



REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE

Prima stesura 16 giugno 2016

Ultimo aggiornamento 14 marzo 2019

REGOLAMENTO TECNICO SPORT ELETTRONICI

Indice:

TITOLO I - REGOLAMENTO GENERALE DI RIFERIMENTO

TITOLO II - REGOLAMENTO TECNICO SPORT ELETTRONICI GARE

TITOLO III – QUALIFICHE NAZIONALI

APPENDICE I – Periferiche e accessori

APPENDICE II - Regolamento tecnico categoria 'mista'
(titoli non inclusi nelle altre categorie)

- HearthStone : Heroes of Warcraft

APPENDICE III - Regolamento tecnico categoria 'Strategici in Tempo Reale'
(categoria internazionale: Real-time strategy / RTS)

- StarCraft2 : Legacy of the Void
- World of Tanks

APPENDICE IV - Regolamento tecnico categoria 'Arena di Battaglia Multigiocatore in Linea'
(categoria internazionale: Multiplayer Online Battle Arena / MOBA)

- League of Legends
- DOTA2
- Heroes of the Storm
- Smite

APPENDICE V - Regolamento tecnico categoria 'Sparatutto in Prima Persona'
(categoria internazionale: First-Person Shooters / FPS)

- Couter Strike : Global Offensive
- Halo

APPENDICE VI - Regolamento tecnico categoria 'Picchiaduro'
(categoria internazionale: Fighting Games / FG)

- Street Fighter V
- Super Smash Bros.

APPENDICE VII - Regolamento tecnico categoria 'Sportivi'
(categoria internazionale: Sporting Games / SG)

- FIFA

Premessa

Il regolamento è stato scritto cercando di allineare la struttura del Settore Sport Elettronici MSP a quelle che sono le esigenze degli organizzatori e gestori di competizioni videoludiche agonistiche. Le presenti regole vogliono anche integrare, dove possibile, i regolamenti dell'International e-Sports Federation (IeSF).

Dalla data di approvazione della Commissione Sport Elettronici al 29 aprile 2016 potranno essere apportate modifiche e miglioramenti per un'interpretazione più corretta ed idonea al fine di agevolare l'attuazione in ambito nazionale delle regole in esso contenute in favore dell'attività agonistica videoludica delle Associazioni affiliate.

Il presente regolamento entrerà in vigore alla data di pubblicazione sul sito www.sportelettronici.it e sarà dichiarato definitivo dal 31 maggio 2016.

TITOLO I – REGOLAMENTO GENERALE DI RIFERIMENTO

1. REGOLAMENTI UNICI NAZIONALI

Le presenti regole specifiche sono inserite per rendere applicabili sul territorio nazionale regolamenti unici che disciplinino gli Sport Elettronici. I differenti regolamenti tecnici sono ripresi, quando applicabili, dai regolamenti ufficiali dell' International e-Sports Association (IeSF - www.ie-sf.com).

In caso di controversia, non risolvibile dagli organizzatori ne dal Settore Sport Elettronici, si potrà fare appello al Comitato Competizioni dell' IeSF.

2. TESSERAMENTO

Indispensabile per partecipare a qualsiasi competizione agonistica di qualsiasi tipo di competizione videoludica riconosciuta, nell'ambito delle strutture e organizzazioni del settore, è il tesseramento al settore Sport Elettronici. Il tesseramento al Settore Sport Elettronici è annuale e comporta l'automatico tesseramento all' MSP - Movimento Sportivo Popolare Italia. Per partecipare ai tornei indetti dal settore si deve essere tesserati attraverso una qualsiasi Associazione affiliata al Settore Sport Elettronici MSP ovvero sul portale del Movimento Sportivo Popolare Italia - www.mspitalia.it.

2.1. Possono tesserarsi i cittadini italiani e, a condizione di reciprocità, gli stranieri residenti in Italia purchè abbiano compiuto il 10° anno di età e siano in possesso dei necessari requisiti fisici e morali. Per taluni titoli videoludici potrebbe essere richiesta un'età differente a seconda delle normative vigenti.

2.1.1. Per i minori occorre l'assenso scritto di chi ne fa le veci.

2.2. Gli atleti di nazionalità straniera, residenti in Italia, e che hanno facoltà di tesserarsi possono partecipare a tutte le gare esclusi i Campionati Italiani e le Qualifiche Nazionali per Campionati Mondiali.

2.3. Gli iscritti sono tenuti all'osservanza dello Statuto nonchè dei regolamenti interni, delle delibere e delle decisioni emanate da ITeSPA per il Settore Sport Elettronici MSP.

3. DEFINIZIONE DI SPORT ELETTRONICO

ULTIMO AGGIORNAMENTO : 5 April 2019

La definizione di "Sport Elettronici" utilizzata nei documenti del settore è la seguente:

“L'equo confronto, diretto o indiretto, di due o più contendenti, nel quale intervengano due elementi essenziali:

- l'impiego di calcolatori elettronici, supporti fisici di qualsiasi tipo e forma, che permettano l'interazione dei contendenti tra di loro e/o con il calcolatore stesso;
- l'impiego di specifici programmi, titoli videoludici, appositamente sviluppati per rendere tale interazione misurabile e quantificabile.”

Gli elementi che intervengono in questa definizione sono:

- 3.1. L'equo confronto: si intende il confronto organizzato e regolamentato tra due persone o gruppi di persone, in quest'ultimo caso divisi in parità numerica, quindi con esclusione delle sfide contro l'intelligenza artificiale. Aspetto fondamentale di questo confronto è l'equità ossia gli sfidanti devono essere messi in parità di condizione per quanto riguarda tutti gli elementi che intervengono nel confronto. Gli aspetti aleatori devono essere limitati per quanto possibile o resi uniformi tra gli sfidanti.
- 3.2. Calcolatori elettronici: il confronto può svolgersi solo attraverso l'ausilio di calcolatori elettronici, di qualsiasi tipo: dai personal computer, alle console, ai tablet sino agli smartphone. Qualsiasi tipo di piattaforma che preveda il trattamento automatico delle informazioni (ossia qualsiasi tipo di calcolatore) sul quale sia possibile sviluppare appositi programmi che permettano l'interazione (diretta o indiretta) di due o più contendenti potrà rientrare tra le piattaforme atte allo sviluppo di "Sport Elettronici".
Il continuo aggiornamento tecnologico obbliga a rivedere gli standard più diffusi per le piattaforme fisiche al massimo annualmente. Per la determinazione delle piattaforme attualmente in uso nel Settore Sport Elettronici MSP si rimanda ad apposita commissione interna che stabilisce i canoni sulla base dei quali vengono presentate le piattaforme idonee per ciascun titolo e categoria.
- 3.3. Specifici programmi: elemento fondamentale per la definizione di Sport Elettronici è il programma alla base del confronto, meglio conosciuto con il termine inglese "software" ma che d'ora in avanti chiameremo titolo o titolo videoludico. Lo scopo del titolo videoludico è quello di fungere da interfaccia che possa gestire tutti gli aspetti inerenti il confronto e quindi in relazione alle scelte dei singoli contendenti in modo che sia possibile determinare l'andamento della sfida stessa. A questo scopo vengono impiegati solo determinati titoli

videoludici che possano permettere un'interazione diretta o indiretta tra gli sfidanti e che abbiano determinate caratteristiche per assolvere a tale funzione. Non tutti i titoli videoludici possono rientrare nella tipologia di quelli adatti a misurare il confronto tra due (o più) contendenti. Il continuo aggiornamento tecnologico obbliga a rivedere le tipologie per i Titoli videoludici annualmente.

Altro aspetto dei titoli videoludici riguarda la differente interazione che si ha con gli stessi titoli e che determina a sua volta delle "specificità" relative ai titoli videoludici.

