

# Allegato B

## PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

Progetto Esports



Powered by



Competizione  
ufficiale

eSERIE C



# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

Leга Pro con il supporto di WeArena sviluppa il **proprio progetto Esports** per:



**Evolgere la cultura Esports: valore sociale e territoriale**



**Avvicinare le nuove generazioni**



**Nuove forme di revenue per i 60 club in organico alla Lega**



**Dare supporto ai Club**

# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

## I punti di forza del progetto



Selezione Territoriale



Collaborazioni con  
partner WeArena / Lega Pro



Linee Guida per i Club



Attività Marketing sul territorio  
di riferimento



Workshop e  
Professionalizzazione



Progetto competitivo Esports  
e attività di gaming

# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

Ogni Club svilupperà la propria Esports Business Unit con il supporto di WeArena con la possibilità di svolgere le seguenti attività:



**Workshop** di formazione sul mondo esports



**Tornei mensili** a cui potranno partecipare **tutti i Club** di Lega Pro



**4 Main event WeCup** ogni trimestre dedicati ai migliori player di ogni team



Competizione **eSerie C** con i Player del team di ogni Club.



# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

## Attività formative

Tema	Periodo	Per i Club	Per i Player	Modalità
Presentazione delle "Linee Guida"	24 Gennaio 15.30	✓		Online
Workshop "Ricerca sponsor Esports"	31 Gennaio 15.30	✓		Online
Workshop "Tutela immagine e comunicazione digitale" (con AIAS)	7 Febbraio 15.30	✓		Online
Workshop "Creare contenuti per il proprio Team"	11 Febbraio	✓	✓	Online
Presentazione del "Regolamento eSerie C"	14 Febbraio 15.30	✓	✓	Online
Analisi e trending (con Rebel1298)	18 Febbraio		✓	Online
Workshop "Corretto utilizzo dei loghi e dei brand" (con AIAS)	28 Febbraio 15.30	✓		Online

# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

## Attività formative

Tema	Periodo	Per i Club	Per i Player	Modalità
Workshop "Analisi del Mercato Esports"	7 Marzo 15.30	✓	✓	Online
Workshop "Le sponsorizzazioni Esports " (con AIAS)	21 Marzo 15.30	✓		Online
Brief pre campionato	28 Marzo 15.30	✓	✓	Online
Workshop "Il contratto di lavoro nel mondo Esports" (con AIAS)	Giugno	✓		In presenza
Tavolo di lavoro	Giugno	✓		In presenza
Analisi e risultati del Progetto Esports di Lega Pro	Luglio	✓		Online

# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

## Attività competitive

Tema	Periodo	Modalità
WeCup Winter Edition	Fine Gennaio	Online
WeCup Spring Edition	Marzo	Online
WeCup Summer Edition	Luglio	Online
I fase eSerie C	Aprile - Maggio	Online
II fase eSerie C	7-8 Giugno	In presenza
III fase eSerie C	9 Giugno	In presenza
IV fase eSerie C	10 Giugno	In presenza



eSERIE C



# PROGETTO ESPORTS LEGA PRO

## Attività amichevoli

Periodo	Modalità
11 Febbraio	Online
11 Marzo	Online
17 Giugno	Online
29 Luglio	Online
9 Settembre	Online
23 Settembre	Online



eSERIE C



# COMPETIZIONE ESERIE C

eSerie C vedrà competere i migliori player di ogni Club.



**Durata di circa due mesi tra tornei online e dal vivo**  
(periodo tra il 1 aprile e il 11 giugno)



**Main event finale dal vivo con  
premiazione e show musicale**  
(dal 7 al 11 giugno)



# COMPETIZIONE ESERIE C

Il Campionato sarà strutturato in 4 fasi:

1

**FASE 1 ONLINE A GIRONI CON CLASSIFICA**  
Definizione Winner e Loser Bracket (1 Aprile - 31 Maggio)

2

**FASE 2 LOSER BRACKET A GIRONI**  
Modalità quadrangolare (7 - 8 Giugno)

3

**FASE 3 A ELIMINAZIONE DIRETTA**  
Ottavi e quarti di finale - eliminazione diretta (9 Giugno)

4

**FASE 4 DOPPIA ELIMINAZIONE**  
Semifinale e Finalissima (10 Giugno)



# COMPETIZIONE ESERIE C

La struttura competitiva sarà sviluppata in 4 fasi:

1

## **FASE 1 ONLINE A GIRONI CON CLASSIFICA: definizione Winner e Loser Bracket: (1 Aprile - 31 Maggio)**

Verranno formati 8 gironi con un numero di team esports da definire a seconda della totalità dei Club partecipanti.

Ogni team dovrà affrontare un match con ciascun altro team del proprio girone, conseguendo tali punti in classifica: 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

I primi classificati di ogni girone (8 team) si qualificheranno direttamente al Winner Bracket (Fase 3), mentre i restanti team disputeranno il Loser Bracket (Fase 2) ai fini del ripescaggio.



# COMPETIZIONE ESERIE C

2

## FASE 2 LOSER BRACKET A GIRONI: modalità quadrangolare (7 - 8 Giugno)

In questa fase, i team non qualificati al Winner Bracket andranno a comporre 8 nuovi gironi nelle seguenti modalità:

- Ogni girone sarà composto dai team che nella fase precedente si sono classificati al 2°- 3°- 4°- 5° posto;
- La definizione dei gironi verrà effettuata attraverso estrazione casuale.

