

Regolamento Circuito FITP eSeries 2026 by BMW

Articolo 1 - Premesse e definizioni

1.1. Premesse

Il presente regolamento (il “**Regolamento**”) stabilisce le regole per la partecipazione ai tornei di tennis in versione digitale costituenti il circuito denominato “**FITP eSeries by BMW**” (il “**Circuito FITP eSeries by BMW**”), ideato dalla Federazione Italiana Tennis e Padel (la “**FITP**”) nell’ambito delle competizioni sportive in modalità elettronica dalla stessa promosse (gli “**E-Sport FITP**”).

La partecipazione ai tornei facenti parte del Circuito FITP eSeries by BMW comporta la piena e incondizionata accettazione del Regolamento.

1.2. Definizioni

Nell’interpretazione e nell’applicazione del Regolamento, a ognuna delle espressioni che seguono, indistintamente utilizzate al singolare e/o al plurale, è conferito il seguente significato:

- **Affiliati**: le società e le associazioni sportive che, senza fini di lucro, praticano in Italia le discipline sportive incluse sotto l’egida della FITP e che abbiano instaurato con quest’ultima un rapporto di affiliazione;
- **Circuito FITP eSeries by BMW**: il circuito di tornei di tennis in versione digitale promosso dalla FITP che si svolge su Tennis Clash e di cui fanno parte i Tornei Settimanali, i Master Finali Mensili e la Fase Finale Nazionale;
- **Eliminazione Diretta**: il formato di gioco dei Tornei Online, che prevede che un Utente, perdendo un singolo Incontro, venga immediatamente eliminato dalla relativa competizione;
- **Fase Finale Nazionale**: la fase finale del Circuito FITP eSeries by BMW, riservata agli Utenti di ciascun LV che, al termine della Regular Season del relativo LV, si trovino tra i primi 8 (otto) Utenti della relativa Leaderboard FITP eSeries by BMW;
- **FITP Strings**: corde virtuali che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e utilizzare nell’ambito del Circuito FITP eSeries by BMW;
- **Gems**: “gemme” che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e che possono essere utilizzate dall’Utente ai fini dell’acquisizione di prodotti virtuali su Tennis Clash;
- **Incontro**: ogni partita di tennis disputata nell’ambito del Circuito FITP eSeries by BMW e che, a seconda delle ipotesi previste dalle schede tecniche di ciascun Torneo Online, viene aggiudicata al meglio di una partita (c.d. Bo1), delle 3 (c.d. Bo3) o delle 5 (c.d. Bo5) partite;
- **Leaderboard FITP eSeries by BMW**: la graduatoria degli Utenti gestita dalla FITP e visibile nella Sezione eSports, che tiene conto dei risultati conseguiti nei Tornei Settimanali, nei Master Finali Mensili e nella Fase Finale Nazionale. La Leaderboard FITP eSeries by BMW è suddivisa filtrando gli Utenti in possesso di LV 4 e gli Utenti in possesso di LV 10;
- **Legend Cards**: le carte virtuali rappresentative di taluni personaggi che gli Utenti possono ottenere vincendo i Tornei Settimanali o i Master Finali Mensili e utilizzare su Tennis Clash;
- **LV**: livello di gioco attribuito ad un Utente secondo un algoritmo stabilito dalla società Wild Life Inc. in base alle abilità e ai risultati conseguiti da un Utente durante la partecipazione a incontri su Tennis Clash nonché al possesso di determinati prodotti virtuali acquisiti su Tennis Clash. Il LV può rientrare in una scala da 1 a 4 (“**LV 4**”) o in una scala da 5 a 10 (“**LV 10**”);
- **Master Finali Mensili**: i Tornei Online riservati agli Utenti di ciascun LV che, al termine dei Tornei Settimanali del relativo LV, siano tra primi 8 (otto) della relativa Leaderboard FITP eSeries by BMW;
- **myFITP**: la piattaforma gestita dalla FITP - e raggiungibile dal sito internet www.fitp.it o tramite l’applicazione per dispositivi mobili denominata “myFITP” - attraverso la quale a ciascun Utente è consentito, tra l’altro: i) richiedere la Tessera eSports FITP; ii) iscriversi ai tornei delle discipline sportive incluse sotto l’egida della FITP, inclusi i tornei del Circuito FITP eSeries by BMW nonché consultare i risultati di gioco e la Leaderboard FITP eSeries by BMW;
- **Organizzazione**: congiuntamente la FITP e la società Wild Life Inc.;
- **Player ID**: il codice alfanumerico univoco assegnato a ciascun Utente all’interno di Tennis Clash;
- **Regular Season**: l’insieme dei Tornei Settimanali e dei Master Finali Mensili che si svolgono secondo il calendario pubblicato nella Sezione eSports e attraverso i quali gli Utenti accumulano punti validi ai fini della Leaderboard FITP eSeries by BMW;