Per la determinazione dei titoli videoludici attualmente in uso nel Settore Sport Elettronici MSP si rimanda ad apposita commissione interna che stabilisce i canoni sulla base dei quali vengono selezionati i titoli videoludici nonché la lista di tutti quelli definibili competitivi e di quelli annualmente selezionati per le competizioni ufficiali.

3.4. Confronto diretto e indiretto: per confronto si intende la relazione che si crea tra due (o più) sfidanti ed esprime la misura di valori che internamente al Titolo Videoludico determinano la capacità di interagire di ogni singolo contendente. Quindi possiamo distinguere le due tipologie con:

3.4.1. confronto diretto, nel caso in cui sussista l'interazione diretta tra i due sfidanti, ossia l'uno può influenzare l'attività dell'altro in modo che tale interazione determini, in un lasso di tempo più o meno lungo, chi dei due è il vincitore e chi lo sconfitto.

3.4.2. confronto indiretto, nel caso in cui gli sfidanti non possano in alcun modo interagire l'uno con l'altro ma il vincitore e lo sconfitto siano determinati attraverso una classifica relativa alla propria prestazione.

3.5. Misurazione: si intende la possibilità di poter determinare, attraverso valori, il contendente o la squadra che ha raggiunto il punteggio maggiore o che è in "vantaggio determinante". Con "vantaggio determinante" si intende una superiorità, presunta o reale, durante la gara capace di poter condizionare il resto della gara in favore di un giocatore e/o squadra. Ogni singolo Titolo videoludico ha determinati aspetti e valori che permettono di stabilire chi ha vinto o chi ha perso un determinato confronto o chi era in vantaggio determinante ad un determinato momento del confronto.

4. SCOPI DELLE REGOLE TECNICHE

Le Regole Tecniche comprendono:

- ⇒ regole per la preparazione e l'organizzazione di manifestazioni e gare;
- ⇒ regole per il materiale impiegato nello svolgimento delle gare;
- ⇒ regole che vengono applicate in tutte le specialità di gara.

5. CLASSIFICAZIONE DELLE GARE

5.1. Le gare si suddividono in:

- ⇒ di settore;
- ⇒ Internazionali;
- ⇒ varie.

5.2. Le gare di settore sono quelle annualmente annunciate dal settore Sport Elettronici MSP come gare ufficiali, demandate in genere per l'organizzazione ad una specifica Associazione, si suddividono in:

- ⇒ le gare individuali o per squadre valide per l'ammissione ai Campionati Italiani;
- ⇒ i Campionati Nazionali;
- ⇒ le gare di Coppa Italia;

5.3. Le gare internazionali sono tutte quelle competizioni che non si svolgono sul suolo italiano ma che possono richiedere una qualifica in Italia. A questa categoria appartengono:

- ⇒ Qualifiche Nazionali - eSports World Championship (IeSF)
- ⇒ Lega Europea

5.4. Le gare "varie" sono tutte quelle organizzate dalle singole associazioni senza limiti di estensione e/o partecipazione. Queste gare sono affidate per l'organizzazione e la gestione ad una o più associazioni affiliate al settore e rientrano in questa classificazione se rispettano il presente regolamento.

6. PARTECIPAZIONE ALLE GARE

ULTIMO AGGIORNAMENTO : 5 April 2019

6.1. La partecipazione alle gare può essere:

6.1.1. Individuale: l'atleta che intende concorrere ad una gara individuale deve inviare per tempo all'associazione che la promuove, nei termini e modalità prescritte dal programma, domanda di iscrizione. I termini minimi richiesti devono essere: nome, cognome, anno di nascita, recapito, telefono, numero tessera, specialità di gioco a cui intende concorrere (nel caso le iscrizioni siano aperte a più specialità in contemporanea).

6.1.2. Di squadra: alcune specialità sono aperte solo a squadre e in questo caso si devono specificare tutti i termini indicati per l'iscrizione individuale per ogni singolo atleta della squadra. Oltre ai termini sopra specificati deve anche essere indicato: il nome della squadra e l'eventuale TAG formata da 3 lettere, l'eventuale presenza di sostituti che possano rimpiazzare uno dei titolari e deve essere fornito il logo della squadra in formato grafico per l'inserimento nelle classifiche ufficiali.

6.2. I moduli di iscrizione incompleti o mal compilati possono precludere la partecipazione alla gara dell'atleta e/o della squadra.

7. ORGANI DI GARA

7.1. L'attività delle Gare è gestita dal Comitato Organizzatore, di norma nominato dal Comitato Direttivo dell'associazione promotrice, che nomina nei differenti ruoli le figure che andranno a comporre tutti i ruoli di Gara necessari per lo svolgimento delle stesse.

7.2. Il Comitato Organizzatore è responsabile della preparazione, amministrazione e conduzione della gara e demanda alle singole figure la gestione delle Gare con ruoli e compiti specifici. Tutti coloro i quali sono impiegati nello svolgimento della gara sono definiti con l'appellativo Ufficiali di Gara.

7.3. L'elenco dei componenti delle Giurie e la Direzione di Gara dovrà essere esposto durante la gara, in apposito albo, accanto al programma della gara per essere consultabile dai concorrenti.

7.4. Gli organi di gara nel complesso sono responsabili della preparazione, amministrazione e svolgimento delle competizioni.

7.5. I ruoli che il Comitato Organizzatore deve nominare in ogni gara sono i seguenti:

7.5.1. *Direzione di Gara*, è costituita in genere dal Presidente dell'Associazione o da un membro del Consiglio Direttivo. La Direzione di Gara soprintende tutte le attività formali della Gara dieponendo l'inizio, la fine e le relative pause su richiesta. Compito della Direzione di Gara è assicurarsi che la manifestazione, ossia l'insieme delle Gare, nel complesso segua i regolamenti di settore. Il Direttore di gara rappresenta la Direzione di Gara nel complesso e si coordina con le restanti figure per consintire che lo svolgimento rispetti i regolamenti.

7.5.1.1. Il Direttore di gara in casi estremi ha facoltà di sostituire un Ufficiale di gara che non dia prova della necessaria perizia, diligenza ed assiduità nell'assolvere al suo compito.

7.5.1.2. La Direzione di gara accerta il funzionamento delle postazioni di gioco e svolge opera direttiva, di coordinamento e di controllo.

7.5.1.3. Compiti della Direzione di Gara:

- ⇒ dare gli ordini necessari allo svolgimento delle gare;
- ⇒ sorvegliare le gare e controllare gli atleti, coadiuvato dagli Ufficiali di Gara;
- ⇒ riportare i punteggi delle relative gare e la loro segnalazione all'Ufficio Classifica;
- ⇒ intervenire nelle eventuali contestazioni che dovessero insorgere;
- ⇒ apporre le necessarie osservazioni sulle schede di gara e sul Registro di gara.

7.5.2. *Ufficiali di gara*, coadiuvano il Direttore di Gara per tutte le sue funzioni e hanno il compito di eseguire le disposizioni del Direttore di Gara in sua rappresentanza.

7.5.3. *Giuria di gara*, dietro segnalazione del Direttore di Gara esprime il parere su qualsiasi aspetto tecnico della manifestazione. All'interno della Giuria deve essere nominato il Presidente della Giuria che funge da portavoce della stessa e si coordina direttamente con il Direttore di Gara.

6.5.3.1. Devono far parte della Giuria di Gara: il Direttore di Gara, il Direttore Ufficio Classifica, il Direttore Ufficio Controllo Periferiche piú altri membri che fanno parte dell'Associazione organizzatrice sempre in numero pari in modo che la Giuria abbia un numero di componenti dispari al suo interno. Tutti i membri

della giuria devono conoscere le norme del settore e devono assicurarsi che queste norme vengano applicate in modo corretto ed equo durante le gare.

6.5.3.2. Nel caso di grandi gare, con un alto numero di partecipanti, possono essere create differenti giurie che seguano le differenti specialità coinvolte.

