ITALIAN ESPORTS ASSOCIATION

— ISTITUTO SPORT E SOCIALE —

ESPORTS WORLD FEDERATION

WORLD ESPORTS CONSORTIUM

Italian Esports Association

Italian Esports SUPERLEGA 2026
Marvel Snap

ITALIAN ESPORTS SUPERLEGA

[#IESL26-MS]

REGOLAMENTO SPORTIVO UFFICIALE 1.0

Ultimo aggiornamento: 09 aprile 2026

Art. 1 – Premessa e validità

1.1. Finalità e natura della manifestazione

L'Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap è una manifestazione ufficiale di esport individuale (1v1) organizzata e promossa da Italian Esports Association ASD APS (d'ora in avanti ITESPA), associazione sportiva dilettantistica affiliata a Istituto Sport e Sociale (ISS), ente aderente ad ASI Nazionale, Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI.

L'evento rientra nelle attività ufficiali riconosciute dal Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC) di ISS e si propone di valorizzare la cultura sportiva digitale, la formazione tecnica degli atleti e la diffusione dei valori educativi dello sport: lealtà, rispetto, fair play, inclusione e collaborazione.

La competizione costituisce inoltre fase di pre-selezione per la Nazionale ITESPA 2026 e per il circuito ufficiale Italian Esports Champions 2026.

1.2. Validità e inquadramento regolamentare

La manifestazione si svolge sotto l'autorità regolamentare di ASI Nazionale Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS) e il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), con l'organizzazione tecnica di ITESPA – Italian Esports Association ASD APS.

Tutti i partecipanti si impegnano ad osservare e rispettare le seguenti normative, elencate per ordine gerarchico di validità:

- Statuto e Regolamenti Generali ASI Nazionale (CONI);
- Regolamenti interni e disposizioni del Settore Giochi Elettronici Competitivi (ISS);
- Regolamento Sportivo Ufficiale – Italian Esports SUPERLEGA 2026 (ITESPA);
- Regolamento Particolare di Gara (RPG) e Circolari Ufficiali ITESPA;
- Comunicazioni, delibere e decisioni della Direzione Gara e del Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA.

1.3. Applicazione e accettazione

L'iscrizione e la partecipazione alla manifestazione implicano l'accettazione integrale del presente Regolamento e delle sue eventuali successive integrazioni.

L'ignoranza delle norme non costituisce motivo di giustificazione.

Ogni partecipante deve restare aggiornato tramite i canali ufficiali ITESPA (sito web, Discord e-mail ufficiale).

1.4. Ambito di applicazione

Il presente Regolamento Sportivo disciplina ogni aspetto della manifestazione, tra cui:

- requisiti di iscrizione e partecipazione;
- norme tecniche e di condotta in gara;
- modalità di svolgimento dei match e regole di server;
- criteri di punteggio e classifiche ufficiali;
- procedure disciplinari e d'appello;
- norme relative ai diritti di immagine e alla comunicazione pubblica.

Le norme entrano in vigore con la pubblicazione dell'elenco iscritti e restano valide fino all'omologazione della classifica ufficiale finale da parte di ITESPA e ISS.

1.5. Interpretazione e chiarimenti

Eventuali dubbi interpretativi saranno risolti dalla Direzione Gara, che potrà emettere Circolari Ufficiali o Chiarimenti Interpretativi, aventi valore immediato e vincolante.

Ogni caso non espressamente previsto dal presente regolamento sarà valutato secondo il principio di analogia sportiva e nel rispetto dello spirito del fair play.

1.6. Revisione e aggiornamenti

ITESPA potrà aggiornare o integrare il presente Regolamento mediante Circolari Ufficiali numerate.

Le modifiche avranno immediata validità dalla pubblicazione sui canali ufficiali e saranno vincolanti per tutti i partecipanti.

1.7. Durata e validità temporale

Il presente Regolamento Sportivo Ufficiale – Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap, è approvato da Istituto Sport e Sociale (ISS), tramite il Settore Giochi Elettronici Competitivi (GEC), e ratificato da ASI Nazionale, con validità dalla data di pubblicazione ufficiale fino alla chiusura e omologazione della manifestazione.

1.8. Etica e valori sportivi

La manifestazione si ispira ai valori fondamentali dello sport promossi da ASI Nazionale e dal CONI, e in particolare ai principi di lealtà, rispetto, inclusione, sicurezza, benessere digitale e responsabilità.

