C.U.S. Salerno, la modulistica necessaria che comprende:
 - Modulo di iscrizione;
 - Accredito nel server Discord.
- b) La squadra si riterrà regolarmente iscritta solo dopo aver completato l'intera documentazione richiesta ed aver effettuato il pagamento dell'iscrizione al torneo ed essersi accreditata sul server Discord.



- c) Per accreditarsi sul server Discord bisognerà seguire il link dalla propria area utente 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 in orario pomeridiano / serale, 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 di martedì e di giovedì.
- 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 possono variare in base alla competizione da disputare. Sono ammessi per questa prima edizione del torneo 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. Utilizzo materiale sportivo del C.U.S. Salerno

Nell'eventualità di un partecipante che richiederà l'utilizzo dei nostri dispositivi elettronici all'inizio del torneo, o durante lo svolgimento del torneo, potrà fare richiesta di partecipazione compilando il modulo di richiesta di "utilizzo occasionale" delle attrezzature.

7. Informazioni e modulistica

- a) Tutta la modulistica necessaria sarà distribuita presso le segreterie degli impianti sportivi universitari, all'interno dei campus di Fisciano e Baronissi.
- b) Le fasi finali si disputeranno presso la sede del campus universitario di Baronissi, e non sarà



possibile partecipare online.

c) La cerimonia di premiazione sarà effettuata presso la sede del C.U.S. Salerno all'interno del campus universitario di Baronissi.

d) Tutte le informazioni, comunicazioni, ricorsi, spostamento gara, ecc. riguardanti il torneo, dovrà, necessariamente, essere effettuato attraverso la seguente mail: cussalerno.calcioa5@gmail.com.

e) La commissione organizzativa il lunedì ed il venerdì dalle 11:00 alle 13:00 presso la sede del C.U.S. Salerno potrà ricevere, previa prenotazione, gli interessati ad ulteriore info.

8. Disposizioni eventuali rinvii / ricorsi / rinunce

a) Per presentare eventuali ricorsi occorre compilare l'apposito modulo in possesso a ogni singolo partecipante, indicando il nome del partecipante e la motivazione, inviandolo via e-mail entro e non oltre un'ora successiva alla gara.

La volontà di esprimere un ricorso va indicata espressamente e obbligatoriamente al responsabile del C.U.S. al termine della gara, ed indicarlo sul referto, pena l'inammissibilità del ricorso stesso con contestuale versamento della tassa pari a euro cinque (5).

Non saranno presi in considerazione reclami effettuati per ipotetici errori tecnici di settaggio delle gare, preventivamente autorizzati.

b) 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 9 minuti di gioco rispetto ai 12 minuti totali, in caso contrario verrà recuperata la seconda frazione di gioco mantenendo valido il risultato sino a quel momento.

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 3 - 0 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. 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.

11. Regole preliminari per il corretto svolgimento del campionato

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

Ogni partecipante è responsabile della conoscenza del regolamento di gioco e del regolamento generale, per le proprie gare.

b) 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.

c) Il riconoscimento si effettua esibendo **OBBLIGATORIAMENTE** un documento di riconoscimento.

d) Possono partecipare alle gare e quindi alle fasi finali, solamente coloro che hanno regolarizzato il tesseramento e/o agevolato al C.U.S. Salerno.

e) 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, 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.

f) La divisa principale verrà scelta dalla squadra ospitante, cambierà maglia la squadra ospite.



g) Ogni tempo avrà la durata complessiva di 10 minuti, 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 (10), eventuali cambi di risultato verranno valutati dal responsabile assegnato alla partita.

h) Ove possibile la gara verrà registrata e tale registrazione verrà mantenuta per 24 ore in caso di ricorso. 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.

i) IL TEMPO MASSIMO DI TOLLERANZA rispetto all'orario di inizio delle gare è di 10 minuti, scaduti i quali verrà attribuito d'ufficio il 3 - 0 a tavolino alla squadra assente.

j) Non è consentito lasciare il game aver eseguito il regolare riconoscimento, senza l'autorizzazione dell'arbitro. In caso contrario i giocatori che lasceranno il campo senza motivazione certificata riceveranno una sanzione disciplinare dall'arbitro.

k) 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.

l) Le impostazioni previste per il corretto svolgimento della partita:

- La personalizzazione dei comandi per il controller saranno a discrezione dell'utente, che potrà decidere a suo vantaggio la migliore disposizione dei comandi;
- La visuale di gioco scelta sarà quella predefinita, "tribuna stampa";
- 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 impostata 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;
- 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.