6.5.3.3. Il Presidente della Giuria è nominato dal Comitato Organizzatore.

6.5.3.4. Durante lo svolgimento della manifestazione e delle singole gare, e fino al termine ultimo utile per la presentazione dei reclami, la maggioranza della Giuria deve essere sempre presente. Il Presidente della Giuria è responsabile della presenza dei componenti della stessa.

6.5.3.5. I membri della Giuria non devono consigliare od assistere gli atleti oltre quanto previsto dalle norme del settore, in qualunque momento della gara.

6.5.3.6. Compiti della Giuria:

6.5.3.6.1. Accertare la completezza dell'organizzazione,

6.5.3.6.2. Assicurare lo svolgimento regolare della gara,

6.5.3.6.3. Assicurarsi che, prima dell'inizio della gara, che le postazioni di gioco e tutta l'attrezzatura necessaria per svolgere le gare sia efficiente,

6.5.3.6.4. Controllare la regolare assegnazione dei turni e degli abbinamenti, nonché l'osservanza dei tempi di svolgimento delle gare,

6.5.3.6.5. Accertare che siano state esportate le formazioni delle squadre prima dell'inizio della gara,

6.5.3.6.6. Vigilare, durante le gare, che le presenti norme e le annuali prescrizioni del settore siano rispettate,

6.5.3.6.7. Segnalare alla Direzione della gara le eventuali difficoltà tecniche,

6.5.3.6.8. Assicurarsi che le periferiche e gli accessori siano stati sottoposti al controllo ed approvati,

6.5.3.6.9. Sovrintendere al controllo delle periferiche e degli accessori,

6.5.3.6.10. Infliggere le sanzioni previste e segnalate dal Direttore di gara,

6.5.3.6.11. Decidere sui reclami, sulle infrazioni commesse dai concorrenti e sulle sanzioni adottate.

6.5.3.6.12. La giuria ha il diritto di esaminare: periferiche, postazioni videoterminali, ecc., degli atleti in qualsiasi momento, anche durante le gare. In questo ultimo caso l'intervento non dovrebbe essere fatto mentre l'atleta è intento a disputare una partita. Un'azione immediata può, tuttavia, essere intrapresa per motivi di sicurezza.

6.5.3.7. La Giuria, per ragioni di sicurezza e/o di ordine, ha la facoltà di disporre l'allontanamento dal luogo di gara di allenatori, spettatori, Ufficiali di gara e più in generale tutti coloro i quali si siano resi responsabili di inadempienze alle presenti norme o che rechino disturbo al regolare svolgimento della gara stessa.

6.5.3.8. Perché una decisione sia valida la Giuria deve essere riunita con almeno metà più uno dei suoi componenti.

6.5.3.9. Le decisioni della Giuria sono prese a maggioranza di voti. In caso di parità il voto del presidente è decisivo.

6.5.3.10. I membri della Giuria hanno il diritto di prendere decisioni individuali durante le gare, ma dovrebbero confrontarsi con altri membri di Giuria e Commissari, nei casi dubbi. Nei casi in cui sia indispensabile un immediato provvedimento, questo può essere adottato anche singolarmente.

6.5.3.11. La Giuria deve decidere, nello spirito e nelle intenzioni del Regolamento e delle Norme del settore, su tutti i casi non contemplati nel Regolamento stesso. Nel caso in cui vi fossero decisioni che dovessero sovrastare i regolamenti, deve essere verbalizzata e spedita al settore opportuna documentazione in modo che le necessarie norme vengano chiarite o modificate.

6.5.3.12. Le decisioni della Giuria hanno immediata applicazione.

6.5.3.13. Coloro che non si ritengono soddisfatti possono ricorrere appellarsi all'associazione organizzatrice della gara per l'istruzione e l'inoltro al settore.

6.5.4. *Ufficio Classifica*, nominato tra i membri del Comitato Organizzatore, è composto da un Direttore e Ufficiali di gara in relazione al lavoro da svolgere.

6.5.5. Tra i compiti dell'Ufficio Classifica:

- ⇒ timbrare dove necessario i documenti attestanti la partecipazione degli atleti,
- ⇒ numerare e preparare le postazioni di gioco come specificato nel presente regolamento,
- ⇒ per registrare e pubblicare i risultati dopo la gara.

6.5.6. *Ufficio Controllo Periferiche*, coadiuvato da un numero sufficiente di esperti Ufficiali di Gara, nominato dal Comitato Organizzatore, è responsabile del controllo e dell'approvazione di tutte le periferiche non fornite dal Comitato Organizzatore e quindi di proprietà degli atleti che intendono utilizzarle durante le gare. Il controllo delle periferiche deve essere fatto per controllare che non siano state laterate rispetto il normale funzionamento e che queste non possano in alcun modo influenzare il normale andamento delle Gare.

7.5.9.1. L'Ufficio Controllo Periferiche è costituito da un Direttore e da un numero adeguato di Ufficiali di gara in relazione al lavoro da svolgere.

7.5.9.2. Prima dell'inizio della gara, dopo l'apertura della manifestazione, ogni atleta che vuol impiegare periferiche proprie, e quindi non quelle messe a disposizione dal Comitato Organizzatore, deve sottoporle al controllo dell'Ufficio Controllo Periferiche per avere garanzia della conformità alle norme del settore. Per essere impiegate in gara le periferiche devono essere ufficialmente approvate.

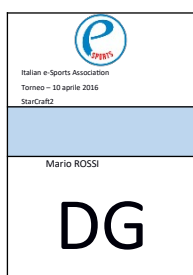
~~7.5.9.3. L'Ufficio Controllo Periferiche deve registrare il nome dell'atleta, la marca (fabbricante), il numero di serie e il modello di ogni periferica controllata. Questi estremi devono essere riportati nella Scheda Controllo Periferiche e allegati alla documentazione di gara.~~

7.5.10. Per agevolare il riconoscimento dei vari Ufficiali di Gara e dei loro ruoli, questi devono essere muniti di una divisa con l'insegna che ne contraddistingua il ruolo. In assenza di una divisa è anche possibile apporre un cartoncino di

identificazione, tramite laccio portabadge al collo oppure tramite cartoncino attaccato al taschino.

7.5.11. La seguente tabella illustra i codici relativi al ruolo dell' Ufficiale di Gara:

SIGLA	COLORE	INCARICO
DG	celeste	Direzione di Gara
G	giallo	Giuria
P	Blu	Controllo Periferiche
C	verde	Classifica
RTN	rosso	Responsabile Tecnico Nazionale



8. ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

8.5. PROGRAMMI DI GARA

8.5.11. I programmi di gara devono essere sottoposti al Comitato Gare Nazionali che in collaborazione con la Commissione Sport Elettronici provvederà a redigere il calendario annuale attività. I programmi gara dovrebbero essere presentati almeno 30 giorni prima dell'inizio delle competizioni.

8.6. CONTENUTI PROGRAMMI GARA

8.6.11. L'Associazione affiliate settore Sport Elettronici MSP che intenda organizzare un evento relativo agli Sport Elettronici, dovrà inoltrare apposita richiesta sul sito www.sportelettronici.it allegando la necessaria documentazione. Contestualmente richiesta sarà rimandata la segnalazione al Comitato Gare Nazionali e alla Sezione relativa al Titolo Videoludico in modo da coordinare i diversi Comitati Organizzatori. Le informazioni minime che dovranno essere presentate :

- ⇒ la località dove si svolgerà la gara,
- ⇒ i titoli videoludici coinvolti nella gara,

- ⇒ l'elenco completo delle attrezzature tecniche necessarie per lo svolgimento delle manifestazioni sia che facciano parte integrante della struttura indicata per l'evento sia che debbano essere aggiunte per esigenze particolari,
- ⇒ una stima sul numero dei partecipanti (a iscrizioni chiuse il numero effettivo),
- ⇒ formato della gara,
- ⇒ data di apertura/chiusura iscrizioni,
- ⇒ data/e di svolgimento della gara,
- ⇒ se previste particolari tasse iscrizione,
- ⇒ ammontare tassa reclami,
- ⇒ premi in palio e modalità di premiazione,
- ⇒ se presenti gli sponsor della manifestazione.

