

Al via la eSerieC. Il campionato virtuale della Lega Pro si giocherà su Fifa 22

Descrizione

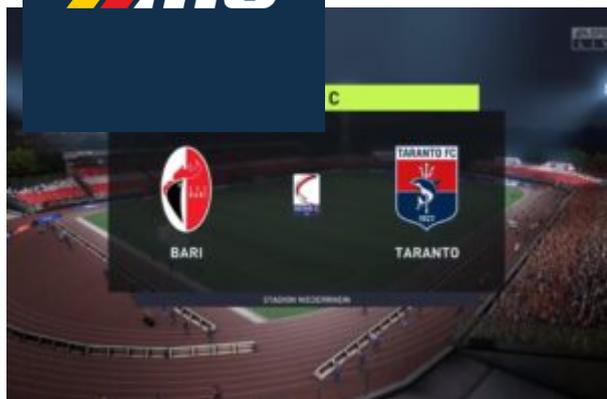
Il calcio virtuale è di nuovo protagonista in **Lega Pro**. Già tre anni fa la serie C aveva creduto negli eSports: il 25 maggio 2019, infatti, a Pordenone si giocò la “eSuper Cup Serie C”, un triangolare in cui ePlayer professionisti che rappresentavano le tre squadre impegnate nella Supercoppa di Lega – Pordenone, Virtus Entella e Juve Stabia – si affrontarono in un triangolare a colpi di joypad (vinse la Juve Stabia).



Il Foggia celebra una rete nella eSerie C

Quasi tre anni dopo, grazie alla eSports partnership tra Lega Pro e **WeArena Entertainment S.p.A.**, azienda leader nel digital entertainment e più grande network di parchi di intrattenimento digitale d'Europa – il progetto di un campionato di calcio virtuale diventa realtà: tanti i club di C che hanno aderito partecipando attivamente al percorso di trasformazione culturale attivato da WeArena.

Questo campionato è motivo di grande orgoglio per il Presidente della Lega Pro **Francesco Ghirelli**: *“Ho sempre creduto nell'importanza degli sport elettronici, perché è un fenomeno in espansione che arriva direttamente ai giovani. Nel 2019 organizzammo questo primo torneo, perché la Lega Pro deve essere sempre innovativa e cercare di giocare d'anticipo. Tre anni dopo non posso che essere felice di questo traguardo, perché è un progetto in cui ho sempre fortemente creduto”*.



La schermata di presentazione del match tra Bari e Taranto

Il vice presidente della Lega Pro **Marcel Vulpis** ha sottolineato: *“Siamo pronti a percorrere nuove strade di sviluppo e ciò ci consentirà di crescere prepotentemente nel settore degli sport elettronici. Un mercato strategico per Lega Pro, non solo perché puntiamo alla graduale digitalizzazione di tutte le attività, ma anche perché intendiamo attrarre e intercettare la community dei “videoludici” (potenziali nuovi fan per i nostri club). È una sfida che intendiamo cogliere per posizionarci sul mercato come una Lega sempre più eSports-oriented”.*

La nuova eSerieC si giocherà su **Ea Sports Fifa 22** con licenza di Electronic Arts. Una licenza ottenuta anche grazie alla validità del format proposto da WeArena, che attraverso il proprio CEO **Francesco Monastero** ha dichiarato: *“Il percorso avviato con LegaPro negli eSports ha puntato da subito a lavorare per il beneficio dei club e delle loro comunità, attraverso un progetto votato non solo alla competizione ma alla diffusione di una vera e propria cultura e-Sportiva a tutto tondo. Aver ricevuto la licenza ufficiale da **Electronic Arts** impreziosisce e non di poco questo percorso”.*



Il Palermo celebra un gol nella C virtuale

Le selezioni dei team eSport per i club che hanno aderito al progetto stanno per terminare: i due titolari di ogni team andranno a competere nel campionato eSerie C che avrà la struttura del **winner e loser bracket**. Il campionato sarà presentato con un evento live sui canali ufficiali di WeArena dove verrà effettuato il sorteggio per la composizione dei tre gruppi in cui verranno suddivisi i team eSport rappresentativi dei club di Lega Pro: A, B e C.

In questo primo passaggio i team eSport affronteranno i match all'interno di sedi iconiche sul territorio



che rappresentano. La competizione inizierà il **7 maggio**, subito dopo alcune partite disputate nei giorni precedenti. La fase a gruppi terminerà il 31 maggio per lasciare spazio alle finali che si terranno – dal vivo – all'interno della straordinaria arena di **WeArena**. L'evento è in eccezione con i suoi 2000mq di parco digitale d'intrattenimento e che farà da cornice alla fase del loser bracket (2 giugno) e winner bracket (3 giugno), in preparazione della finalissima del 4 giugno.

Categoria

1. Calcio
2. Lega Pro

Tag

1. esports
2. Francesco Ghirelli
3. Lega Pro

Data di creazione

6 Maggio 2022

Autore

redazione

default watermark