



# Regolamento per TCS ESPORT CHALLENGE ROCKET LEAGUE - SEASON 1

## INFORMAZIONI E BASI LEGALI:

- Il torneo è aperto a chiunque, senza nessuna discriminazione. L'iscrizione è completamente **gratuita**. C'è inoltre l'eventualità che i costi di trasferta vengano coperti da TCS.
- Il numero massimo di giocatori è fissato a 100 (30 squadre). Qualora la richiesta risultasse maggiore, gli organizzatori si riservano il diritto di ampliare il cap (capienza totale delle squadre partecipanti).
- La squadra in gioco dev'essere formata da tre giocatori, di cui **almeno due**, di **nazionalità svizzera e domiciliati in Ticino**. La squadra può inoltre iscrivere due giocatori "riserva" nell'eventualità di complicazioni.
- È possibile modificare i membri del team fino a una settimana prima dell'inizio delle eliminatorie. Una volta avviato il torneo, non sarà più possibile modificare le squadre.
- Per i partecipanti minorenni è richiesto un consenso firmato da un genitore o un tutore legale.
- I giovani partecipanti che ancora frequentano la scuola dell'obbligo dovranno dimostrare una **media scolastica del 4.5**.
- TCS Ticino offre una somma in denaro totale di **4'000.- CHF** che verrà suddiviso alle prime tre squadre classificate. Il premio in denaro per le squadre vincitrici verrà suddiviso in questo modo:
  - a. 1° team classificato: 2000.- CHF
  - b. 2° team classificato: 1000.- CHF
  - c. 3° team classificato: 600.- CHF
- A fine campionato verranno anche assegnati dei premi di categoria:
  - a. Miglior squadra più giovane: 100.- CHF
  - b. Miglior squadra più anziana: 100.- CHF
  - c. Miglior squadra al femminile: 100.- CHF
  - d. Squadra che ha totalizzato più goal in una partita di un set: 100.- CHF
  - e. Squadra con la "clip più hype": Premio a sorpresa!  
(A torneo concluso, Esport master raccoglierà le quattro clip dalla

trasmissione LIVE su Twitch con le migliori giocate. Queste verranno poi votate dal pubblico, che ne stabilirà la vincitrice).

- I giocatori delle **prime 4 squadre classificate** potranno essere inseriti nel team ufficiale **AKR TCS** per iniziare un percorso di crescita per competere con i migliori team nella **lega nazionale svizzera ed internazionale**.
- È possibile iscrivere la squadra al completo inserendo informazioni e dati personali basilari sul sito <https://esportmaster.net> dal **23 novembre al 4 dicembre**. Una volta chiuse le iscrizioni, verranno annunciate tramite e-mail ai partecipanti le modalità di svolgimento del torneo e l'accesso al canale Discord sul quale avverranno le principali comunicazioni interne.
- Gli organizzatori garantiscono la piena discrezione del trattamento dei dati personali nel rispetto delle leggi della privacy.

## FASE 1 - ELIMINATORIE ONLINE

- Per partecipare al torneo, durante le fasi di eliminazione (che si svolgeranno online) tutti i giocatori devono essere provvisti di:
  - a. Il gioco Rocket League™ su PC
  - b. Una connessione internet cablata (no wifi)
  - c. Rocket League Username
  - d. Gamer ID (Gamertag/PSN Online ID)
- NB: I gamertag e i nomi delle squadre non devono contenere parolacce e slang offensivi.**
- Qualsiasi settaggio del gioco non visibile qui sotto **NON** va modificato (lasciare default)
- La squadra ospitante (scelta internamente per ogni set) è responsabile all'impostazione corretta del gioco, con i seguenti criteri:
  - a. Creare un match privato
  - b. Modalità di gioco: SOCCAR
  - c. Durata gioco: 5 minuti
  - d. Arena: DFH Stadium (o casuale)
  - e. Team: 3v3
  - f. Difficoltà bot: Nessun Bot
  - g. Opzioni squadra: Squadra ospitante → Arancione  
Squadra ospite → Blu  
Includere il nome della propria squadra
  - h. Durata set: 3 o 5 partite (a dipendenza del posizione nel girone)
  - i. Regione: Europa
  - j. Nessun'altra personalizzazione
  - k. L'Arena va creata con nome e password, da comunicare in seguito alla squadra avversaria E agli organizzatori del torneo.
- Il torneo si svolgerà su una bracket a doppia eliminazione. Le squadre che riusciranno a procedere senza perdere un set resteranno nella 'winner bracket', mentre coloro che perderanno il primo set verranno spostate nella 'loser bracket',

con la possibilità di recuperare in seguito. Al secondo set perso, la squadra sarà eliminata dal torneo. La bracket sarà costantemente consultabile tramite un apposito link che verrà comunicato una volta chiuse le iscrizioni.

- La prima sessione di eliminatorie avverrà dal 6 al 19 dicembre e si svolgerà in completa autonomia. Le squadre avranno questo lasso di tempo per accordarsi con i propri avversari per giocare i set online (4). L'organizzazione verrà eseguita e sorvegliata sul canale Discord creato appositamente.
- Il mancato rispetto di queste tempistiche porterà a un forfait del set.
- In caso di notevoli problemi di connessione, la partita si interrompe e gli organizzatori possono decidere di richiedere una prova fotografica della connessione cablata o di effettuare un lag test per stabilire quale delle due squadre presenta problemi di connettività.  
La partita viene ripresa in seguito alla risoluzione del problema, iniziando con tempo restante e punteggio prima dell'interruzione.
- Al termine di ogni partita, ogni giocatore deve scattare una foto della schermata finale del gioco, indicando di quale squadra si fa parte, e postarla sul canale Discord apposito.
- Una volta conclusa la prima fase di eliminatorie, i set finali del torneo si svolgeranno **dal vivo** presso il **Matrix Vr - E-Sports Arena di Bioggio**. I giocatori delle squadre ancora in gioco verranno invitate a partecipare e i set verranno giocati in tempo reale mentre trasmessi LIVE sul canale ufficiale Twitch dell'evento.

## COMPORAMENTO:

- Questo evento è un'opportunità per socializzare, connettere una comunità competitiva e sana in completo rispetto dei codici etici dello sport. Gli organizzatori del torneo condannano ogni tipo di comportamento ritenuto inappropriato o offensivo e si prendono la libertà di punire i giocatori/squadre assegnando una sconfitta nel girone o l'eliminazione dal torneo.
- La comunicazione tra squadre durante la coordinazione e il gioco delle partite deve rispettare le regole citate sopra.