8.6.12. Nel programma reso pubblico deve comparire la nota conclusiva: “per quanto non contemplato nel presente programma di gara, vigono le norme del Regolamento Tecnico del settore Sport Elettornici”.

8.6.13. La Direzione di Gara può apportare modifiche al programma nel caso in cui si rendessero necessarie modifiche per meglio assicurarne lo svolgimento. Di ogni variante dovrà essere data tempestiva comunicazione alla Commissione Sport Elettronici, all'associazione interessata come anche agli atleti coinvolti nel caso in cui la variazione sia decisa in sede di gara. In caso le variazioni siano decise per tempo prima delle gare si dovrà pubblicare sul sito web e tramite email agli atleti già iscritti la modifica apportata.

11. OMOLOGAZIONE DELLE GARE UFFICIALI IeSF

Per omologare una gara ufficiale valida per il circuito IeSF è necessaria la presenza del Responsabile Tecnico Nazionale riconosciuto dal settore Sport Elettronici MSP o un suo delegato che garantisca ed attesti il regolare svolgimento della gara.

TITOLO II - REGOLAMENTO TECNICO SPORT ELETTRONICI GARE DAL VIVO

1. PARTE GENERALE

- 1.1. Il settore Sport Elettronici MSP riconosciuto da MSP stabilisce le regole tecniche specifiche per tutte le competizioni videoludiche agonistiche al fine di regolamentare lo svolgimento delle gare.
- 1.2. Lo scopo del settore Sport Elettronici MSP è di acquisire uniformità nello svolgimento delle competizioni riferite agli sport elettronici.
- 1.3. Il regolamento Tecnico di Sport Elettronici e le norme in esso contenute sono approvate dalla Commissione Sport Elettronici. Le norme tecniche approvate sono valide finché non saranno abrogate o variate.

2. DEFINIZIONE TORNEO DAL VIVO

- 2.2. Si definisce un torneo dal vivo quello nel quale tutti i partecipanti che devono disputare delle gare si trovano nello stesso edificio/luogo circoscritto con lo scopo di affrontarsi direttamente per le stesse gare.
- 2.3. Un torneo dal vivo può prevedere anche solo le fasi finali di un torneo.
- 2.4. Prima dell'inizio del torneo gli atleti devono essere identificati e riconosciuti dal Comitato Organizzatore e/o dagli organi da quest'ultimo eletti.

3. CONOSCENZA DELLE REGOLE

- 2.1. Ogni atleta o qualsiasi altro membro tesserato deve conoscere bene i Regolamenti tecnici di Sport Elettronici ed ITeSPA e deve assicurarsi che essi siano osservati. È responsabilità di ciascun atleta conformarsi alle norme ed ai regolamenti per non essere passibile di segnalazioni e/o penalità.

3. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

- 3.5. L'associazione organizzatrice, attraverso il Comitato Organizzatore, appronta le strutture necessarie allo svolgimento della gara con tutte le attrezzature necessarie per il regolare svolgimento delle attività. Particolare cura deve essere rivolta all'adeguata configurazione delle postazioni di gioco impiegate dagli atleti.

3.6. Il Comitato Organizzatore dovrà approntare e rendere disponibile le attrezzature e il materiale necessario per lo svolgimento della gara:

3.6.1. Adeguato numero di postazioni di gioco per lo svolgimento della gara nei tempi indicati dal programma e in relazione al numero di atleti partecipanti;

3.6.2. Schede di gara, ossia la scheda per ciascuna specialità in duplice copia (atleta e Ufficio Classifica) relativa ai risultati conseguiti dall'atleta nella gara. Questa deve contenere:

- ⇒ generalità dell'atleta e del numero di tessera MSP,
- ⇒ indicazione sulla specialità praticata, partite disputate con ora di inizio e di fine,
- ⇒ registrazione serie di partite disputate con punteggi per le singole serie e le singole partite,
- ⇒ la registrazione di eventuali annotazioni (tempo supplementare, pause tecniche, disconnessioni ecc...)
- ⇒ lo spazio relativo alla firma dell'atleta e dell'Ufficiale di gara addetto.

3.6.3. Registri di gara, ossia il documento sul quale il Direttore di gara deve annotare tutto quanto è relativo allo svolgimento di ciascuna specialità: ora effettiva di inizio e termine di ciascun turno, interruzioni, penalizzazioni, disconnessioni, tempi supplementari concessi e in generale tutto ciò che esula dal normale svolgimento della gara.

~~3.6.4. Registro Controllo Periferiche, necessario per prendere nota di tutte le periferiche utilizzate dagli atleti e approvate dall'Ufficio Controllo Periferiche.~~

3.6.5. Cartoncini di identificazione per gli Ufficiali di gara, nel caso in cui questi ultimi non abbiano una divisa che riporti i relativi dati identificativi.

3.6.6. Cartellini per Ammonizione, Punteggio e Squalifica, moduli per reclami, schede di controllo doping (se previsto),

3.6.7. Cuffie di protezione acustica per gli atleti.

3. POSTAZIONI DI GIOCO

3.1. Le postazioni DI GIOCO sono costituite dai seguenti elementi:

3.1.1. Unità di sistema: l'insieme delle componenti che permette qualsiasi azione ed interazione con i titoli videoludici. Possono essere sia Personal Computer che Console.

3.1.2. Periferiche: si dividono in periferiche di input e di output. Permettono di interagire con l'unità di sistema per svolgere qualsiasi azione con i programmi dell'unità di sistema.

3.1.2.1. Esempi di periferiche: mouse, tastiera, monitor, arcade stick.

3.1.3. Accessori: non agiscono direttamente con l'unità di sistema ma migliorano la qualità d'interazione, di norma non hanno alcuna influenza diretta nelle gare.

3.1.3.1. Esempio accessori: tappetino per il mouse, reggicavo per il mouse, pedana per i piedi, polsino asciuga sudore.

3.2. Ogni singola postazione video terminale deve essere attrezzata con una piattaforma fisica (sia personal computer o console) e relative periferiche uguali tra loro e che rispecchino le norme proposte dal Comitato d'indirizzo piattaforme fisiche del settore Sport Elettronici. In ogni caso le postazioni videoterminali dovranno essere adibite in modo da favorire l'interazione da parte dell'atleta.

3.2.1. La postazione deve essere costruita in modo solido e stabile. La superficie su cui poggiano le periferiche deve essere perfettamente livellata e di una dimensione adeguata a contenere tutte le periferiche con uno spazio che permetta all'atleta di eseguire i movimenti necessari per svolgere la sua gara senza essere costretto o limitato nei movimenti.

3.2.1.1. Per aumentare la comodità dell'atleta è permesso l'uso di una pedana poggiapiedi per mantenere i piedi sollevati dal terreno.

3.2.2. Il monitor deve essere posto a 90° rispetto alle finestre ossia le finestre devono essere sul fianco (destra o sinistra) delle postazioni DI GIOCO.

3.2.3. Le finestre devono munite di un opportuno dispositivo di copertura regolabile per attenuare all'occorrenza la luce diurna.

3.2.4. L'illuminazione artificiale deve essere schermata, in buono stato di manutenzione, adeguatamente collocata, modulabile, con un buon grado di uniformità e con luce neutra.

3.2.5. L'illuminazione generale è sufficientemente contenuta, ma non insufficiente e con un contrasto tra schermo ed ambiente consono alle caratteristiche del lavoro ed alle esigenze visive dell'atleta.