- **Round Robin:** il formato di gioco dei Tornei Online, che prevede che un Utente affronti ciascuno degli altri Utenti (c.d. girone all'italiana);
- **Sezione eSports:** l'area, all'interno di myFITP, nella quale, tra l'altro, ciascun Utente potrà visualizzare tutti i tornei del Circuito FITP eSeries by BMW in programma, iscriversi ad essi e visualizzare la relativa scheda tecnica nonché prendere visione della Leaderboard FITP eSeries by BMW;
- **Swiss Round:** il formato di gioco che prevede l'accoppiamento progressivo di Utenti che durante un torneo abbiano accumulato un eguale punteggio oppure che abbiano, nel medesimo torneo, un punteggio vicino tra loro;
- **Sito:** il sito internet esports.fitp.it, dedicato agli E-Sports FITP;
- **Tennis Clash:** il videogioco di tennis per dispositivi mobili (*smartphone* e *tablet*) con sistemi operativi Android e iOS realizzato dalla società Wild Life Inc. (operante nel settore della produzione e commercializzazione di videogiochi) e scaricabile su Google Play e App Store;
- **Tessera E-Sport FITP:** la tessera federale, rientrante nella tipologia "tessera speciale" ai sensi dell'art. 3.1.4 del Regolamento Organico della FITP, obbligatoria ai fini della partecipazione al Circuito FITP eSeries by BMW;
- **Tornei in presenza:** la particolare tipologia di Tornei Online che si svolge con la contestuale presenza degli Utenti partecipanti presso taluni Affiliati e/o in altri luoghi prestabiliti dalla FITP;
- **Tornei Online:** tutti i tornei di tennis in versione digitale disputati dagli Utenti da remoto su Tennis Clash. Si distinguono Tornei Online LV 4, dedicati a Utenti LV 4, e Tornei Online LV 10, dedicati a Utenti LV 10;
- **Tornei Settimanali:** i Tornei Online che si svolgono settimanalmente e attraverso i quali gli Utenti si qualificano ai Master Finali Mensili del relativo LV, accumulando punti validi ai fini della Leaderboard FITP eSeries by BMW del relativo LV;
- **Utente:** la persona fisica, che abbia compiuto il dodicesimo anno di età, in possesso di una Tessera E-Sport FITP in corso di validità e che abbia un proprio Player ID associato a un profilo su myFITP.

Articolo 2 - Requisiti per la partecipazione al Circuito FITP eSeries by BMW

2.1. Possono partecipare ai tornei del Circuito FITP eSeries by BMW esclusivamente gli Utenti e, pertanto, il predetto circuito non è accessibile:

- a) a soggetti che non abbiano compiuto il dodicesimo anno di età;
- b) a soggetti che non siano in possesso di una Tessera E-Sport FITP in corso di validità;
- c) a soggetti che non abbiano associato il proprio Player ID a un profilo su myFITP;

2.2. L'Organizzazione si riserva il diritto di escludere dalla partecipazione al Circuito FITP eSeries by BMW, in qualsiasi momento e fase, i soggetti che si trovino in una delle ipotesi di esclusione di cui all'art. 2.1 nonché i soggetti che utilizzino algoritmi informatici o c.d. "robot" volti a eludere le disposizioni del Regolamento o comunque finalizzati a simulare l'interazione con Tennis Clash.