Ogni atleta, team o rappresentante che adotti comportamenti contrari a tali principi, anche al di fuori della pista o sui canali digitali ufficiali, potrà essere sanzionato o escluso dalla manifestazione, secondo quanto previsto dal Codice Etico ITESPA – ISS.

Art. 2 – Organizzazione

2.1 Ente promotore e autorità sportiva di riferimento

La manifestazione Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap è promossa da ASI – Associazioni Sportive e Sociali Italiane, Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, tramite l'associazione affiliata Istituto Sport e Sociale (ISS), attraverso il proprio Settore Giochi Elettronici Competitivi, con l'organizzazione tecnica e sportiva a cura di ITESPA – Italian Esports Association ASD APS.

ASI Nazionale esercita la funzione di vigilanza sportiva generale, mentre ISS coordina, tramite il Settore GEC, la regolamentazione, la validazione e l'omologazione dell'evento. ITESPA, in qualità di ente organizzatore tecnico, cura la gestione operativa, sportiva, comunicativa e disciplinare della competizione.

2.2. Funzioni e competenze degli enti coinvolti

Soggetto	Ruolo e competenze
ASI Nazionale	Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI. Garantisce il rispetto dei principi sportivi, formativi ed etici, nonché la conformità dell'evento all'ordinamento sportivo nazionale.
Istituto Sport e Sociale (ISS)	Associazione nazionale affiliata ad ASI, titolare delle attività del Settore Giochi Elettronici Competitivi. Supervisiona la corretta applicazione delle norme regolamentari e coordina gli aspetti di formazione, arbitraggio e sicurezza sportiva digitale.
Settore Giochi Elettronici Competitivi	Settore operativo di ISS dedicato alla promozione, regolamentazione e supervisione delle attività esport riconosciute. Stabilisce standard tecnici e disciplinari per le competizioni digitali, con attenzione alla tutela dei giocatori e alla professionalizzazione del settore.
ITESPA – Italian Esports Association ASD APS	Ente organizzatore e promotore tecnico della manifestazione. Responsabile dell'intera gestione sportiva, della comunicazione, della sicurezza digitale, della direzione gara, della formazione e del reclutamento degli ufficiali di gara e degli atleti. Cura inoltre la pubblicazione dei regolamenti, delle circolari e delle classifiche ufficiali.
Direzione Gara ITESPA	Organo tecnico preposto alla gestione sportiva dell'evento in tempo reale. Ha piena autorità nel controllo della competizione, nell'applicazione delle sanzioni e nella verifica della regolarità di tutte le fasi di gara.

Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA	Organo disciplinare indipendente, incaricato di esaminare reclami, sanzioni e decisioni di gara. Opera nel rispetto del Regolamento Generale ISS e delle normative ASI, garantendo imparzialità e trasparenza.
Ufficio Comunicazione e Media ITESPA	Responsabile della diffusione delle informazioni ufficiali, della gestione dei canali social e dei contenuti audiovisivi, nonché del rispetto del Codice Etico e delle policy media ASI/ISS.

2.3 Autorizzazione e omologazione

La manifestazione è autorizzata e riconosciuta dal Settore Giochi Elettronici Competitivi di Istituto Sport e Sociale (ISS), nell'ambito dell'ordinamento sportivo ASI Nazionale.

L'omologazione ufficiale dell'evento e la validazione dei risultati finali competono a ISS/GEC, previo controllo documentale e sportivo da parte di ITESPA.

Tutti i documenti ufficiali (Regolamento Sportivo, RPG, Circolari, Verbali e Classifiche Finali) devono essere trasmessi a ISS per l'archiviazione e la ratifica.

2.4 Direzione sportiva e tecnica

La Direzione Sportiva ITESPA è responsabile di:

- approvazione e controllo delle iscrizioni;
- gestione delle verifiche tecniche e delle sessioni di gara;
- applicazione delle norme disciplinari e di sicurezza digitale;
- supervisione del fair play e delle comunicazioni in gara;
- coordinamento del team tecnico e del personale di supporto.

Tutti operano secondo le disposizioni del Regolamento ITESPA e del Settore GEC ISS.

Essi sono tenuti a mantenere un comportamento neutrale, professionale e imparziale, garantendo il corretto svolgimento sportivo della competizione e la sicurezza dei partecipanti.

Le decisioni sono comunicate tramite Circolare Ufficiale e possono essere oggetto di appello secondo le procedure disciplinari ISS.

2.6 Responsabilità dell'organizzazione

ITESPA, in qualità di ente organizzatore, assume la piena responsabilità sportiva e tecnica dell'evento.

