



FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

REGOLAMENTO

Categoria Calcio Virtuale - 2^ Edizione

SOMMARIO

1. DEFINIZIONI
2. SOCIETÀ E GIOCATORI
3. FORMAT
4. SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO
5. PENALITÀ
6. CODICE DI CONDOTTA



Prendendo parte alle Competizioni della LND eSport (calcio virtuale), la squadra dichiara di aver preso visione del presente regolamento e di accettarne quanto indicato.

DEFINIZIONI

1. La Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza Campionati e Tornei di eSport attraverso i propri Comitati Regionali.
2. La lista dei giocatori di una rappresentativa (anche detta “roster”) deve essere composta da **un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 18**. Il numero di giocatori presenti in campo durante le partite deve essere di minimo 5 giocatori;
3. Con la partecipazione alle competizioni LND eSport, tutti i capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento;
4. Tutti i soggetti coinvolti nelle attività della LND eSport dovranno attenersi alle norme espone nel regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell’avvenuta iscrizione.

COMITATI REGIONALI E GIOCATORI

5. Requisiti di partecipazione:

a) Impegno da parte dei Comitati Regionali

Le Rappresentative Regionali partecipanti al Torneo delle Regioni si dispongono a:

- Definire e segnalare la figura di un referente del Comitato Regionale con cui poter comunicare direttamente;
- Partecipare al torneo dalla prima all’ultima giornata nel rispetto della competizione e degli avversari;
- Verificare che la squadra iscritta abbia tutte le certificazioni tecniche richieste dalla LND eSport per poter partecipare;
- Promuovere sui propri canali istituzionali l’andamento della propria rappresentativa durante tutta l’attività;
- Provvedere allo spostamento del giocatore impegnato in presenza;
- Fornire l’abbigliamento tecnico;
- Inviare la composizione del proprio *roster* massimo per il 20/03/2024.

b) Requisiti tecnici dei giocatori (in remoto):

- Essere in possesso di una connettività adeguata;
- Essere in possesso dell’hardware e del gioco aggiornato all’ultima versione stabilito nel format specificato nel presente regolamento;
- Disporre di un account EA valido e senza *ban* a proprio carico;
- Disporre di un abbonamento per giocare on line (esempio PlayStation Plus);
- Dare disponibilità a disputare le partite nei giorni e orari prestabiliti dal calendario ufficiale;
- Garantire la partecipazione a tutto il torneo dalla prima all’ultima giornata (salvo problemi di grave entità);

-
- Effettuare tutte le verifiche tecniche necessarie, hardware e software, prima dello svolgimento dell'incontro prestabilito per evitare problemi organizzativi alla propria squadra e slittamenti di orari con la squadra avversaria;
 - Disporre di un account attivo sulla piattaforma di gestione indicata.

c) Requisiti tecnici dei giocatori (in loco):

- Disporre di un account EA valido e senza *ban* a proprio carico;
- Disporre di un abbonamento per giocare on line (esempio PlayStation Plus);
- Garantire la partecipazione a tutto il torneo dalla prima all'ultima giornata (salvo problemi di grave entità);
- Effettuare tutte le verifiche tecniche necessarie, hardware e software, prima dello svolgimento dell'incontro prestabilito per evitare problemi organizzativi alla propria squadra e slittamenti di orari con la squadra avversaria;
- Disporre di un *joypad* e cuffie con microfono;
- I giocatori che utilizzano Xbox dovranno portare la propria console.

6. Procedure di registrazione dei giocatori:

- a) Per le competizioni è prevista una soglia minima di età di 14 anni;
- b) Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali da una Società Sportiva affiliata al Comitato Regionale;
- c) I giocatori, di età inferiore ai 18 anni, dovranno presentare, un permesso scritto da parte dei propri genitori o tutori legali;

DESCRIZIONE DEL FORMAT

7. La Formula di gioco ufficiale è la seguente:

- *Piattaforma:* PS5, Xbox Series X/S e PC
- *Titolo:* EA Sports FC24
- *Modalità:* Pro Club
- *Periodo:* Dal 22 al 24 marzo 2024
- *Formula:* 11 vs 11 (minimo 5 in campo)

8. Torneo delle Regioni Esport 2024

Al Torneo delle Regioni Esport 2024 possono partecipare tutti i Comitati Regionali che hanno attivato nella Stagione Sportiva 2023/2024 un proprio campionato eSport.

