



REGOLAMENTO

Torneo Community eCup

SOMMARIO

1. DEFINIZIONI
2. SOCIETA' E GIOCATORI
3. FORMAT
4. SVOLGIMENTO COMPETIZIONE
5. PENALITA'
6. CODICE CONDOTTA

Prendendo parte alle competizioni indette dalla **LND eSport**, le squadre e tutti i suoi giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno.

1. DEFINIZIONI

- 1.1. La **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti** indice ed organizza dei propri Campionati e Competizioni di eSport.
- 1.2. Con la partecipazione alle competizioni LND eSport, tutti i capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento.
- 1.3. Tutti i reclami riguardanti le competizioni dovranno attenersi alle norme contenute nel presente Regolamento e non potranno essere disattese dalle Società che accettando di partecipare dichiarano di aver compreso ed approvato. Il presente regolamento verrà applicato a tutte le Società e ai giocatori coinvolti nelle competizioni.
- 1.4. Il mezzo di comunicazione ufficiale per lo svolgimento delle competizioni è il server **Discord** della LND eSport. All'interno del server saranno ammessi un massimo di tre persone per Società riconosciuti nelle figure di Responsabile eSport, Capitano e Vice-Capitano.

2. SOCIETA' E GIOCATORI

2.1. Requisiti per la partecipazione alla competizione:

a) Impegno da parte delle Società

Le Società Sportive si dispongono a:

- Definire e segnalare la figura di un referente delle Società cui poter comunicare direttamente. La figura di referente può essere ricoperta dal Capitano solo se comprovato da un accordo tra la Società Sportiva e lo stesso;
- Partecipare alla competizione a cui si è iscritta partendo dalla prima fino all'ultima giornata nel rispetto della competizione e degli avversari;
- Verificare che la propria squadra sia conforme a tutte le certificazioni tecniche richieste dalla LND eSport e riportate nel presente regolamento;
- Seguire la propria squadra durante tutta la competizione fornendo il proprio supporto tramite la divulgazione dei risultati raggiunti;
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi che verranno comunicati preventivamente dalla LND eSport unitamente al relativo regolamento.

b) Requisiti tecnici da parte dei player:

Tutti i giocatori della squadra, comunicati dalla Società Sportiva, registrati nella competizione della LND eSport devono impegnarsi a:

- Essere in possesso di una connettività adeguata ad effettuare lo streaming della partita (ad es. Fibra 100 mbps/10MB o ADSL 50 mbps/5MB), requisito per almeno 3 giocatori per squadra;
- Essere in possesso dell'hardware e del gioco, aggiornato all'ultima versione, stabilito nel format;
- Essere in possesso di un account FIFA valido e senza ban inflitto a proprio carico;
- Essere in possesso di un abbonamento PlayStation Plus;
- Verificare le giornate di gioco riportate sul calendario della competizione e dare disponibilità a disputare gli incontri nelle date e orari previsti;
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla prima all'ultima giornata (salvo problemi di grave entità);

- Verificare lo stato della propria attrezzatura tecnica (hardware/software) prima di ogni partita per evitare disguidi che possano generare problemi organizzativi alla propria squadra, a quella avversaria e a tutto lo Staff incaricato di verificare gli incontri;
- Disporre di una webcam o smartphone necessari per effettuare possibili identificazioni live da parte dello staff.

2.2. Procedura di registrazione dei giocatori

Tutti giocatori delle Società Sportive ammesse alla competizione non dovranno effettuare nessuna registrazione particolare in quanto già inseriti nella piattaforma di gioco ufficiale. Le registrazioni saranno limitate solamente ai nuovi giocatori inseriti in rosa che non abbiano partecipato precedentemente alle competizioni LND eSport sulla piattaforma ufficiale.

- a) Per tutte le competizioni è prevista una soglia minima di età di 14 anni;
- b) Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti dalla Società affiliata alla FIGC;
- c) Tutti i giocatori non maggiorenni dovranno fornire una liberatoria firmata dai tutori legali per poter partecipare all'evento live, se previsto;
- d) Le informazioni inserite nella piattaforma ufficiale della competizione dovranno essere mantenute costantemente aggiornate.

3. FORMAT

3.1. Formula di gioco:

- Piattaforma: PS5
- Titolo: FIFA 23
- Modalità: Pro Club
- Periodo: 28/11/2022 – 01/12/2022

3.2. Torneo Community eCup

Al Torneo Super eCup sono ammesse le partecipanti alle Final Eight della eSerieD e della eCup della Stagione in essere. Il Torneo si svolgerà tramite una serie di partite online ad eliminazione diretta o con gironi e successiva finale secca, in base al numero di aderenti, fino all'identificazione di una squadra vincitrice. Il calendario degli incontri verrà generato in forma casuale sulla piattaforma ufficiale e reso pubblico sui canali di comunicazione LND.