Essa si impegna a:

- garantire la regolarità della competizione;
- assicurare la trasparenza nella gestione dei dati e dei risultati;
- tutelare l'integrità digitale dei server di gara;
- rispettare le normative ASI/ISS in materia di sicurezza informatica, privacy e tutela dei minori;
- assicurare la qualità formativa e l'equità sportiva per tutti i partecipanti.

Nota: *ITESPA non risponde di eventuali problemi tecnici di rete, crash del software, o disconnessioni dei partecipanti, salvo diversa disposizione del Regolamento Particolare di Gara.*

2.7 Codice etico e condotta sportiva

Tutti i membri dell'organizzazione, gli atleti e gli ufficiali di gara sono tenuti a rispettare il Codice Etico ITESPA – ISS, conforme ai principi del Codice Etico ASI e ai valori del CONI.

In particolare, sono vietati:

- comportamenti discriminatori o offensivi;
- utilizzo di linguaggio inappropriato in voice chat o stream;
- uso di cheat, exploit o software non autorizzati;

- azioni lesive dell'immagine dell'ente organizzatore o del movimento esport.

Le violazioni saranno sanzionate secondo le procedure disciplinari previste dal Regolamento ITESPA e dal Regolamento Generale ASI.

2.8 Comunicazioni ufficiali

Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla manifestazione (regolamenti, aggiornamenti, circolari, decisioni di gara, classifiche) saranno pubblicate esclusivamente sui canali ufficiali ITESPA, ovvero:

- Sito web ufficiale ITESPA: www.italianesports.org
- Server Discord ITESPA (sezione #comunicazioni-ufficiali)
- Canale e-mail ufficiale: info@italianesports.org

Le comunicazioni pubblicate in tali sedi hanno valore legale e vincolante.

L'ignoranza delle comunicazioni non esonera i partecipanti dalle responsabilità regolamentari.

2.9 Referenti organizzativi

Per garantire trasparenza e tracciabilità, ITESPA nomina i seguenti referenti ufficiali:

- Responsabile Organizzativo: coordina tutte le attività operative e gestionali;
- Direttore di Gara: gestisce la competizione e le decisioni sportive;
- Responsabile Relazioni con ISS/ASI: cura i rapporti istituzionali e la validazione dei documenti ufficiali;
- Responsabile Comunicazione e Media: supervisiona la diffusione dei contenuti e delle classifiche;
- Responsabile Tecnico di Simulazione: assicura la corretta configurazione del simulatore, dei server e delle vetture virtuali.

2.10 Durata e validità dell'autorizzazione

L'autorizzazione alla manifestazione ha validità limitata al periodo di svolgimento dell'evento Italian Esports SUPERLEGA 2026. Al termine della competizione, ITESPA trasmetterà al Settore GEC ISS il Rapporto Finale di Gara, comprensivo di:

- elenco ufficiale iscritti;
- risultati e classifiche omologate;
- verbali di gara e disciplinari;
- eventuali sanzioni applicate;
- materiale media ufficiale (stream, replay, highlights).

Art. 3 – Iscrizione e partecipazione

3.1 Requisiti

L'evento è aperto a tutti i giocatori con account valido Marvel Snap – Server Europa.

È obbligatorio essere tesserati ITESPA / ISS (Giochi Elettronici Competitivi).

→ Tesseramento: https://italianesports.org/tesseramento

3.2 Procedura d'iscrizione

1. Le iscrizioni sono aperte dal 10 aprile 2026
2. Completare il tesseramento ITESPA / ISS.
3. Registrarsi sulla piattaforma start.gg al link ufficiale dell'evento IESL2026-MS.

   → https://www.start.gg/tournament/iesl26-ms
4. Indicare nome, cognome e numero di tessera ISS corrispondenti la momento del tesseramento ed il nickname.
5. La data di chiusura iscrizioni è per le 12:00 del giorno prima del singolo torneo.

6. Il numero minimo di giocatori per la partenza di ogni singolo torneo del circuito è pari a 8. Al di sotto delle 8 giocatori registrati alla chiusura delle registrazioni il torneo non sarà avviato ma sarà considerato nullo.

3.3. Limiti e validità

- Nessun limite di rank o lega (da Bronze → a Grand Master).
- Il tabellone iniziale prevede 32 partecipanti al massimo per lega.
- L'iscrizione non conforme o contenente dati falsi comporta l'esclusione immediata.

3.4 Costi

- L'evento non prevede quota di iscrizione.
- È tuttavia obbligatorio il tesseramento ITESPA-ISS, valido 364 giorni dal giorno del tesseramento e necessario per accedere ai circuiti ufficiali 2026.