- 3.2.6. Le pareti devono essere tinteggiate con colore chiaro, non bianco e non riflettenti.
- 3.2.7. Lo spazio d'azione alla postazione video terminale deve consentire all'atleta di alzarsi agevolmente dal sedile e di transitare lateralmente.
- 3.2.8. Il rumore deve essere molto contenuto anche in assenza di isolamento acustico da parte dell'atleta. Deve essere possibile la comunicazione verbale tra l'atleta e il Direttore di Gara.
- 3.2.9. La temperatura e l'umidità dell'aria devono essere confortevoli.
- 3.2.10. Sia presente un adeguata distanza tra la postazione video terminale e lo spazio adibito agli spettatori. La distanza deve poter impedire eventuali contatti e deve essere prevista una barriera che separi la postazione video terminale dal pubblico.
- 3.3. Il Direttore di Gara e gli la Giuria di Gara ha il compito di controllare che non si verifichino:
- ⇒ abbagliamenti diretti, riflessi o contrasti eccessivi,
 - ⇒ assenza di schermature per le finestre,
 - ⇒ che il monitor sia disposto con la finestra di fronte o di spalle,
 - ⇒ siano presenti arredi con superfici lucide o con colori estremi (bianco e/o nero),
 - ⇒ le pareti sono troppo chiare o scure,
 - ⇒ interferenze da parte del pubblico verso gli atleti.

4. APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO TECNICO GENERALE

- 4.1. Le norme del regolamento di settore devono essere applicate nelle competizioni di Sport Elettronici che si svolgono in ambito nazionale.
- 4.2. Le norme regolamentari devono essere applicate in tutte le Gare ufficiali, solo in questo caso le gare potranno essere omologate ed eventuali primati conseguiti dagli atleti partecipanti ufficializzati.
- 4.3. Quando una norma fa riferimento ad atleti destri, essa vale all'inverso per i mancini. A meno che non sia specificata espressamente l'applicazione delle Gare per uomini o donne, esse devono essere applicate per entrambi, in ogni gara per uomini e donne.
- 4.4. Durante le competizioni, la Giuria e/o i rispettivi Direttori di Gara devono decidere in merito ai casi che si verificano e che non sono contemplati dai regolamenti. La decisione deve essere applicata al momento per rendere possibile la prosecuzione della gara ma è possibile appellarsi secondo le modalità specificate nel presente regolamento.

5. NORME DI COMPORTAMENTO

- 5.1. Le gare si svolgeranno sempre attraverso l'uso e l'interazione con piattaforme fisiche alimentate a corrente elettrica alternata con un voltaggio variabile. Le conoscenze di queste apparecchiature e delle leggi fisiche che le regolano è utile nonché indispensabile per un uso sicuro delle stesse. L'autodisciplina è necessaria da parte di tutti; nel caso in cui tale autocontrollo sia carente, è compito degli Ufficiali di gara di rafforzare la disciplina ed è dovere degli atleti e degli allenatori delle squadre di collaborare in tale operazione.
- 5.2. Nell'interesse della sicurezza, un la Giuria o un Ufficiale di gara può fermare la gara in qualsiasi momento. Gli atleti e gli allenatori sono obbligati ad informare gli Ufficiali di gara o la Giuria su qualsiasi situazione pericolosa o che possa causare un incidente.
- 5.3. E' vietato toccare le periferiche altrui senza l'autorizzazione del proprietario. Ciò non si applica nei seguenti casi:
- ⇒ esclusivamente se si tratta di un addetto al controllo delle periferiche e/o un membro di Giuria a prendere le periferiche di un atleta in ogni caso mai senza il suo permesso ma informandolo e in sua presenza.
 - ⇒ Una periferica, trovata in condizioni tali da far presupporre una situazione di pericolo, può essere ispezionata e quindi ritirata da un Ufficiale di gara e tenuta a disposizione presso l'area della Giuria (o appositamente scelta) per gli eventuali provvedimenti.
 - ⇒ Presenza nella postazione terminale di una o più periferiche incustodite (saranno presi in carico dall'Direttore di Gara che le depositerà in prossimità della Giuria per i dovuti controlli).
- 5.4. Dopo aver concluso l'ultima partita di una serie e dietro indicazione dell'Ufficiale di Gara e prima di lasciare la postazione terminale, l'atleta deve assicurarsi di aver scollegato e ritirato tutte le sue periferiche.
- 5.5. Quando il comando o segnale di SCOLLEGARE è stato dato, gli atleti impegnati nella gara devono scollegare le proprie periferiche, nel caso in cui ne abbiano, ed abbandonare la propria postazione nel più breve tempo possibile per consentire i controlli dell'Ufficio Controllo Periferiche che deve constatare l'effettivo funzionamento delle periferiche in dotazione alla postazione terminale. Una volta utilizzate le postazioni di gioco devono essere riportate al loro stato iniziale.

- 5.6. Il Direttore di Gara o altri Ufficiali di gara designati hanno la responsabilità di dare i comandi di inizio e termine della singola gara o della serie e gli ulteriori comandi necessari. Il Direttore di gara deve anche assicurarsi che i comandi vengano eseguiti.
- 5.6.1. In caso di interruzioni la ripresa della gara avverrà con un conto alla rovescia partendo da 5 e che, alla sua conclusione, farà riprendere la gara.
- 5.7. È vietato fumare nell'area dedicata agli atleti ne in quella degli spettatori.
- 5.8. Non è consentito fare rumore o parlare ad alta voce vicino alle postazioni di gioco. Gli Ufficiali di gara, gli accompagnatori e gli atleti devono limitare le conversazioni a questioni ufficiali quando di trovino vicino gli atleti in gara.
- 5.8.1. Gli Ufficiali di gara devono anche controllare che il brusio proveniente dagli spettatori sia mantenuto ad un livello minimo ed in ogni caso non interferisca con il regolare svolgimento della gara.
- 5.9. È vietato l'uso nell'area di Gara di: telefonini, ricetrasmittenti, segnalatori acustici o similari apparecchiature, da parte di atleti ed allenatori.
- 5.10. I telefoni cellulari e ogni altro apparecchio elettronico non espressamente necessario alla gara deve essere spento o comunque silenziato.
- 5.10.1. Gli atleti non possono usare apparecchi elettronici sino a quando sono seduti sulla postazione video terminale, ossia sino a quando sono in gara.
- 5.11. È vietato l'uso di flash fino al termine della competizione a meno che non autorizzati dal personale addetto. Durante le manifestazioni sportive che si svolgono sotto l'egida del Settore Sport Elettronico non sono in alcun modo consentite manifestazioni politiche, religiose, razziali.
- 5.12. Chiunque contravenga al sano spirito sportivo, offenda apertamente i membri di qualsiasi comitato, funzionari o arbitri durante lo svolgimento dei loro compiti o si comporti in modo da screditare il Settore Sport Elettronici, MSP o gli organizzatori di una competizione potrà essere sanzionato per condotta antisportiva.
- 5.13. Nel caso sia il pubblico a violare le norme comportamentali si può richiedere l'allontanamento o, in casi estremi, la Giuria di Gara può far disputare la manifestazione a porte chiuse (ossia senza pubblico).

5.14. L'atleta deve presentarsi, pronto a disputare la gara, alla postazione assegnata all'ora esatta, con tutto l'equipaggiamento controllato e pronto per iniziare la gara al segnale dei Giudici di Gara.

6. OBBLIGHI DELL'ATLETA

6.1. Ogni atleta che partecipa alla manifestazione deve rispettare i seguenti punti:

- ⇒ dare la massima disponibilità agli Ufficiali di gara in ogni momento per questioni riguardanti la sicurezza e per ottenere un efficiente svolgimento della gara in un sano spirito sportivo,
- ⇒ verificare l'esattezza dei dati della sua iscrizione,
- ⇒ conoscere bene il programma della giornata e della manifestazione,
- ⇒ presentarsi all'ora esatta, indicata dal Direttore di gara, con le periferiche che intende usare controllate e registrate,
- ⇒ prendere visione dei risultati e, nel caso in cui lo desidera, presentare reclami entro i termini stabiliti (20 minuti),
- ⇒ prestare la massima attenzione ai comunicati preliminari ed ufficiali come anche ai risultati e agli annunci,
- ⇒ seguire scrupolosamente le disposizioni e le direttive degli Ufficiali di gara.