3.3. Requisiti della Squadra

- Numero massimo di player in rosa: **30**
- Numero minimo di player in rosa: **15**
- Numero minimo di giocatori in campo: **10** (QLS Obbligatorio)
- L'esenzione da obbligo di **QLS** è valevole nel momento in cui una squadra schiera 11 giocatori in campo.
- Ogni giocatore può essere iscritto per una sola squadra

3.4. Formazione della classifica

Le classifiche vengono stabilite mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta, di un punto per la gara pareggiata e nessun punto per la gara persa. In caso di pareggio nella fase a eliminazione diretta o finale si procederà con tempi supplementari e/o rigori.

4. SVOLGIMENTO COMPETIZIONE

4.1. Date e orari

Le partite verranno disputate di default nei giorni:

- Tutti i giorni alle ore 21:30

4.2. Accordi Partite e Strumenti

4.2.1. UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida sotto il controllo dello staff LND. Tali accordi saranno reputati validi se e soltanto se verranno presi in forma esplicita e palese all'interno della chat Discord di riferimento.

4.2.2. STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (WhatsApp, Facebook, etc....) o in forma privata tra le parti non sarà ritenuto valido e non verrà considerato valido ai fini di una variazione.

4.2.3. ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default del match.

In caso di match non disputato lo staff dovrà essere tempestivamente informato ed avrà diritto di intervento. Lo staff potrà intervenire direttamente decidendo le sorti dell'incontro, assegnando ammonizioni, punti di penalità alle Società o l'eventuale annullamento del match.

4.2.4. PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

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

4.3. Metodologie e Accordi

Tutti i capitani/referenti possono accordarsi nelle seguenti forme:

- **ANTICIPO** - I club **NON** possono anticipare il match.
- **PREDEFINITO** - I club si accordano per giocare nell'orario di default del Torneo.
- **POSTICIPO** - I club possono posticipare il match, tramite accordo tra i due Capitani su Discord, entro il giorno stesso della giornata di default stabilita. I club possono richiedere l'intervento dello staff per segnalare motivazioni particolari per i posticipi.

4.4. PRE-PARTITA

Durante le giornate di gara, i capitani/referenti delle Società Sportive sono tenuti a rendersi disponibili.

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 LND eSport decidere dell'esito della gara.

Tutti i giocatori dovranno disporre 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 LND eSport.

I player incaricati di trasmettere la propria partita dovranno attivare la live streaming 10 minuti prima dell'inizio della gara partendo dalla lobby prepartita. Per i dettagli su come effettuare la live streaming visionare paragrafo relativo agli streaming o seguire quanto indicato dallo Staff.

I Capitani devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita. Un ritardo di 10 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). In caso di partite trasmesse live sul canale ufficiale Twitch, le squadre dovranno iniziare all'orario di default.

Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 10 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in attesa deve comunicare su Discord l'eventuale assenza dei rivali procedendo all'apertura di una contestazione del match tramite apposita area sul server Discord. Se la squadra avversaria, Capitano e Vice-Capitano non avvisano di eventuali problemi attraverso la chat di Discord, la LND eSport si riserva di decidere l'esito finale della gara.

In fase di accesso alla lobby di gioco potrà essere richiesto dallo staff di effettuare l'identificazione, uno per uno, di tutti i giocatori schierati in campo tramite webcam o cellulare. La ripresa in tempo reale dovrà mostrare la presenza del giocatore all'interno della lobby di gioco. Dopo il riconoscimento la trasmissione video potrà essere interrotta ma per il giocatore non sarà ammessa disconnessione dalla lobby. Chiunque dopo l'identificazione eseguirà una disconnessione, per qualsiasi motivo, dovrà ripetere la procedura di identificazione. La procedura verrà effettuata entrando in un'area prestabilita e comunicata sul server Discord e il rappresentante della LND sarà anche collegato alla Lobby di gioco per effettuare il controllo.

4.5. 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. Si ricorda che nella competizione è previsto l'obbligo di impostare il QLS con l'eccezione descritta al punto 3.3 del Format.
- 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 sovraccarichi 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.

I player incaricati di effettuare la live streaming dovranno mostrare le seguenti schermate di gioco a fine partita:

- Dati Partita (riepilogo);
- Eventi Partita;
- Prestazioni giocatori:
 1. riepilogo
 2. schermata difesa (scorrere fino in fondo).
 3. schermata portiere
- ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).

NOTA:

*In caso di parità entrambi i responsabili dei report video dovranno obbligatoriamente acquisire i dati statistici **PRESTAZIONI GIOCATORI** di entrambe le squadre (Riepilogo, Schermata difesa, schermata portiere).*

4.6. POST-PARTITA

Per consentire un corretto controllo e inserimento dati sulla piattaforma, il capitano dovrà inserire il risultato sulla piattaforma e il link alla diretta della partita appena conclusa entro le ore 01:00 della mattina del giorno successivo.