Art. 4 – Struttura e formato del torneo

4.1. Struttura Competitiva

4.1.1. Struttura Generale della Competizione

L'IESL26 – Marvel Snap è organizzato in formato lega individuale 1 vs 1, con progressione a classifica dinamica e sistema di abbinamento competitivo bilanciato.

La competizione si svolgerà secondo un modello di girone alla svizzera evoluto, basato sul sistema proprietario denominato **Triple Sfide Bilanciate** (TSB).

4.1.2. Struttura Generale della Competizione

Per ciascun turno di gioco, ogni partecipante disputerà tre incontri ufficiali, ciascuno contro un avversario selezionato secondo criteri di bilanciamento competitivi derivanti dalla classifica aggiornata.

Gli abbinamenti saranno così determinati:

- 1 avversario con ranking superiore rispetto al giocatore;
- 1 avversario con ranking equivalente o prossimo al giocatore;
- 1 avversario con ranking inferiore rispetto al giocatore.

Tale sistema è finalizzato a garantire diversi aspetti che riguardano l'equilibrio competitivo tra partecipanti di diverso livello, la varietà negli accoppiamenti, la progressione meritocratica della classifica e per ridurre le distorsioni tipiche dei gironi svizzeri tradizionali.

4.1.3. Struttura Generale della Competizione

Al termine di ogni turno di gioco tutti i risultati ufficiali vengono registrati, viene ricalcolata la classifica generale della lega e vengono generati i nuovi abbinamenti per il turno successivo secondo il sistema TSB.

La classifica viene pertanto aggiornata in modo dinamico dopo ciascun turno, influenzando direttamente la composizione degli incontri successivi.

4.1.4. Algoritmo di ranking

L'aggiornamento della classifica sarà effettuato mediante un algoritmo di ranking dedicato, sviluppato per valutare la performance competitiva complessiva di ciascun partecipante.

L'algoritmo terrà conto dei seguenti fattori:

- Performance attesa del giocatore rispetto agli avversari affrontati;
- Performance effettiva/reale ottenuta negli incontri disputati;
- Peso competitivo degli avversari, determinato dal loro ranking e dalla loro posizione in classifica.

Questo sistema consente una valutazione più accurata del rendimento rispetto a una semplice attribuzione di punti vittoria/sconfitta.

4.1.5. Durata e Conclusione della Lega

La fase di lega proseguirà fino al verificarsi della prima delle seguenti condizioni:

a) Completamento Integrale degli Accoppiamenti
Quando ogni partecipante avrà affrontato almeno una volta tutti gli altri giocatori iscritti.

b) Termine del Calendario Ufficiale
Al raggiungimento del numero massimo di turni/giornate previsto dal calendario ufficiale della competizione.

Qualora venga raggiunto il limite massimo di giornate prima del completamento integrale degli accoppiamenti, la lega sarà comunque considerata regolarmente conclusa.

4.1.6. Normalized League Score (NLS)

Al termine di ogni turno sarà calcolato per ciascun partecipante il relativo Normalized League Score (NLS). L'NLS rappresenta un indicatore statistico utilizzato per standardizzare e confrontare i risultati ottenuti in leghe differenti, rendendo comparabili performance maturate in contesti competitivi non identici.

Il calcolo del NLS tiene conto dei seguenti parametri:

- posizione in classifica finale/parziale;
- livello medio di difficoltà della lega;
- qualità competitiva degli avversari affrontati;
- forza relativa del percorso competitivo sostenuto dal partecipante.

Questo indicatore permette anche di calcolare il bilanciamento della lega a partire dalla seconda edizione. Tuttavia, essendo un indice statistico, otterrà un risultato efficace solo nel tempo ossia con diverse leghe alle quali hanno partecipato i giocatori, affinando il risultato progressivamente.

4.2 Date e orari

- Date ufficiali:

Data	Ora	Titolo
Lunedi 27 aprile 2026	20:00	Marvel Snap – SL #1
Martedi 28 aprile 2026	20:00	Marvel Snap – SL #1
Mercoledi 29 aprile 2026	20:00	Marvel Snap – SL #1
Venerdi 30 aprile 2026	20:00	Marvel Snap – SL #1

Lunedi 25 maggio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #2
Martedi 26 maggio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #2
Mercoledi 27 maggio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #2
Venerdi 29 maggio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #2
Lunedi 29 giugno 2026	20:00	Marvel Snap – SL #3
Martedi 30 giugno 2026	20:00	Marvel Snap – SL #3
Mercoledi 1 luglio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #3
Venerdi 3 luglio 2026	20:00	Marvel Snap – SL #3