Articolo 3 - Regole tecniche per la partecipazione al Circuito FITP eSeries by BMW

3.1. Passaggi preliminari all'avvio del primo Incontro

Per poter disputare il primo Incontro, l'Utente è tenuto:

- ad avviare Tennis Clash sul proprio dispositivo mobile ed effettuare il *login*;
- seguire il *tutorial* messo a disposizione da Tennis Clash;
- giocare da un minimo di n. 3 (tre) a un massimo di n. 5 (cinque) partite amichevoli generate casualmente da Tennis Clash;
- riavviare Tennis Clash.

Resta inteso che gli Utenti sono responsabili del corretto funzionamento del proprio dispositivo mobile (*hardware* e *software*) nonché della stabilità della propria connessione internet. Fermo quanto previsto al successivo art. 8, in presenza di problemi tecnici relativi al dispositivo mobile o alla connessione internet di un Utente, gli Incontri non subiranno sospensioni. Per garantire la migliore esperienza di gioco, gli Utenti sono tenuti ad avere, durante la partecipazione agli Incontri, il miglior *ping* possibile (vale a dire, la miglior velocità di connessione alla rete internet) e a mettere in pausa tutti i *download* non necessari all'uso di Tennis Clash.

Agli Utenti è fatto divieto di utilizzare qualsiasi *software* che incida o interferisca sulla connessione internet, ivi inclusi *software* attivi in *background* ovvero VPN. La violazione di questo divieto è considerata un comportamento antisportivo dell'Utente ai sensi del successivo art. 7.2.

3.2. Procedura di iscrizione

Tutti i Tornei Online del Circuito FITP eSeries by BMW sono accessibili tramite la Sezione eSports. Per iscriversi ai Tornei Online del Circuito FITP eSeries by BMW, l'Utente deve cliccare sul tasto "**registrati**" presente nella pagina della Sezione eSports dedicata al Torneo Online prescelto, entro il termine indicato nella relativa scheda tecnica del Torneo Online.

3.3. Avvio dell'Incontro

Dopo aver completato l'iscrizione al Torneo Online, per avviare l'Incontro_l'Utente, dalla Sezione eSports, deve:

- 1) qualora richiesto, effettuare il *check-in* nei tempi indicati nella scheda tecnica del Torneo Online prescelto;
- 2) confermare la propria presenza cliccando l'apposito pulsante visualizzato;
- 3) cliccare il pulsante di avvio dell'Incontro.

Resta inteso che gli Utenti avranno a disposizione n. 5 (cinque) minuti per confermare la propria presenza secondo quanto previsto al punto 2 del presente art. 3.3 e ulteriori n. 5 (cinque) minuti per cliccare il pulsante di avvio dell'Incontro secondo quanto previsto al punto 3 del presente art. 3.3. Il mancato rispetto dei suddetti termini comporta la sconfitta automatica dell'Utente nell' Incontro da avviare.

Articolo 4 - Struttura e modalità di svolgimento del Circuito FITP eSeries by BMW

4.1. Il Circuito FITP eSeries by BMW si articola nelle seguenti fasi:

- **Regular Season:** composta da Tornei Settimanali dedicati a Utenti di ciascun LV (LV 4 e LV 10) e Master Finali Mensili dedicati a Utenti di ciascun LV (LV 4 e LV 10);
- **Fase Finale Nazionale:** alla quale accedono n. 8 (otto) Utenti LV 4 (che abbiano partecipato alla Regular Season dedicata a Utenti di LV 4) e n. (8) Utenti LV 10 (che abbiano partecipato alla Regular Season dedicata a Utenti di LV 10).

4.2. Ciascun Utente può iscriversi ai Tornei Online dedicati a Utenti LV 4 e/o ai Tornei Online dedicati a Utenti LV 10. Tuttavia, al fine di garantire a ogni Utente la migliore esperienza di gioco, si precisa che in caso di partecipazione di un Utente LV 10 a un Torneo Online LV 4, l'Organizzazione provvede a parificare, durante i relativi Incontri, le abilità dell'Utente LV 10 a quello di un Utente LV 4.