7. ORARIO

7.1. Per determinare l'ora esatta il Giudice di Gara farà riferimento ad un unico orologio, possibilmente pubblico e visibile a tutti. L'orologio di Gara sarà consultato ogni qual volta necessario e in ogni caso all'inizio della manifestazione e per ogni conteggio necessario al Giudice di Gara. Per qualsiasi contestazione la Giuria di Gara farà riferimento a l'orologio indicato dal Giudice di Gara ad inizio manifestazione.

7.2. Se un atleta arriva in ritardo alla gara, entro e non oltre i 15 minuti dall'inizio, egli può parteciparvi ma non gli sarà concesso alcun tempo supplementare, a meno che il suo ritardo sia dovuto a circostanze non dipendenti da lui. Se ciò viene dimostrato la Giuria concederà, se possibile, il tempo supplementare, senza però sconvolgere il programma

generale della gara. In tali casi, per il ritardo di tempo, la Giuria di Gara determinerà quando e come sarà possibile recuperare il tempo (o le serie di partite).

8. INIZIO MANIFESTAZIONE

8.1. All'orario indicato nella documentazione ufficiale il Direttore di Gara sancisce l'inizio manifestazione. In questo orario la Giuria di Gara andrà a censire gli atleti e i tecnici presenti in modo da ufficializzarne la partecipazione alla gara e l'Ufficio Controllo Accessori andrà ad ispezionare e verificare tutti gli accessori che gli atleti vorranno utilizzare durante le gare.

8.1.1. Una volta che l'Ufficio Controllo Accessori ha completato l'ispezione di un singolo accessorio e lo ha ritenuto idoneo rispetto le normative vigenti questo viene posto su di un ripiano bene in vista dal quale potrà essere preso solo dal legittimo proprietario per disputare la gara. Il ripiano deve avere abbastanza spazio per contenere tutti gli accessori e deve essere compartimentato con i nomi degli atleti per agevolare il riconoscimento.

8.1.2. Nel caso in cui l'Ufficio Controllo Accessori non ritenesse un accessorio idoneo o fuori norma questo verrà consegnato al legittimo proprietario che dovrà presentarsi alla Giuria per dichiarare la rinuncia all'utilizzo o la sostituzione.

8.2. Al termine del censimento il Direttore di Gara annuncerà l'inizio ufficiale delle gare con l'annuncio di tutti gli abbinamenti e l'ordine degli stessi.

8.3. Il Direttore di Gara procederà con l'indicare le postazioni terminali ai singoli atleti e li inviterà a prendere posizione per l'inizio ufficiale della Gara.

8.4. Gli atleti che non disputeranno immediatamente la propria gara saranno invitati ad attendere in apposita area.

9. CONTROLLI PRE-GARA

9.1. Prima dell'inizio della gara, il Direttore di gara, dovrà accertare:

- ⇒ l'efficienza di tutte le postazioni di gioco,
- ⇒ i tempi stimati di gara siano adeguati per svolgersi in una giornata o annunciare i termini entro i quali la gara proseguirà il giorno (o i giorni) successivi,
- ⇒ che gli Organi di gara siano stati costituiti regolarmente e siano tutti presenti prima dell'inizio della gara,
- ⇒ che il numero degli ufficiali di gara sia adeguato alle necessità,
- ⇒ siano possibili riparazioni e sostituzioni per la maggior parte delle postazioni di gioco,
- ⇒ che gli atleti abbiano la possibilità di provare il funzionamento delle proprie periferiche durante i giorni di gara in una zona appositamente designata e su un video terminale adibito alle prove.

10. INIZIO GARA

10.1. Quando l'atleta siede sulla postazione terminale, indicatagli dal Direttore di Gara, da quel momento deve essere considerato ufficialmente in gara.

10.2. L'atleta in gara deve sempre avere entrambe le mani sul tavolo di gioco o in ogni caso darne visibilità alla Giuria di Gara e al Direttore di Gara che deve poter controllare i movimenti dell'atleta e l'interazione con le periferiche.

10.3. Nella fase di configurazione della postazione l'atleta è libero di muoversi come meglio crede per collegare le sue periferiche al terminale.

10.3.1. L'atleta, può richiedere l'assistenza di un Ufficiale di Gara per agevolare i collegamenti con il terminale.

10.4. Tutti i movimenti dell'atleta devono essere opportuni per non arrecare alcun danno alle piattaforme fisiche messe a disposizione dal Comitato Organizzatore ed evitare il disturbo per altri atleti.

10.5. È vietato dare consigli di qualsiasi tipo, ad un atleta in gara ed egli può parlare soltanto con gli Ufficiali di Gara e, se concesso da questi ultimi, con il suo allenatore.

10.5.1. L'atleta può lasciare la postazione di gioco, solo dopo aver informato di ciò il Direttore di Gara e senza disturbare gli altri giocatori.

10.5.2. L'allenatore, o in sua assenza il giocatore, può richiedere una pausa tecnica tra una partita e la successiva, anche all'interno di una serie, una volta per serie e per un massimo di 10 minuti.

10.5.3. Se un allenatore desidera parlare con un suo atleta impegnato nella postazione video terminale, egli non deve contattarlo direttamente o parlargli, ma deve richiedere l'autorizzazione al Commissario o ad un Membro di Giuria che possono o meno, a seconda delle circostanze, AUTORIZZARE IL TECNICO O ALLENATORE AD AVVICINARSI ALL' ATLETA ALLA SUA POSTAZIONE.

10.5.4. In ogni caso il contatto verbale con il giocatore può avvenire mentre una partita è in pausa o, durante una serie, tra una partita e l'altra. Non è in alcun caso per nessuno permesso di avvicinare il giocatore mentre è seduto sulla postazione terminale e sta disputando una partita. Ogni comunicazione, ad eccezione di ammonimenti, squalifica o di situazioni di pericolo ravvisate dagli Ufficiali di gara, dovranno essere comunicati al termine della partita in corso.

11. VIOLAZIONI DEL REGOLAMENTO

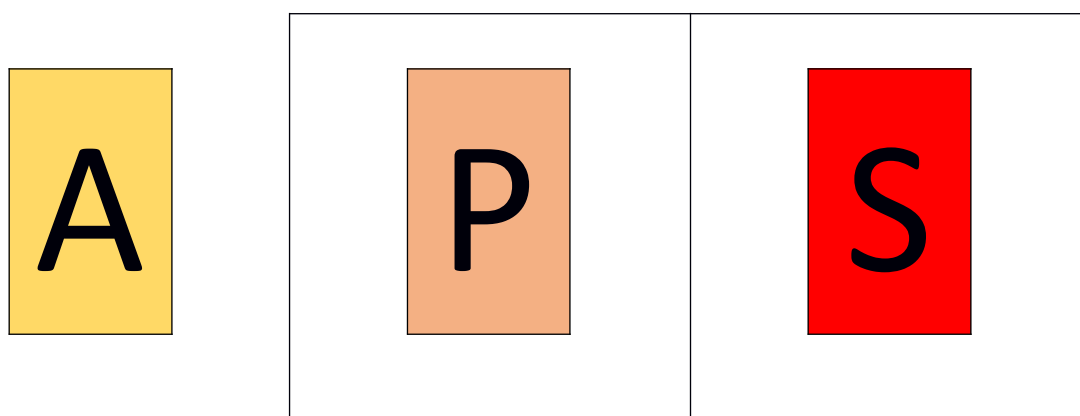
11.1. Nel caso di aperte violazioni del Regolamento si deve comminare per prima una AMMONIZIONE mostrando il cartellino GIALLO con la lettera "A", in modo che l'atleta possa correggere l'errore.