- Orario inizio: 20:00 CEST
- Fine prevista per ogni giorno: ~23:00 CEST
- Piattaforma di gara: start.gg
- Tutte le partite si svolgono online.
- La lega sarà composta al massimo da 32 giocatori nel caso di un numero maggiore saranno organizzate differenti leghe con numero di giocatori pari tra loro. Nel caso si differenti leghe il piazzamento nelle leghe seguirà l'mmr in ladder e/o un seed creato dagli organizzatori per rendere le leghe bilanciate per livello di capacità dei partecipanti.
- Nel caso tutte le partite previste nel girone alla svizzera (solo andata) siano completate prima dell'ultima giornata prevista la lega sarà dichiarata conclusa in anticipo ed i risultati pubblicati secondo quanto previsto dal presente regolamento.

Art. 5 – Regole di gioco

5.1 Regole sui mazzi e limitazioni

- **Scelta della Serata:** All'inizio di ogni Live, scegli uno dei tuoi 2 mazzi.
- **Blocco:** Una volta scelto il mazzo per la serata, **non puoi cambiarlo** fino alla Live
- successiva.
- **Carte Bandite:** È vietato l'utilizzo delle seguenti carte:
  - *Shou-Lao l'immortale*
  - *Fin Fang Foom*
  - *Gambit Cavaliere della Morte*
  - *Star-Lord Signore del Sole*

5.2 Svolgimento e matchmaking

- **Durata:** 4 serate in Live (3 match a testa ogni sera, 12 match totali).
- **Giorno 1:** Accoppiamenti casuali.
- **Giorno 2, 3 e 4:** Classifica divisa in 3 Fasce (**Favoriti, Sfidanti, Outsider**). Ogni sera affronterai un avversario per ogni fascia per garantire equità e possibilità di rimonta.

5.3 Sistema di punteggio

- **Esito Match:** Vittoria (**2 pt**), Sconfitta giocata (**1 pt**), Forfait (**0 pt**).
- **Bonus Cubi: +1 Punto** per ogni Cubo (Vita) tolto all'avversario (es: perdi il match ma togli 8 vite? Guadagni comunque 8 punti bonus).
- **Bounty System (Taglie):** Bonus extra per chi sconfigge un giocatore della fascia **Favoriti**.
  - $$\text{Punti Extra} = \text{Taglia dello Sconfitto} - \text{Taglia del Vincitore}$$
  - *(Le taglie saranno definite in base al numero finale di iscritti).*

5.4 Forfait e fair play

- **Tempo Limite:** Dalla chiamata del match, i giocatori hanno **15 minuti** per connettersi e avviare lo streaming su Discord.

- **Vittoria a Tavolino:** Superati i 15 minuti, l'avversario presente vince con **9 Punti** d'ufficio. L'assente riceve **0 Punti**.
- **Crash:** In caso di problemi tecnici, farà fede il timer interno di Marvel Snap.

5.5 Classifca fianle e spareggi

Al termine della quarta serata, in caso di pareggio punti per le posizioni del podio, si disputerà un **Match Secco 1v1 (Battle Mode)** in diretta Live per assegnare il posto definitivo in graduatoria.

Art. 6 – Fair play e comportamento

6.1 Norme generali

È vietato:

- insultare o provocare altri giocatori o admin;
- usare linguaggio offensivo o discriminatorio;
- diffondere contenuti politici, religiosi o volgari in nickname, clan tag o chat;
- condividere account o usare account altrui;
- usare cheat, macro, script o software esterni.

6.2 Fair Play e comportamento in gara

Ogni partecipante deve rispettare:

- le norme di sicurezza digitale;
- il Codice Etico GEC/ISS;
- le regole di comportamento in chat e voice;

- le istruzioni della Direzione Gara e dei Commissari.

Le infrazioni possono includere:

- comportamento aggressivo in pista virtuale;
- uso di cheat o software non autorizzati;
- disturbo intenzionale di altri concorrenti.

Sanzioni possibili:

- Avvertimento ufficiale;
- Penalità sul tempo finale;
- Esclusione dalla sessione o dall'intera manifestazione;
- Segnalazione a ISS/GEC per provvedimenti ulteriori.

6.3 Segnalazioni

Comportamenti scorretti possono essere segnalati con screenshot o replay agli Admin.

Ogni segnalazione verrà analizzata dal Collegio dei Commissari Sportivi ITESPA.