Eventuali reclami

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita appena disputata nella sezione apposita presente sul server Discord. Sarà possibile aprire un ticket entro le ore 01:00 del giorno successivo alla gara.

Per permettere successivi controlli la LND eSport si riserva il diritto di richiedere, tramite lo staff, che vengano fornite informazioni aggiuntive di vario tipo, tra cui anche i logs di accesso EA/Playstation, che dovranno essere inoltrate direttamente a esport@lnd.it così come ricevute senza la compilazione di una nuova mail.

4.7. LIVE STREAMING

Ogni squadra è tenuta ad avere uno streaming "pulito" ovvero senza la presenza di grafiche personalizzate. Il seguente streaming dovrà avere almeno una qualità di 720p.

Impostazioni live streaming “pulita”:

- Voce dei player non consentita (audio party e audio proprio disattivato)
- Volume effetti menù = 0
- Volume musica menù = 0
- Volume telecronaca = 0
- Atmosfera stadio = 8/10
- Interfaccia = Barra nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore = Nome giocatore
- Monitoraggio connessione = No
- Input in sovrimpressionazione = No

5. PENALITA'

Qualsiasi persona che sia trovata o abbia tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che la LND eSport ritiene, a sua discrezione, lesiva o scorretta, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti sarà a sola e assoluta discrezione della LND eSport.

A fronte del rilevamento di una infrazione, commessa da squadra o player di una Società Sportiva, la LND eSport 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 di partite o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica dalla competizione.

Schieramento in campo di giocatori squalificati

Nel caso in cui uno o più player squalificati si presentassero in campo, le sanzioni saranno le seguenti:

- Sconfitta a tavolino;
- Squalifica per il player di due giornate;
- Squalifica per il capitano di una giornata;
- In caso di sconfitta il match viene convalidato.

Player schierato in campo non registrato in rosa

- Sconfitta a tavolino;
- Squalifica per due giornate al capitano;
- In caso di sconfitta il match viene convalidato.

PSN-ID non conforme

La LND eSport valuterà caso per caso e deciderà le sanzioni da applicare.

Sospensione per somma cartellini gialli o per cartellini rossi

- Non sono previste sanzioni per cartellini di alcun tipo

Nome e Cognome (e Alias) non corrispondente

- Il player non riceverà le statistiche.

- Il player riceverà un richiamo verbale e in caso di comportamenti reiterati si applicheranno sanzioni successive di maggior gravità.

Squadra senza requisiti minimi di gara

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

In caso in cui i requisiti minimi di gara non vengano rispettati per 3 gare consecutive la squadra verrà squalificata dalla competizione applicando le regole di abbandono e sostituzione squadra completa, facendo fede al girone (andata o ritorno).

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

Abbandono e sostituzione squadra completa

In caso di abbandono della competizione di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le successive partite non giocate verranno assegnate vinte agli avversari. Tutti i componenti della squadra riceveranno una squalifica a tempo indeterminato, sarà però possibile presentare ricorso da parte di ciascun player e la LND eSport deciderà se ri-ammetterlo alle competizioni.

Mancato caricamento report

In caso di mancato caricamento di tutti i report richiesti lo Staff provvederà ad applicare direttamente le sanzioni così riportate:

- Ogni report mancato comporta la squalifica di 1 match al capitano.

Violazioni reiterati

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

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.

Tutte le decisioni verranno comunicate direttamente dallo staff e successivamente rese pubbliche sulla piattaforma o/e tramite la pubblicazione di un comunicato sul sito della LND (esport.lnd.it).

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 fairplay 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.

6. 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:
 - Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
 - Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 - Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
 - 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)
 - Se il gol NON influisce sul risultato finale (inteso come vittoria, pareggio o sconfitta) il risultato verrà omologato.
 - Se il gol influisce sul risultato finale la partita andrà ripetuta.

● Cambio PSN:

Inviare una mail a esport@lnd.it inoltrando la mail di avvenuto cambio PSN da Sony Playstation.

Il cambio PSN verrà modificato e convalidato dallo staff sulla piattaforma di riferimento entro massimo di 48 ore.

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 giocatori registrati nelle competizioni 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.

Comportamento server Discord

- Tutti sono tenuti a rispettare i partecipanti presenti nel server Discord. La LND eSport si riserva il diritto di decidere in caso di comportamenti reiterati e di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Le comunicazioni da parte degli admin LND eSport sono insindacabili, ma sarà possibile presentare ricorso con le dovute giustificazioni.
- È possibile aprire un contatto diretto con gli admin LND eSport per reclami o altro, attraverso l'apposita sezione Discord.
- Non sono ammessi contatti diretti privati (che non siano visibili e comprovabili da tutto lo Staff LND).