La modalità di gioco potrà essere a classifica oppure per numero di scontri vinti. Il vincitore di ogni girone di questa fase accederà al Winner Bracket.

Questa fase verrà giocata all'interno di WeArena Ferrara.



# COMPETIZIONE ESERIE C

3

## FASE 3 A ELIMINAZIONE DIRETTA: Ottavi e quarti di finale - eliminazione diretta (9 Giugno)

Questa fase vedrà 12 scontri ad eliminazione diretta e determinerà i 4 team che disputeranno la fase successiva.

4

## FASE 4 DOPPIA ELIMINAZIONE: Semifinale e Finalissima (10 Giugno)

Questa fase verrà svolta secondo il modello del Bracket svizzero, con una durata live di circa 4 ore.

La domenica 11 giugno, invece, sarà dedicata a workshop e saluti.



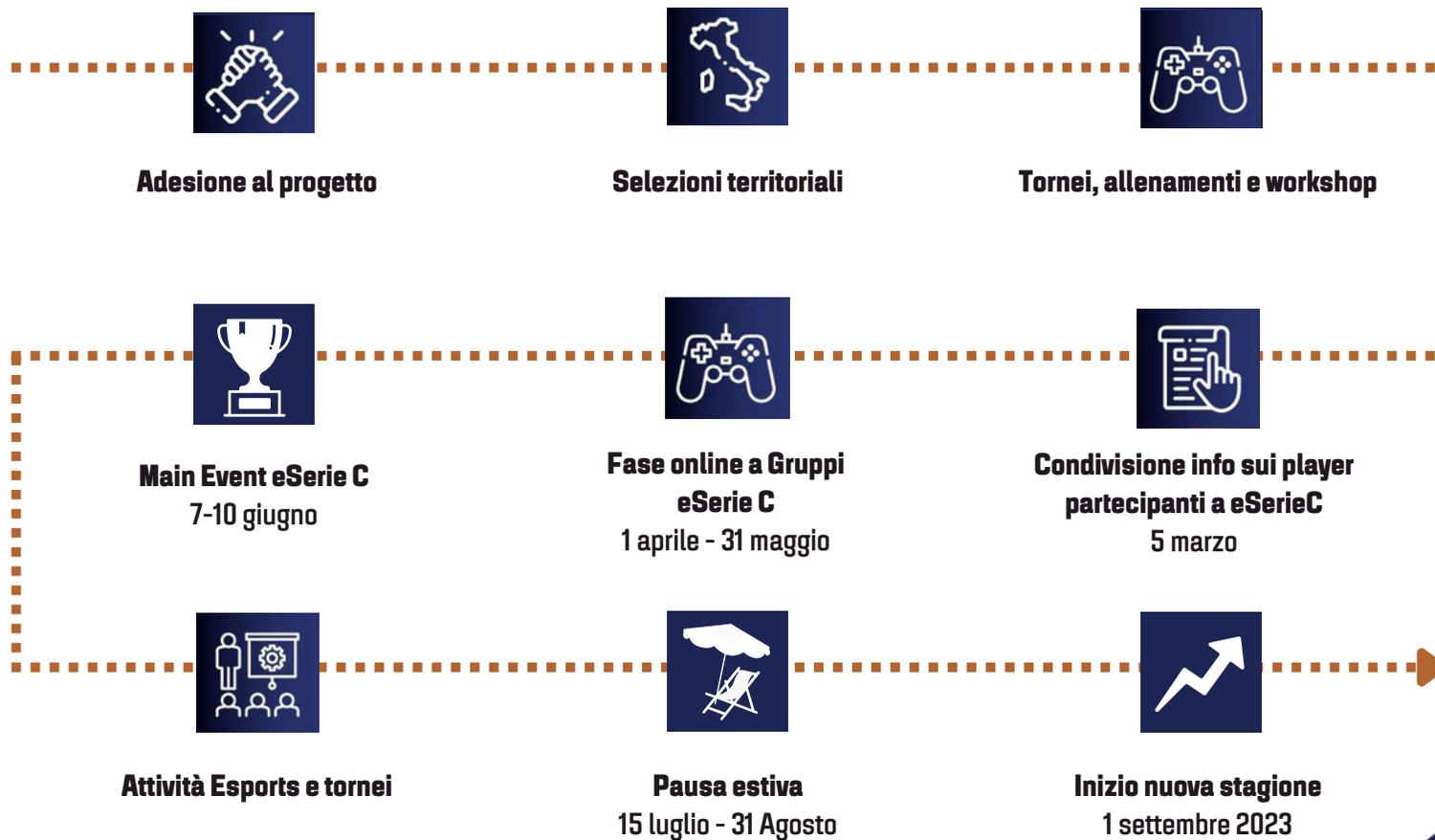
# COMPETIZIONE ESERIE C

Di seguito il calendario della eSerie C

aprile 2023							maggio 2023						
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
					1	2	1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				
							giugno 2023						
= Date eSerie C (online) Date eSerie C (dal vivo a Ferrara)							L	M	M	G	V	S	D
= Date eSerie C (riescaggio) = Date eSerie C (winner Bracket) = Date eSerie C (semifinali e finali) = Formazione e saluti										1	2	3	4
							5	6	7	8	9	10	11
							12	13	14	15	16	17	18
							19	20	21	22	23	24	25
							26	27	28	29	30		



# ROADMAP PROGETTO ESPORTS



Progetto Esports



Powered by



Competizione  
ufficiale

eSERIE C

