



Comunicato stampa

I Donut Cats si aggiudicano la 2a. edizione della TCS eSport Challenge

Rivera, 24 gennaio 2023 – I Donut Cats, vicecampioni della prima edizione, conquistano il gradino più alto del podio della TCS eSport Challenge – Season 2, prevalendo sugli Alt-F4 dopo un concitato finale di gara. I Lotus Gaming, campioni uscenti, concludono in quarta piazza la Superfinale, tenutasi alla MatrixVR Arena di Lugano, domenica 22 gennaio.

È un finale ricco di colpi di scena quello andato in programma, domenica scorsa, alla MatrixVR Arena di Lugano; a partire dall'inaspettato forfait dei campioni in carica: il team Lotus Gaming. La squadra si è vista costretta a rinunciare alla difesa del titolo di campione a causa di un imprevisto professionale di uno dei loro membri, dovendosi così accontentare del 4° posto. Una grande assenza che non ha però influito sullo spettacolo offerto dai protagonisti: incerto, emozionante e teso fino all'ultimo minuto di gioco.

Le 4 finaliste, prima di contendersi l'ambito 1° posto, hanno dovuto superare un lungo e difficoltoso iter, costituito dalle fasi eliminatorie online e dai play-off in presenza, ai quali hanno complessivamente partecipato 32 team e oltre 100 giocatori.

A spuntare la meglio nella Superfinale sono stati proprio i Donut Cats - diretti rivali dei Lotus Gaming nella precedente edizione - che sono riusciti a imporsi sugli Alt-F4, vincendo 4 delle 7 partite previste dal regolamento in modalità «best of 7».

A salire sul gradino più basso del podio sono stati i Los 3 Mosquitos, che oltre alle grandi abilità di gioco, hanno saputo intrattenere il pubblico con simpatia e con un commento tecnico di alto livello in diretta streaming su Twitch.

Il montepremi in denaro distribuito alle migliori squadre è stato di CHF 4'000.-, con il diritto inoltre, a sessioni di coaching personalizzate per la preparazione delle qualificazioni del torneo nazionale TCS eSport League with Opel, in programma la prossima primavera.

La Sezione Ticino del TCS desidera ringraziare tutti i ragazzi e le ragazze che hanno partecipato con entusiasmo al torneo, il partner AKR eSport ASD che ha organizzato e messo a disposizione gli spazi e il miglior materiale della MatrixVR Arena per l'evento e le 500 persone che hanno seguito con entusiasmo, offline e online, le partite in diretta.

Ricordiamo che gli eSport sono a tutti gli effetti dei veri e propri sport - entrati a far parte delle discipline olimpiche - e richiedono capacità di problem solving, costanza, concentrazione, allenamento fisico e lavoro di squadra. Nello specifico, la Rocket League nasce da una sfida sportiva virtuale che mette in combinazione un gioco d'auto a quello del calcio.

Arrivederci alla prossima edizione, restate connessi!

Per chi volesse maggiori informazioni o si fosse perso la finale della TCS eSport Challenge-stagione 2, può visitare il canale [Twitch MatrixVR Arena](#).

Contatto per i media

Marco Colandrea, Responsabile comunicazione della Sezione Ticino del TCS, 091 935 91 25, marco.colandrea@tcs.ch

Touring Club Svizzero – sempre al mio fianco

Club leader in Svizzera della mobilità dal 1896 | 24 Sezioni | ~1.5 mio di soci | 1600 collaboratori | 210 pattugliatori | 370'000 interventi per panne | 82% degli automobilisti soccorsi riprendono il viaggio | 49'000 interventi di assistenza della centrale ETI | 5'100 diagnosi mediche e 1'300 trasporti di pazienti | 21 centri tecnici | 143'000 controlli tecnici di veicoli | 15 centri di guida | 9'500 corsi con oltre 100'000 partecipanti | 8 sedi di protezione giuridica | 40'000 pratiche e oltre 5'000 consulenze giuridiche telefoniche | 29 campeggi con 650'000 pernottamenti | 80'000 gilet riflettenti offerti agli scolari di 1° elementare