Art 7 – Streaming e media

- ITESPA trasmetterà le fasi principali sul canale www.twitch.tv/nerdeku oppure in collaborazione con altri canali se accreditati.
- Gli streamer indipendenti devono ottenere autorizzazione preventiva e inserire il logo ITESPA e IESL2026 e chiedere l'accesso alle gare.
- Ritardo obbligatorio minimo di 2 minuti sullo stream.
- Lo staff ITESPA ha diritto esclusivo di trasmissione delle finali, salvo diversamente concordato.

Art. 8 – Sistema RPG (Replay – Penalità – Giustizia)

8.1 Sistema RPG – Replay, Penalità, Giustizia

Il sistema RPG è lo strumento ufficiale di ITESPA/ISS per garantire trasparenza, equità e controllo disciplinare nelle gare di Sim Racing. Tutte le gare ufficiali, sia in sede sia da remoto, fanno riferimento a questo meccanismo.

8.1.1. Replay (R)

Tutte le partite devono essere registrate mediante replay. I replay servono a verificare la correttezza delle attività in game ed eventuali comportamenti contro le regole e/o il fair play.

I replay devono essere conservati per almeno 30 giorni dopo la gara, per consentire eventuali verifiche.

8.1.2. Penalità (P)

Le penalità vengono assegnate in base alla gravità dell'infrazione e possono essere temporanee per la gara o per più gare (quindi valide anche per gare successive):

Tipo di infrazione	**Penalità tipica**
Flame (insulti, ingiurie, parole fuori luogo,ecc…)	1 per i giocatori
Account Sharing	10 per i giocatori
Multi-Account	10 per i giocatori
Cheating	10 per i giocatori

Fake account	10 per i giocatori
No Show	1 sarà considerata come sconfitta

Cumulare penalità comporta sospensioni progressive fino alla squalifica permanente (10 punti).

Nota: Tutte le penalità devono essere comunicate in modo chiaro e motivato, indicando:

- tipologia di infrazione;
- riferimento regolamentare;
- metodo di calcolo della penalità;
- eventuale diritto di appello.

8.1.3. Giustizia (G)

La giustizia sportiva ITESPA / ISS si basa su un approccio graduale, trasparente e documentato:

Segnalazione infrazione

- Ogni giocatore o commissario può segnalare un'infrazione entro 24 ore dalla sessione;
- Le segnalazioni devono essere inviate via piattaforma ufficiale ITESPA o tramite email.

Verifica

- La Direzione Gara analizza replay e tutta la documentazione del caso;
- Eventuali test aggiuntivi possono essere richiesti al giocatore (es. replay locale).

Decisione/crash

- In caso di crash o disconnessione entro i primi 2 minuti, la partita sarà riavviata.

- Oltre i 2 minuti, la Direzione Gara deciderà se assegnare vittoria tecnica o ripetizione, sulla base del replay e del vantaggio in gioco.

Appello

- Possibile entro 48 ore dalla comunicazione della decisione;
- Gestito da Commissari Sportivi Senior ITESPA/ISS, la cui decisione è definitiva e vincolante.

8.2 Note operative RPG

- Il sistema RPG garantisce coerenza con principi sportivi e di fair play;
- Tutti i giocatori devono accettare il sistema RPG come condizione di partecipazione;
- L'uso di replay è obbligatorio per la validità della gara e della classifica finale.

Raccomandazioni pratiche:

- Registrare replay ad ogni partita ufficiale;
- Documentare e segnalare immediatamente eventuali anomalie;
- Collaborare con Commissari e Direzione Gara per garantire equità.

Art. 9 – Commissari, stewarding e sanzioni (dettagli e procedura)

9.1. Nomina dei Commissari Sportivi

Il collegio dei Commissari Sportivi è designato da ITESPA. I nomi dei commissari e le relative qualifiche saranno pubblicati nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il collegio ha il compito di garantire il corretto svolgimento delle gare, vigilando sul rispetto delle regole sportive, tecniche e comportamentali dei concorrenti.

9.2. Tipologie di Sanzioni

Le sanzioni applicabili durante le gare dell'Italian Esports SUPERLEGA 2026 sono le seguenti:

- Warning: richiamo ufficiale senza penalità immediata.
- Penalità di game: perdita di game da considerare nel caso di pareggio.
- Esclusione/Squalifica: perdita di una partita di una serie o esclusione dall'intero evento.
- Ammenda: sanzione economica da versare secondo indicazioni ITESPA.

Tutte le sanzioni saranno applicate conformemente ai Regolamenti di ITESPA/ISS.