4.3. Tornei Settimanali

I Tornei Settimanali sono organizzati dalla FITP in gruppi di tornei che si svolgono in differenti periodi dell'anno. Al termine del periodo di svolgimento di ciascun gruppo dei Tornei Settimanali (il "**Periodo**"), viene disputato il relativo Master Finale Mensile di cui al successivo art. 4.4.

Per ciascun Torneo Settimanale, la FITP - tenendo conto del numero effettivo di Utenti iscritti - si riserva la facoltà di individuare e applicare il formato di gioco ritenuto più idoneo (che sarà indicato nella relativa scheda tecnica successivamente alla chiusura delle iscrizioni). In particolare:

- a) **i Tornei Settimanali con n. 2 (due) Utenti iscritti** si svolgono con formula a Eliminazione Diretta. Qualora il numero degli Utenti iscritti sia inferiore a n. 2 (due), il Torneo Settimanale non viene disputato.
- b) **i Tornei Settimanali con n. 3 (tre) o n. 4 (quattro) Utenti iscritti** si articolano in:
 - una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: *i)* Incontri vinti nel girone; *ii)* Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e *iii)* differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;
 - una successiva fase a Eliminazione Diretta, alla quale accedono i primi n. 2 (due) Utenti qualificati nella precedente fase.
- c) **i Tornei Settimanali che vedono da n. 5 (cinque) a n. 8 (otto) Utenti iscritti** si articolano in:
 - una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base

ai seguenti criteri progressivi: *i)* Incontri vinti nel girone; *ii)* Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e *iii)* differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;

- una successiva fase a Eliminazione Diretta, alla quale accedono i primi n. 4 (quattro) Utenti qualificati nella precedente fase.

d) **i Tornei Settimanali che vedono oltre n. 9 (nove) Utenti iscritti** si articolano in:

- una fase di qualificazione con formula Swiss Round;
- una successiva fase a Eliminazione Diretta riservata ai primi n. 8 (otto) Utenti qualificati nella precedente fase.

Al termine di ciascun Torneo Settimanale vengono assegnati punti validi per la Leaderboard FITP eSeries by BMW, secondo quanto previsto al successivo art. 6.

4.4. Master Finale Mensile

Il Master Finale Mensile è disputato tra gli 8 (otto) Utenti - per ciascun livello di gioco [vale a dire, n. 8 (otto) Utenti LV 4 e n. 8 (otto) Utenti LV 10] - che, al termine del Periodo, siano tra i primi 8 della relativa Leaderboard FITP eSeries by BMW.

In caso di rinuncia o sopravvenuta impossibilità a partecipare al Master Finale Mensile da parte di un Utente qualificato, il relativo posto viene assegnato all'Utente che - nel medesimo Periodo - occupi la posizione immediatamente successiva nella Leaderboard FITP eSeries by BMW. Qualora si renda necessario procedere a più di una sostituzione, si attinge progressivamente alla Leaderboard FITP eSeries by BMW secondo l'ordine di posizionamento.

Il Master Finale Mensile si articola in:

- una fase di qualificazione con formula Round Robin. Per l'accesso alla successiva fase a Eliminazione Diretta, la classifica finale del girone con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: *i)* Incontri vinti nel girone; *ii)* Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e *iii)* differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio;
- una successiva fase a Eliminazione Diretta riservata ai primi n. 4 (quattro) Utenti qualificati e al termine della quale viene decretato il vincitore del Master Finale Mensile.

4.5. Premi *in-game*

Con la vittoria dei Tornei Settimanali e dei Master Finali Mensili gli Utenti si aggiudicano taluni premi c.d. *in-game* (vale a dire, premi spendibili esclusivamente all'interno del gioco Tennis Clash). In particolare, i premi attualmente previsti sono i seguenti:

- 1) n. 6 (sei) Legend Cards, n. 6 (sei), FITP Strings e n. 1.500 (mille) Gems, per l'Utente LV 4 vincitore di un Torneo Settimanale del relativo livello;
- 2) n. 4 (quattro) Legend Cards, n. 4 (quattro) FITP Strings e n. 1.000 (mille) Gems, per l'Utente LV 10 vincitore di un Torneo Settimanale del relativo livello;
- 3) n. 10 (dieci) Legend Cards, n. 10 (dieci) FITP Strings e n. 3.120 (trecentoventi) Gems, per l'Utente LV 4 vincitore di un Master Finale Mensile del relativo livello;
- 4) n. 8 (otto) Legend Cards, n. 8 (otto) FITP Strings e n. 2.000 (duemila) Gems, per l'Utente LV 10 vincitore di un Master Finale Mensile del relativo livello.

