



# Regolamento FIFA21

## PREMESSA

### **Il seguente torneo è riservato agli iscritti alla GameStopZing CUP**

Questo regolamento è stato redatto dallo Staff di Videogames Party S.r.l. Solo il gruppo organizzatore (Staff) potrà essere incaricato a risolvere questioni e problemi riguardanti il regolamento, nessun singolo potrà emettere giudizi su eventuali controversie.

Il torneo 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. È necessaria la sottoscrizione al servizio Playstation Plus attivo.

#### **1. PIATTAFORMA DI GIOCO**

PlayStation 4

#### **2. MODALITA' D'ISCRIZIONE AL TORNEO**

Per iscriversi al Torneo è necessario recarsi personalmente presso gli Store GameStopZing e compilare il form di registrazione. I requisiti per l'iscrizione sono: essere in possesso della Fidelity Card GSZ+ L3, avere compiuto 14 anni, possedere una connessione internet e un abbonamento per i giochi on line. È inoltre necessario avere un account Discord gratuito per iscriversi al canale del torneo. Ciò sarà fondamentale per coordinarsi con gli admin ed avversari; link a seguire: <https://discord.gg/aHTvYQW>

#### **3. MODALITA' DI GIOCO**

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

Le modalità di svolgimento del torneo sono amministrate 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**

I tornei si svolgeranno in 3 fasi distinte. La prima fase di "selezione" per i punti vendita si svolgerà nella modalità a doppia eliminazione o variabile a seconda del numero dei partecipanti, il match sarà singolo (una sola partita per decretare chi vince), in caso di pareggio il match verrà rigiocato. La seconda fase, che prevede le sfide tra i "gironi", si svolgerà nella stessa modalità del primo. Anche la terza, la fase "finale", si svolgerà con modalità a doppia eliminazione ma potrà subire qualche variazione in base alle esigenze del momento, sempre a discrezione dell'admin ma garantendo comunque l'imparzialità 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 entro le 16.30 del giorno del torneo, seppur regolarmente iscritto, non verrà inserito nel tabellone dei partecipanti. I turni del torneo si svolgeranno in maniera continuativa dalle 17.00 alle 22.00. La data del torneo verrà comunicata ai partecipanti il giorno dell'iscrizione ma sarà comunque disponibile anche sul sito [www.gamestopcup.it](http://www.gamestopcup.it)  
Per poter disputare il match bisogna aggiungere l'avversario tramite PSN e invitarlo tramite partita amichevole.

Non è consentito cambiare Squadra nella ripetizione del match in caso di pareggio, lo è invece in 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.

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 a partita in corso verranno prese le seguenti sanzioni nei confronti di chi causerà l'interruzione del match: partita persa in caso di svantaggio e pareggio, ripetizione della partita in caso di vantaggio. In caso di pareggio entro i primi 20 minuti, in assenza di ammonizioni, espulsioni e infortuni l'admin ha la facoltà di concedere la ripetizione del match. È comunque necessario fornire una prova dell'avvenuta disconnessione da parte dell'avversario con uno screenshot della schermata di gioco o attraverso un'ammissione volontaria.

Senza nessuna prova il match potrebbe essere rigiocato a discrezione dell'admin. In caso 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 ostacolino 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.