11.1.1. Quando è possibile, l'ammonizione deve essere data nel corso del periodo di allenamento o durante la fase di configurazione della postazione.

11.2. Se l'atleta non corregge l'errore entro il termine stabilito dalla Giuria il Direttore di Gara o un Ufficiale di Gara appositamente indicato dal Direttore di Gara, o deve mostrare il cartellino ARANCIONE con la lettera "P" indicante una detrazione sul PUNTEGGIO e devono essere detratti due (2) punti dal suo risultato nella serie complessiva o nel risultato di partita quando si tratta di scontro unico. Il provvedimento va registrato sulla Scheda di Gara e sul Registro di Gara.

11.3. Se l'atleta persiste nel non correggere l'errore gli si deve comminare la squalifica, Sarà mostrato il cartellino ROSSO con la lettera "S". Questo provvedimento può essere preso unicamente dalla maggioranza dei Giudici di Gara.

11.4. Le dimensioni dei cartellini devono essere circa 70 x 100 mm di colore differente a seconda della funzione che assolvono e con le iniziali delle lettere di colore nero:



COLORE	FUNZIONE	INIZIALE
Giallo	Ammonimento	A
Arancione	Punteggio	P
Rosso	Squalifica	S

11.5. In caso di violazione occulta delle norme, cioè quando il sotterfugio è deliberatamente nascosto, deve essere comminata direttamente la squalifica.

11.6. Un atleta squalificato non potrà proseguire a disputare la gara né la manifestazione e sarà classificato come ultimo nella classifica a (0) zero punti.

12. ABLIAMENTO E PERIFERICHE – PARTE GENERALE

12.1. Gli atleti devono usare soltanto le periferiche conformi ai Regolamenti del Settore Sport Elettronici MSP e approvati dal Comitato d'indirizzo Piattaforme Fisiche.

12.2. Tutto ciò come ad esempio ma non limitato a: abbigliamento, sedia, accessori, ecc. che possa costituire per l'atleta un illecito vantaggio rispetto agli altri e che non è riportato

nel presente Regolamento o che sia in contrasto con lo spirito dei Regolamenti Settore Sport Elettronici MSP ed in ogni caso contro lo spirito del "gioco corretto" ("Fair Play") è rigorosamente vietato.

12.3. Norme per l'abbigliamento:

12.3.1. È responsabilità del atleta presentarsi negli stand di tiro vestito in modo appropriato ad un pubblico avvenimento.

12.3.2. Prima della gara le eventuali periferiche proprie dell'atleta devono essere esaminato dall'Ufficio controllo Periferiche per assicurarsi che siano conformi alle Regole del settore Sport Elettronico. L'atleta è responsabile della presentazione di tutte le periferiche, comprese tutte le attrezzature che intende utilizzare anche solo in alcune occasioni durante la gara, per il loro controllo ufficiale e approvazione, prima dell'uso. Gli allenatori sono ugualmente responsabili della conformità al presente Regolamento Tecnico dell'abbigliamento e dell'attrezzatura dei loro atleti.

12.3.3. Dopo che le periferiche sono state approvate, esse non devono essere alterate, in nessun momento, prima o durante la gara, in modo tale che siano in conflitto con il presente Regolamento o le altre norme del settore Sport Elettronici. L'approvazione delle periferiche è valida solo per la manifestazione, ossia l'insieme di gare di un'unica giornata, per la quale la verifica è stata fatta.

12.3.4. Se un atleta inizia la gara con periferiche non controllate o non approvate, dovrà essere penalizzato con la segnalazione di un cartellino arancione e con detrazione di due (2) punti dalla gara in corso. La gara sarà sospesa dietro indicazione del Direttore di Gara e non gli sarà concesso di continuare fino a quando gli accessori non siano stati approvati dall'Ufficio Controllo Accessori. Egli potrà riprendere la sua gara solo nel momento stabilito dalla Giuria di Gara. Non gli saranno concessi né tempo né partite supplementari per provare i suoi accessori.

13. DISCONNESSIONE

13.1. La disconnessione di un giocatore è costituita dall'abbandono di una determinata partita in corso e può essere relativa ad uno o più giocatori. Il Direttore di Gara ha la possibilità di sospendere una determinata partita nel caso di disconnessione di un atleta per avviare le necessarie verifiche tecniche e risolvere il problema. Nel caso in cui la disconnessione dovesse prolungarsi e non ci sia il modo di risalire all'origine del problema da risolvere, la Giuria di Gara può autorizzare la sospensione della Gara fino alla risoluzione del problema.

13.2. In tutti i casi il Giudice di Gara o la Giuria devono essere informati in modo da poter decidere sulle misure da adottare.

13.3. Si considera disconnessione intenzionale qualsiasi caso in cui l'atleta poteva ragionevolmente correggere l'anomalia che ha prodotto la stessa disconnessione. Una disconnessione intenzionale causa l'ammonizione con decurtazione del punteggio dell'Atleta.

14. FOTOGRAMMI PER SECONDO

14.1. Il numero di fotogrammi per secondo definisce la fluidità con la quale è possibile percepire l'azione nel titolo videoludico ed è un fattore determinante per l'interazione con lo stesso. Per questo motivo è di vitale importanza che un atleta abbia una costanza nella frequenza fotogrammi e che non si verifichino variazioni che facciano percepire meno di 29,5 fps (30 Hz).

14.2. In caso l'atleta percepisca e lamenti un valore di fotogrammi inferiore può chiedere l'intervento di un Ufficiale di gara che, nel caso in cui riscontri tale anomalia dichiarerà la pausa tecnica per poter ristabilire i valori ottimali.

14.2.1. In ogni caso dietro segnalazione dell'atleta devono essere fatti dei controlli indiretti (ossia esterni alla postazione video terminale interessata) per accertare la reale frequenza di fotogrammi nelle postazioni degli atleti.

15. LATENZA

15.1. Con il termine “latenza” si intende il tempo di risposta ai comandi impartiti dall’ atleta alle periferiche della postazione terminale video.

15.2. La latenza di norma con valori uguali o inferiori a 12 millisecondi non è percepita alcuna variazione nella maggioranza dei casi e quindi opportuno configurare le postazioni di gioco affinché i valori riscontrati in fase pre-gara siano tali da non percepire alcuna latenza o rientrare in tale valore.

16.CLASSIFICA E GRADUATORIA

16.1. La classifica e la graduatoria servono a porre nell'ordine di merito i singoli atleti e le squadre che hanno partecipato ad una gara. Elemento determinante della classifica è il punteggio conseguito con il totale dei punti per partite vinte e pareggiate, sottratte le eventuali penalità.

16.1.1. La classifica individuale è determinata dal totale dei punti conseguiti dall’atleta.

16.1.2. La classifica di squadra è determinata dalla somma dei punteggi individuali conseguiti dai singoli atleti componenti la squadra incluse le riserve che han preso parte alla Gara.

16.1.3. Le classifiche sono stilate per categorie e per specialità.

16.2. Ultimato il lavoro di controllo di computo del punteggio, si registrano i punti sulle schede di gara; si procede quindi alla compilazione della classifica.

16.2.1. Le classifiche sono compilate sulla scorta dei dati ufficiali predetti.

16.3. Gli atleti che non hanno completato la gara sono ugualmente classificati in base ai risultati ottenuti a meno che non abbiano manifestato ufficialmente la volontà di ritirarsi alla Giuria o agli Ufficiali di gara. In tal caso essi saranno elencati in ordine alfabetico in fondo alla classifica, con la dizione “ritirato” al posto del punteggio. Si applicherà un punteggio pari a 0 (zero) con eventuali penalità per la classifica personale e generale annuale. Apposita nota verrà redatta sul Registro di gara.

16.4. Gli squalificati troveranno analoga collocazione ai ritirati ma con la dizione “squalificato” al posto del punteggio.