9.3. Procedura di Stewarding

La procedura standard per le infrazioni sportive è la seguente:

- Segnalazione dell'infrazione: da parte di Commissari, Direzione Gara o concorrenti.
- Raccolta prove: analisi di replay, telemetria e registrazioni video.
- Audizione: convocazione dei conduttori coinvolti quando possibile, per chiarimenti.
- Decisione: emessa dai Commissari con motivazione ufficiale.
- Pubblicazione: la decisione e le motivazioni saranno riportate nei verbali ufficiali accessibili a tutti i partecipanti.

9.4. Reclami e Termini

- I reclami sono ammessi entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria.
- Devono essere presentati tramite il modulo ufficiale online o tramite email (link fornito nel RPG).
- Reclami tardivi o non conformi alle regole saranno rigettati senza ulteriori notifiche.

I reclami saranno analizzati dai Commissari, che potranno confermare, modificare o annullare le decisioni già comunicate, sempre basandosi su prove oggettive e criteri regolamentari.

Art. 10 – Reclami e ricorsi

10.1. Presentazione dei reclami

Tutti i reclami devono essere presentati entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica provvisoria, tramite il modulo ufficiale online indicato nel Regolamento Particolare di Gara (RPG).

Il reclamo deve contenere:

- Identificazione completa del concorrente o del team che presenta il reclamo.
- Gara, sessione o evento a cui si riferisce il reclamo.
- Motivazione dettagliata e eventuale evidenza documentale (replay, screenshot, telemetria).

Nota: *Reclami presentati oltre il termine stabilito o incompleti/non conformi saranno rigettati automaticamente.*

10.2. Procedura di esame del reclamo

Ricezione e verifica formale: ITESPA verifica che il reclamo sia completo e inviato nei termini.

Analisi tecnica e sportiva: i Commissari Sportivi raccolgono le prove necessarie, inclusi replay, chat e registrazioni video.

Audizione dei soggetti coinvolti: quando possibile, i giocatori e i team interessati sono convocati per chiarimenti.

Decisione motivata: i Commissari emettono un provvedimento formale che può confermare, modificare o annullare le decisioni iniziali.

Pubblicazione: il verdetto finale e le motivazioni sono pubblicati nei verbali ufficiali disponibili sul sito ITESPA.

10.3. Ricorsi

I ricorsi possono essere presentati solo dopo la decisione dei Commissari in merito al reclamo iniziale, entro i termini stabiliti nel RPG.

Il ricorso deve indicare chiaramente i motivi di contestazione della decisione dei Commissari e può includere nuova documentazione probatoria.

La valutazione del ricorso è di competenza della Direzione Gara o del Collegio dei Commissari Supplenti, come definito dall'RPG.

10.4. Effetti dei reclami e ricorsi

Durante l'esame di un reclamo o ricorso, i risultati provvisori possono essere sospesi fino all'esito definitivo.

Eventuali modifiche ai punteggi o alle classifiche saranno pubblicate solamente dopo la conclusione della procedura, assicurando trasparenza e correttezza.

Reclami infondati o presentati con dolo possono comportare sanzioni disciplinari, inclusa l'esclusione dalle successive gare.

10.5. Principi generali

Tutte le procedure di reclamo e ricorso sono gestite secondo i principi di trasparenza, equità e correttezza sportiva, allineati agli standard nazionali di regolamentazione sportiva digitale.

ITESPA garantisce che ogni concorrente abbia diritto di difesa, accesso alle prove e motivazioni chiare delle decisioni.

Art. 11 – Exploit, glitch e comportamento antisportivo

11.1. Divieto di exploit e glitch

È assolutamente vietato sfruttare bug, glitch o malfunzionamenti del gioco per ottenere vantaggi competitivi durante le gare.

Tra gli esempi principali di exploit o glitch vietati si includono, ma non sono limitati a:

- Possibilità di visualizzare tutta la mappa di gioco (maphack).
- L'uso di bot per aumentare il numero di azioni;
- Uso di cheat-software che alterino il comportamento del gioco e che quindi possano creare vantaggi a chi li usa come: auto mule, auto workers, auto split, auto spell, auto larva, eccetera.

Nota: *l'uso di exploit rilevato dai Commissari può comportare sanzioni fino alla squalifica immediata dalla gara e perdita dei punti ottenuti.*

11.2. Comportamento antisportivo

È vietato qualsiasi comportamento che possa compromettere l'integrità della competizione o danneggiare altri partecipanti, tra cui:

- Uso di linguaggio offensivo, discriminatorio o minaccioso verso altri giocatori, team, organizzatori o pubblico.
- Comportamenti che violino i principi di fair play stabiliti da ITESPA e ASI Nazionale.