Articolo 5 – Qualificazione e modalità di svolgimento della Fase Finale Nazionale

5.1. Qualificazione alla Fase Finale Nazionale

Si qualificano alla Fase Finale Nazionale i primi 8 (otto) Utenti della Leaderboard FITP eSeries by BMW - per ciascun LV – considerata al termine della Regular Season.

5.2. Invito e conferma di partecipazione alla Fase Finale Nazionale

La FITP invita gli Utenti qualificati a partecipare alla Fase Finale Nazionale mediante una comunicazione trasmessa a mezzo posta elettronica all'indirizzo e-mail indicato dagli stessi in fase di registrazione su myFITP.

Gli Utenti sono tenuti a confermare o rifiutare l'invito a partecipare alla Fase Finale Nazionale entro e non oltre le 24 (ventiquattro) ore successive alla ricezione dell'invito. Il silenzio protratto oltre le 24 (ventiquattro) ore dalla ricezione dell'invito vale come rifiuto.

In caso di rinuncia o sopravvenuta impossibilità a partecipare alla Fase Finale Nazionale da parte di un Utente qualificato, il relativo posto viene assegnato all'Utente che occupa la posizione immediatamente successiva nella Leaderboard FITP eSeries by BMW. Qualora si renda necessario procedere a più di una sostituzione, si attinge progressivamente alla Leaderboard FITP eSeries by BMW secondo l'ordine di posizionamento.

5.3. Modalità di svolgimento della Fase Finale Nazionale

Nell'ambito della Fase Finale Nazionale si disputano i quarti di finale, le semifinali e una finale.

I quarti di finale si disputano con formula Round Robin, con Incontri disputati al meglio delle 3 (tre) partite (Bo3). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti. Per l'accesso alle semifinali, la classifica finale dei quarti di finale con formula Round Robin viene stilata in base ai seguenti criteri progressivi: *i)* Incontri vinti nel girone; *ii)* Incontri vinti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio; e *iii)* differenza punti negli scontri diretti, per gli Utenti che si trovino in parità di punteggio.

I 4 (quattro) Utenti dei quarti di finale accedono alle semifinali (dove si incontrano il primo e il quarto e il secondo e il terzo classificato in base al numero di Incontri vinti e dei criteri sopra indicati).

Le semifinali si disputano al meglio delle 3 (tre) partite (Bo3). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti.

La finale della Fase Finale Nazionale si disputa al meglio delle 5 partite (Bo5). Ogni partita consiste in un tie-break a 10 (dieci) punti.

La data e le modalità di svolgimento della Fase Finale Nazionale vengono stabiliti discrezionalmente dalla FITP e comunicati agli Utenti qualificati entro i 10 (dieci) giorni antecedenti alla data di svolgimento della stessa, restando inteso che la Fase Finale Nazionale si svolge, a discrezione della FITP, quale Torneo Online o quale Torneo in presenza.

Articolo 6 - Leaderboard FITP eSeries by BMW

6.1. Acquisizione automatica dei risultati

Al termine di un Incontro, l'acquisizione del risultato è completamente automatica e gestita tramite i sistemi tecnologici di Tennis Clash. Al termine di ciascun Incontro, il risultato è visibile direttamente nella pagina del relativo Torneo Online nella Sezione eSports di myFITP.

Eccezion fatta per le ipotesi previste nel Regolamento, un Incontro concluso non può essere rigiocato, salvo che l'Organizzazione (o un arbitro da questa designato) non ne ravvisi, a propria discrezione, la necessità.

6.2. Aggiornamento della Leaderboard FITP eSeries by BMW

La Leaderboard FITP eSeries by BMW viene aggiornata settimanalmente, all'indomani della chiusura di ciascun Torneo Settimanale.