16.5. Nell'Ufficio Classifica le seguenti operazioni devono essere verificate da un secondo Ufficiale di gara:

⇒ la determinazione dell’esito di ogni singola gara;

⇒ l’eventuale detrazione di punti;

⇒ la somma dei punti di tutte le serie.

Ciascun Ufficiale di gara deve sottoscrivere il proprio lavoro, apponendo la propria sigla. Gli OTTO migliori risultati individuali ed i tre migliori risultati di squadra devono essere verificati prima di ufficializzare le classifiche finali. Le classifiche ufficiali devono contenere il cognome ed il nome come anche il numero tessera MSP, il soprannome (nickname ufficiale) e l'eventuale associazioni di appartenenza; oltre al risultato finale devono essere riportati, se possibile, i punteggi parziali. Nei casi di parità, per i primi 8 posti, la classifica deve riportare i punteggi validi per la graduatoria.

16.6. Le classifiche nazionali annuali sono composte dalla somma dei punteggi delle classifiche delle singole gare a cui prende parte l'atleta e sono disponibili per i singoli atleti e per le squadre.

16.7. Le classifiche nazionali annuali si dividono per singole specialità.

10 PARITA' NEI PUNTEGGI

Tutte le parità dovranno essere risolte, se o espressamente indicato dai regolamenti tecnici specifici, come possibilità permessa per una serie di gare si determinerà il vincitore tramite:

- il risultato negli ultimi tre scontri diretti (quando presenti);
- singola partita di spareggio.

Se la parità persiste, gli atleti vengono classificati a pari merito ed elencati in ordine alfabetico secondo il loro cognome. Gli atleti che partecipano ad uno spareggio, saranno classificati secondo il risultato di quest'ultimo.

11 RECLAMI

11.1 È possibile presentare reclamo verbalmente o per iscritto.

10.1.9 Per ogni tipo di reclamo, sia esso verbale o scritto, dovrà essere corrisposta la relativa tassa. Tutti i reclami scritti devono essere presentati alla Direzione di Gara non più tardi di 30 minuti da quando è accaduto il fatto che si contesta attraverso un apposito modello. La tassa deve essere restituita se il reclamo viene accettato, mentre è trattenuta dal Comitato Organizzatore se il reclamo viene respinto.

- 11.2 Ogni atleta o allenatore ufficiale, ossia che sia registrato nell'albo tecnici Sport Elettronici, ha il diritto di presentare reclamo VERBALE immediatamente alla Giuria o Ufficiale di Gara:
- ⇒ contro un episodio di gara che si ritiene violi i regolamenti,
 - ⇒ contro una decisione della Giuria o degli Ufficiali di gara,
 - ⇒ contro un'azione a cui ha assistito,
 - ⇒ contro un'azione di disturbo o un danneggiamento da parte di altri atleti o per negligenza di questi ultimi.
- 11.3 Nel caso di reclami verbali il Direttore di gara deve essere interpellato per valutare il reclamo presentato e decidere immediatamente sulla validità dello stesso. Nel caso lo ritenesse opportuno il Direttore di gara può riferire alla Giuria per la decisione collegiale. In quest'ultimo caso il Direttore di gara può sospendere momentaneamente la gara per attendere il responso e decidere sull'accaduto.
- 11.4 Nel caso si contesti il risultato di una determinata partita di una gara il reclamo sarà preso in considerazione solo se presentato prima della successiva partita e nel caso si tratti dell'ultima partita il reclamo dovrà essere presentato entro 5 minuti.
- 11.5 I reclami scritti possono riguardare tutte le tematiche sopra esposte per i reclami verbali ma possono anche essere conseguenti ad un reclamo verbale. Tuttavia è anche possibile presentare reclamo scritto anche senza aver presentato prima reclamo verbale.
- 11.6 Tutti i reclami scritti devono essere presentati non più tardi di 30 minuti da quando accaduto il fatto in contestazione e devono essere accompagnati dalla tassa fissa di gara.
- 11.7 La tassa è restituita se il reclamo è accettato mentre viene trattenuta nel caso in cui il reclamo sia stato respinto.
- 11.8 I reclami scritti devono essere presentati alla Direzione di gara che dispone degli appositi modelli prestampati.
- 11.9 I reclami scritti devono essere vagliati dalla maggioranza della Giuria.
- 11.10 La tassa per la presentazione del reclamo deve essere pagata per ogni singolo risultato oggetto di reclamo.

12 APPELLI

- 12.1 È possibile appellarsi ad una decisione della Giuria ricorrendo rivolgendosi direttamente al settore Sport Elettronici. La richiesta d'appello deve essere presentata alla Giuria di gara entro e non oltre un'ora dalla decisione avversa. Il Comitato Organizzatore della

manifestazione compilerà una relazione circostanziata e documentata unitamente al reclamo d'appello ed al verbale della Giuria. Tutta la documentazione sarà quindi inviata in formato digitale per l'avvio della pratica.

12.2 La decisione d'appello del settore Sport Elettornici è definitiva.

13 DEFINIZIONE GARE IN LINEA

13.1 Sono definite Gare in linea tutte quelle competizioni di Sport Elettronici nelle quali gli sfidanti non si trovano nello stesso edificio o luogo circoscritto oppure non hanno lo scopo di partecipare ad una medesima Gara composta da più partite.

13.2 Le Gare in linea sfruttano la capacità delle piattaforme videoludiche, ossia le postazioni di gioco, di poter essere collegate a distanza attraverso una [rete](#) ad accesso pubblico che connette vari dispositivi in tutto il mondo: internet.

14 COMUNICAZIONI GARE IN LINEA

14.1 Tutte le comunicazioni che dovranno avvenire tra gli atleti e gli Ufficiali di Gara dovranno essere fatte attraverso canali audio indicati in anticipo prima dell'inizio ufficiale delle Gare.

14.2 Le comunicazioni per scritto sono sostituite da posta elettronica (e-mail). La casella di posta elettronica del torneo dovrà essere indicata in anticipo e monitorata durante lo svolgimento delle Gare per la ricezione di segnalazioni e/o reclami. La casella di posta elettronica può essere sostituita da una "chat in linea" in tempo reale a condizione che il resoconto della chat sia allegato ai verbali di Gara.

14.3 Nel caso in cui non fosse possibile comunicare con l'atleta in alcun modo ne questo si presentasse nei canali indicati dagli Ufficiali di Gara alle comunicazioni pre-gara per i tempi stabiliti, il Direttore di Gara potrà sospendere o squalificare l'atleta stesso.

15 CONTROLLI PRE-GARA GARE IN LINEA

15.1 Gli Ufficiali di Gara dovranno assicurarsi che tutti gli atleti possano accedere agli appositi canali di comunicazione messi a disposizione attraverso:

- l'invio di una lettera elettronica e la conseguente risposta. La lettera elettronica di risposta deve contenere il risultato di "benchmark" del computer in suo, fatto non più tardi di 2 ore prima dell'invio, dal sito <https://novabench.com>;
- l'appello degli atleti nei canali audio dedicati;

16 DISCONNESSIONE GARE IN LINEA

- 16.1 Nel caso di disconnessioni il Direttore di gara può richiedere all'atleta di fornire un rapporto sulla velocità di connessione (<http://www.speedtest.net>) per verificare che ci siano le prestazioni minime richieste.

TITOLO III – QUALIFICHE NAZIONALI IeSF

1. PARTE GENERALE

Il Settore Sport Elettronici MSP, in qualità di membro dell' International e-Sports Federation, ha il compito di stabilire le modalità di partecipazione degli atleti e delle squadre di nazionalità italiana all'appuntamento annuale denominato "e-Sports World Championship". Il giocatore o la squadra che si posizioneranno in prima posizione nella classifica finale potrà fregiarsi dell'appellativo "Nazionale Italiana Sport Elettronici" e rappresenterà l'Italia nelle competizioni internazionali sino all'apertura delle successive qualifiche Nazionali indette dall'IeSF.