



QUARTA EDIZIONE DEL TORNEO ESPORT DELL'ASSOCIAZIONE ITALIANA ARBITRI

Descrizione

FINALE AL CENTRO DI PREPARAZIONE OLIMPICA "GIULIO ONESTI" DEL CONI

È l'arbitro Matteo Martino della sezione di Collegno (Torino) il vincitore della quarta edizione del Torneo eSport dell'Associazione Italiana Arbitri.

Il giovane atleta ha concluso la finalissima al primo posto con 20 punti, davanti al vincitore della precedente edizione Lorenzo De Micheli della sezione di Gallarate (Varese) e a Daniele Picano della sezione di Formia (Latina), entrambi a quota 16 punti (ma con De Micheli in vantaggio per via della differenza reti).

La finale si è tenuta sabato 14 e domenica 15 giugno al Centro di preparazione olimpica "Giulio Onesti" del CONI a Roma, alla presenza di importanti esponenti del mondo arbitrale, come l'arbitro di serie A, Federico La Penna, e il vicepresidente vicario dell'AIA, Francesco Massini.

Il torneo ha preso il via lo scorso dicembre con oltre 600 partecipanti appartenenti alle oltre 200 sezioni dell'Associazione Italiana Arbitri, che si sono sfidati sul noto gioco FC25.

Dopo le fasi eliminatorie, che si sono tenute in modalità online, si sono arrivati agli 8 finalisti che si sono affrontati dal vivo a Roma per contendersi il titolo di Campione italiano eSport AIA. Le gare alla console hanno registrato una notevole partecipazione di pubblico, attraverso il canale Twitch Eventi AIA.

A conquistare il pass per la finale sono stati Matteo Martino (Collegno), Lorenzo De Micheli (Gallarate), Daniele Picano (Formia), Nicolò Laprocina (Finale Emilia), Alessandro Marini (Terni), Leonardo Di Fraia (Aprilia), Giovanni Loddo (Cagliari) e Dino Spino (Ariano Irpino).

Il campione Matteo Martino si è imposto anche nella speciale classifica marcatori, con ben 14 reti, avendo la meglio su Nicolò Laprocina (8 reti) e Alessandro Marini (7 reti).

Soddisfazione per la riuscita della manifestazione è stata espressa dal responsabile della commissione di studio per l'organizzazione di eventi e manifestazioni dell'AIA, Alessandro

Paone, che ha sottolineato l'importanza aggregativa del torneo, che ha permesso ad arbitri di regioni diverse di conoscersi e confrontarsi, nel pieno spirito associativo dell'AIA.

Il team AIA che ha seguito l'evento è stato composto dalla commissione guidata da Alessandro Paone (Roma 1), e composta da Davide Leonardo Facheris (Bergamo), Stefano Mirri (Perugia) e Vincenzo Pepe (Nocera Inferiore), con la collaborazione di Matteo Guzzardi (Napoli).

L'agone 2024