11.3. Procedura di accertamento

Qualsiasi sospetto di exploit o comportamento antisportivo sarà analizzato dai Commissari Sportivi secondo la procedura standard:

- Raccolta prove (replay, chat, registrazioni video).
- Audizione dei soggetti coinvolti quando possibile.
- Decisione motivata pubblicata nei verbali ufficiali.

In caso di infrazione confermata, i Commissari applicheranno la sanzione proporzionata alla gravità dell'azione, in linea con l'Art. 8 del presente regolamento.

11.4. Educazione e fair play

Tutti i concorrenti sono tenuti a comportarsi secondo i principi di rispetto, correttezza e spirito sportivo, come indicato dal Codice Etico ITESPA e dalle linee guida ASI.

ITESPA promuove un ambiente competitivo sicuro e formativo, incoraggiando i giocatori a segnalare comportamenti scorretti o exploit tramite i canali ufficiali.

Art. 12 – Premi e titoli

12.1. Premi

La competizione Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap non prevede premi in denaro o materiali per i partecipanti.

L'evento ha una finalità esclusivamente sportiva e formativa, con l'obiettivo di:

- Promuovere competenze tecniche e tattiche nel gioco competitivo di Marvel Snap;
- Valorizzare i principi di fair play e collaborazione tra squadre;
- Incentivare la crescita della comunità esportiva italiana ed europea di Marvel Snap;
- Preparare i team per future competizioni ufficiali e circuiti ITESPA 2026.

12.2. Titoli e riconoscimenti

Al primo classificato sarà riconosciuto il titolo di Campione dell'Italian Esports SUPERLEGA 2026 in base alla posizione finale in classifica.

12.3. Pubblicazioni e attestati

Tutti i risultati ufficiali, le classifiche finali e i titoli assegnati saranno pubblicati sul sito ITESPA e sui canali ufficiali Discord ed email.

I partecipanti potranno ricevere, su richiesta, attestati di partecipazione o di posizionamento, a uso personale o professionale.

12.4 Sistema di punteggio per posizione

Al termine di ogni torneo, verrà stilata una classifica finale in base al risultato raggiunto nel tabellone a eliminazione diretta.
A ciascun team verranno assegnati punti ranking, utilizzati per:

- determinare la classifica generale della competizione e per la classifica generale dell'Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap;
- contribuire al ranking stagionale o nazionale e per l'accesso all' Italian Esports Champions 2026 - Marvel Snap;

Posizione finale	Punti ranking
1°	30
2°	25
3°	22
4°	20
5°–6°	18
7°–8°	16
9°–12°	13
13°–16°	10
17°–20°	7
21°–24°	5
25°–28°	3
29°–31°	2

32°	1

Art. 13 – Disposizioni finali e circolari

13.1. Circolari e aggiornamenti

ITESPA si riserva il diritto di emettere circolari, comunicazioni ufficiali o aggiornamenti tecnici che integrino o chiariscano il presente regolamento.

Tali comunicazioni saranno pubblicate sui canali ufficiali ITESPA (sito web, Discord, email) e produrranno effetto dalla data indicata nella comunicazione stessa, salvo diversa indicazione.

13.2. Validità del regolamento

Il presente regolamento costituisce il documento ufficiale di riferimento per tutti gli aspetti sportivi, tecnici e procedurali della manifestazione Italian Esports SUPERLEGA 2026 – Marvel Snap.

Tutti i partecipanti, team e collaboratori sono tenuti a conoscerlo, rispettarlo integralmente e fare riferimento a esso per qualsiasi controversia o chiarimento.

13.3. Rinvio e modifiche

ITESPA potrà modificare il calendario, la durata delle gare, le sessioni di qualifica o altri aspetti operativi per esigenze organizzative o per garantire il corretto svolgimento della competizione.

Eventuali modifiche saranno pubblicate tempestivamente sui canali ufficiali e avranno effetto immediato o alla data comunicata.

Nel caso di forza maggiore o imprevisti tecnici, l'evento potrà essere rinviato o annullato secondo le procedure indicate nei precedenti articoli (Art. 7 e Art. 12).

Approvazione

Data di approvazione: 23/03/2026

Questo Regolamento e il relativo RPG entrano in vigore alla data di pubblicazione sul sito ufficiale ITESPA. Eventuali modifiche saranno comunicate ufficialmente con circolare.