Svolgimento Torneo:

- Venerdì 22 marzo 2024 / Fase a gironi: Il girone vedrà affrontarsi le squadre solo una volta (girone all'italiana, sola andata). Le prime due squadre per ogni girone accederanno alla fase a eliminazione diretta.
- Sabato 23 marzo 2024 / Quarti di Finale - fase a eliminazione diretta: le prime classificate della fase a gironi affronteranno le seconde classificate di gironi diversi rispetto a quello di appartenenza. Le sfide verranno disputate con match di andata e di ritorno da 90 minuti virtuali ciascuna, più un eventuale partita di spareggio, solo in caso di parità assoluta tra match di andata e ritorno, che si concluderà con una sola squadra vincitrice. Le reti fuori casa NON vengono assegnate come doppie in caso di parità di punteggio. Le squadre che avranno vinto il proprio incontro proseguiranno all'interno della competizione.
- Domenica 24 marzo 2024 / Semifinali – si prevedono match di andata e ritorno più eventuale spareggio.
- Domenica 24 marzo 2024 / Finale - la gara conclusiva verrà disputata con un singolo incontro. La squadra che vincerà verrà decretata vincitrice del Torneo delle Regioni eSport 2024.

9. Composizione dei Team

Per poter prendere parte alla competizione è necessario rispettare i seguenti requisiti:

- Numero massimo di player in rosa: **18**
- Numero minimo di player in rosa: **5**
- Numero minimo di giocatori in campo: **5** (QLS obbligatorio)
- Numero massimo di giocatori in campo: **11** (QLS NON obbligatorio)
- Numero player in presenza: **1**
- Massimo **4 giocatori "fuori quota"**, facoltativo, di una squadra di eSerie D.

10. Gestione Giocatori

A scadenza della data di consegna della rosa, non sarà possibile effettuare interventi di modifica sulla composizione delle rappresentative.

Il termine per la presentazione della rosa è fissato per il giorno 20 marzo 2024.

11. Formazione delle Classifiche

Le classifiche di tutte le Competizioni eSport indette dalla Lega Nazionale Dilettanti vengono stabilite mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta e di un punto per la gara pareggiata; per la gara perduta non vengono attribuiti punti.

Se al termine dell'attività due o più squadre avranno lo stesso punteggio, verranno considerati i seguenti fattori per stabilire la prosecuzione nel Campionato:

- Scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti.
- Differenza reti;

-
- Reti totali realizzate in generale;
 - Match di spareggio;

1. Accordi partite e strumenti

DISTINTE DI GARA

Prima di ogni partita il Responsabile Esport del Comitato Regionale o il Capitano della Rappresentativa (player in presenza) dovrà compilare una distinta di gara che gli verrà consegnata dallo staff LND Esport. Il Responsabile dovrà indicare quanto richiesto e la squadra titolare della gara che dovrà scendere in campo.

PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

Se si dovessero verificare bug di rete generali o aggiornamenti del server di gioco, lo Staff, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a seguito di questi inconvenienti.

2. PRE-PARTITA

Durante le giornate di gara, tutti i giocatori e referenti dei Comitati Regionali sono tenuti a rendersi disponibili almeno un'ora prima dell'inizio del Torneo e dovranno rimanere sempre nell'area di gioco per tutto lo svolgimento della competizione.

L'host della partita è a carico della squadra che nella pagina del match è posizionato a sinistra (squadra in casa); Nel caso in cui la squadra di casa non riesca a invitare il team avversario per problemi legati al gioco, dopo aver effettuato dei tentativi di cambio host e reset lobby (uscita da parte di tutti i player presenti in lobby, e rientro in campo solo dopo aver constatato che tutti i presenti siano usciti dalla lobby stessa), sarà compito della squadra ospite procedere con l'invito della partita. Se il problema persisterà, sarà compito dello Staff decidere dell'esito della gara.

Tutti i player dovranno creare il giocatore virtuale con il proprio Nome e Cognome reali in modo che in campo siano visibili durante la partita. In caso il gioco consideri non consono il nominativo viene concesso ricorrere a delle alterazioni utilizzando caratteri alternativi previa comunicazione su server Discord.

I Capitani devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita.

Un ritardo di 5 minuti è tollerato, è comunque consigliabile inviare una comunicazione all'avversario per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server, il tutto per dare RISPETTO all'avversario).

Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 5 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in ritardo dovrà comunicare con lo staff LND eSport per assistenza e per poter procedere nei tempi stabiliti per l'inizio della gara. Se la squadra non dovesse avvisare di eventuali problemi, la LND eSport si riserva di decidere l'esito finale della gara.

3. PARTITA

La partita inizierà al minuto 0', quando si batte il calcio d'inizio.

Eventuali problematiche:

- Nei primi 5 minuti di gioco, per problemi di lag o legati alla selezione maglie, è ammesso disconnettersi dal match per ripetere l'incontro per un massimo di 2 volte.
- In caso di crash di uno o più player, successivi ai primi 5 minuti, la partita continuerà senza interruzioni.
- Nel caso in cui una squadra subisca 3 o più disconnessioni, dovute a problemi di connessione ai server EA e/o a problematiche inerenti a malfunzionamenti e sovraccollamenti delle connessioni internet, la partita in questione, dovrà essere portata a termine e successivamente sarà compito della LND eSport di intervenire sulla gara.

Interruzioni partite:

- In caso di reti nei primi 5' e successiva interruzione concessa dal regolamento, la partita riprenderà con il risultato ottenuto al momento della sospensione.