Il posizionamento nella Leaderboard FITP eSeries by BMW viene tenuto in considerazione dalla FITP per la determinazione delle teste di serie dei Tornei Online nonché, discrezionalmente, per effettuare eventuali inviti diretti in occasione di taluni Tornei in presenza.

6.3. Sono validi ai fini della Leaderboard FITP eSeries by BMW i punti ottenuti in ciascun Torneo Online, secondo quanto indicato al successivo art. 6.4. Tali punti hanno validità di 1 (uno) anno dalla conclusione del relativo torneo in cui i punti sono stati ottenuti.

6.4. Criteri di assegnazione punti

I punti vengono assegnati agli Utenti in base al piazzamento ottenuto in ciascun Torneo Online. Il numero di punti ottenuti varia in base alla tipologia di Torneo Online, oltre che al piazzamento dell'Utente, secondo quanto indicato nella tabella sottostante.

PIAZZAMENTO	LV4 Settimanali	LV 10 Settimanali	LV 4 Master Mensili	LV 10 Master Mensili
1°	20	500	60	2.000
2°	15	350	45	1.000
3°-4°	10	200	35	600

5°-8°	8	100	30	300
9°-16°	6	50	—	—
17°-32°	5	25	—	—
33°-64°	3	15	—	—
65°-128°	2	10	—	—
129°-256°	1	5	—	—

Articolo 7 - Condotta dei Giocatori

7.1. Per l'intera durata del Circuito FITP eSeries by BMW, gli Utenti sono tenuti a giocare al meglio delle proprie capacità e a mantenere un comportamento rispettoso dei valori dello sport e del *fair-play* nel rispetto degli altri Utenti, dell'Organizzazione e di quanto previsto nel Regolamento.

7.2. Qualsiasi comportamento antisportivo determina la perdita a tavolino dell'Incontro in corso oltre che un eventuale allontanamento dai Tornei in presenza e la squalifica dell'Utente da tutte le competizioni del Circuito FITP eSeries by BMW. Tra i comportamenti antisportivi si annoverano spam, insulti, troll e, comunque, qualsiasi comportamento irrispettoso posto in essere nei confronti di altri Utenti, dei *caster* (cioè dei giornalisti sportivi dedicati alla telecronaca degli Incontri) o dei membri dell'Organizzazione.

7.3. Al fine di preservare l'integrità e il *fair play* del Circuito FITP eSeries by BMW, gli arbitri designati dall'Organizzazione in occasione dei Tornei in presenza hanno la facoltà di decidere le situazioni controverse sottoposte alla loro cognizione dagli Utenti, applicando le regole contenute nel Regolamento.

Le decisioni emesse dagli arbitri designati dall'Organizzazione sono immediatamente vincolanti per gli Utenti e non possono essere impugnate né in alcun modo sottoposte a revisione.

7.4. Per qualsiasi comunicazione, richiesta di supporto o segnalazione, gli Utenti possono contattare la FITP all'indirizzo e-mail esports@fitp.it ovvero, per ottenere supporto in tempo reale in relazione agli Incontri, utilizzare la *chat* dedicata disponibile nella scheda tecnica del relativo Torneo Online.

Articolo 8 - Disconnessione

8.1. Disconnessione durante un Incontro di un Torneo Online

La temporanea disconnessione di un Utente dal *server* di Tennis Clash durante lo svolgimento di un Incontro non comporta automaticamente la sospensione dello stesso né l'attribuzione della sconfitta. Qualora l'Utente si riconnetta, l'Incontro proseguirà dal punteggio risultante al momento della riconnessione, fermo restando che l'avversario può continuare a giocare e fare avanzare il punteggio durante il periodo di disconnessione.

8.2. Disconnessione durante un Incontro di un Torneo in presenza

Nel caso di disconnessione di un Utente dal *server* di Tennis Clash durante lo svolgimento di un Incontro di un Torneo in presenza, l'arbitro designato dall'Organizzazione, tempestivamente informato dell'accaduto dagli Utenti, può decidere, di sospendere temporaneamente l'Incontro e farlo riprendere nella situazione di punteggio in cui si trovava al momento della sospensione.