12. 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, che verrà assegnato con il risultato di 6-0 alla squadra avversaria di quel turno.
- 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, che verrà assegnato con il risultato di 6-0 alla squadra avversaria di quel turno.

Di seguito la tabella per i provvedimenti in merito alle sanzioni disciplinari.

TABELLA DISCIPLINARE CARTELLINI	SANZIONE	TURNI DI SQUALIFICA
GIALLO + GIALLO	ESPULSIONE DEFINITIVA	1 (UNO)
GIALLO + ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)
ROSSO DIR.	ESPULSIONE DEFINITIVA	ALMENO 2 (DUE)

13. Comportamenti violenti e/o antisportivi

Non sarà tollerato alcun comportamento violento e/o antisportivo, verbale o fisico sia durante che fuori dal rettangolo di gioco; al soggetto resosi protagonista di fatti incresciosi che possono andare dall'ingiuria all'atto violento, qualora venisse identificato dall'arbitro o da responsabili della struttura, sarà comminata una sanzione disciplinare che va dalla squalifica canonica per le gare successive, alla perdita della gara, a punti di penalizzazione in classifica, fino alla radiazione dalla



competizione.

Nel caso in cui i fatti sopra menzionati siano commessi da persone estranee, ma al seguito dello stesso partecipante, la sanzione verrà comminata al partecipante per responsabilità oggettiva fatto salvo la prova inconfutabile che la stessa è estranea all'evento e non poteva in nessun modo evitarne la causazione.

Casistica:

a) Danni alle strutture del CUS e Universitarie in genere: nel caso in cui i soggetti commettessero atti contro la struttura, gli stessi, inconfutabilmente identificati, saranno segnalati immediatamente all'Autorità giudiziaria competente.

b) Non sarà ammesso alcun comportamento violento, con conseguente immediata radiazione da ogni attività del C.U.S. Salerno nei confronti dell'arbitro, dell'avversario o verso terzi.

Nel caso di comportamento particolarmente riprovevole, il responsabile verrà segnalato all'Autorità giudiziaria competente ed alla Segreteria Universitaria per i relativi provvedimenti disciplinari e/o penali.

Naturalmente, oltre agli specifici provvedimenti interni, la commissione giudicante del C.U.S. Salerno prenderà in esame i singoli avvenimenti, avvalendosi delle normative vigenti della Federazione Italiana Giuoco Calcio.

14. Premi

Verranno premiati i primi TRE classificati con coppa e materiale sportivo.

Verranno inoltre premiati i primi tre classificati delle attività di contorno previste per la giornata della finale con materiale sportivo.

15. Qualificazioni per le fasi finali

Lo svolgimento del Torneo prevede due fasi:

a) Nella prima fase le squadre saranno suddivise in 4 gironi di andata e ritorno (16 squadre partecipanti).

b) I risultati saranno consultabili nella propria area utente di Challenge.

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 negli stessi incontri.
- c. Del maggior numero di reti segnate subite negli stessi incontri.
- d. Del minor numero di reti subite negli stessi incontri.
- e. Della differenza fra le reti segnate e subite nell'intero girone.
- f. Del maggior numero di reti segnate nell'intero girone.
- g. Del minor numero di reti subite nell'intero girone.
- h. Del maggior numero di vittorie realizzate nell'intero girone.
- i. Del minor numero di sconfitte subite nell'intero girone.
- j. Del minor numero di sanzioni disciplinari.
- k. Spareggio.

Ogni squadra disputerà sei partite e le prime 2 classificate per ogni girone al termine della fase a gironi 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 20 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 joypad personali.

Le squadre iscritte al Campionato si impegnano ad attenersi.

Luogo e data
CAPITANI

FIRMA DEI