4. POST-PARTITA

Alla conclusione della partita il player in presenza di ogni squadra ha l'obbligo di effettuare lo screen REPORT (chiaramente leggibile) con:

- Schermata Dati Partita
- Schermata Eventi Partita
- Schermata Elenco Giocatori (ID Online) da effettuare a fine primo tempo

Eventuali reclami

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita disputata.

PENALITA'

Qualsiasi persona venga individuata (o abbia tentato di essere coinvolta) in qualsiasi atto che la LND eSport ritiene, a sua discrezione, antisportivo, lesivo o scorretto, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità sarà a sola e assoluta discrezione della LND eSport e comunicata tramite lo Staff del server DISCORD.

A fronte del rilevamento di una infrazione, commessa da squadra o giocatore di una Società Sportiva, lo Staff effettuerà immediatamente una valutazione sulla gravità riscontrata e procederà ad applicare una delle seguenti penalità organizzate in ordine di gravità:

- Ammonizione.

-
- Giornata di squalifica
 - Perdita a tavolino della partita o serie di partite.
 - Sospensione.
 - Squalifica dalla competizione.

Player schierato in campo non registrato in rosa

- Sconfitta a tavolino;
- Squalifica per due giornate al capitano;
- In caso di sconfitta della squadra con player irregolare, il match sarà convalidato con il risultato di vittoria a favore della squadra vincitrice (con *roster* regolare).

PSN-ID / *gamer tag* non conforme

Lo Staff valuterà caso per caso e deciderà le sanzioni da applicare, inclusa la sconfitta a tavolino.

Squadra senza requisiti minimi di gara

Se una squadra non dispone dei requisiti minimi di gara, sarà compito del capitano della squadra avversaria scegliere se disputare la partita o richiedere la vittoria a tavolino. In caso di accettazione di svolgere la gara il risultato del campo verrà omologato.

In caso in cui i requisiti minimi di gara non vengano rispettati per 3 gare consecutive la squadra verrà squalificata dalla competizione.

La LND eSport si riserva il diritto di valutare, caso per caso, comportamenti reiterati da parte della squadra.

Violazioni reiterate

Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino alla squalifica temporanea o indeterminata (ban) da tutte le competizioni e/o manifestazioni della LND eSport.

Viene fatto notare che tutte le penalità potranno non necessariamente venire imposte in maniera sequenziale. La LND eSport, a sua sola discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro anche per un primo episodio di offese o se l'azione della squadra (o suo componente) verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica. Qualsiasi forma di razzismo verrà giudicata severamente.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

La LND eSport si riserva il diritto di modificare e/o integrare il presente regolamento al fine di tutelare il corretto svolgimento della competizione nel rispetto delle regole indicate e nello spirito del fair play e della legalità. Inoltre, la LND eSport si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità della competizione.

CODICE DI CONDOTTA

Integrità della competizione

- Le squadre sono tenute a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione della LND eSport. Gli esempi di seguito riportati sono di solo scopo illustrativo.
- Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri o alterare gli equilibri di campionato in corso. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori, squadre e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come:
 1. Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
 2. Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 3. Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
 4. Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo.
- Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco o a Playstation, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare.
- Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio.
- Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo.
- BUG DI GIOCO: Qualora venga segnato un gol in modo diretto (cioè senza interruzioni tra la ripresa del gioco dal gol subito ed il gol successivo nel periodo di tempo interessato dal bug)
 1. Se il gol NON influisce sul risultato finale (inteso come vittoria, pareggio o sconfitta) il risultato verrà omologato.
 2. Se il gol influisce sul risultato finale la partita andrà ripetuta.
- Cambio PSN-ID / *gamer tag*: Non è possibile effettuare cambi dopo la consegna della rosa (roster). Prevista la sconfitta a tavolino per le squadre che schierano giocatori in posizione non conforme rispetto al PSN-ID.

Comportamenti antisportivi dei giocatori durante una partita

- Sono vietate movenze extra durante calci piazzati e rigore, traendo un vantaggio.
- Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio.
- È vietato il gioco antisportivo di contatto sul portiere da palle inattive.

Comportamento social network

- Tutti i player registrati LND eSport sono tenuti a tenere un comportamento consono all'attività.
- Nel caso in cui un utente venga associato ad atti pubblici che possano portare pregiudizio e danno all'immagine della LND, della Società Sportiva o dei soggetti coinvolti nella competizione la LND eSport si riserva il diritto di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Tutte le Squadre, con i relativi referenti e Capitani, sono tenuti a controllare l'atteggiamento social dei propri player ed eventualmente segnalare alla LND eSport comportamenti non opportuni.

Comunicazioni Private

Non sono considerate valide le comunicazioni dirette tra i partecipanti alla competizione e/o con il personale della LND eSport che non siano effettuate in forma pubblica.

Il Presidente della Commissione LND eSport
calcio virtuale
ing. Santino Lo Presti



Campo virtuale, emozioni reali.