



Campo virtuale, emozioni reali.

Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

LND ESPORT

Piazzale Flaminio, 9 - 00196 ROMA (RM)
TEL. (06)328221
SITO INTERNET: <https://esport.lnd.it>

Stagione Sportiva **2025/2026**
Comunicato Ufficiale N° **12 / ES** del **16/01/2026**

Sommario

| | |
|--|-----------|
| DELIBERE DEL CONSIGLIO DI DIPARTIMENTO | 1 |
| MODIFICHE COMUNICATO UFFICIALE N. 1 / ES | 2 |
| REGOLAMENTI ALLEGATI | da pag. 2 |

Delibere del Consiglio di Dipartimento:

**CAMPIONATI ESPORT
STAGIONE SPORTIVA 2025/2026**

Il Dipartimento eSport – calcio virtuale della FIGC Lega Nazionale Dilettanti comunica l'avvio ufficiale dei restanti Campionati per la stagione sportiva 2025/2026, secondo quanto stabilito nel corso della riunione di Dipartimento del 13 gennaio 2026 e come da struttura allegata al presente Comunicato.

Le competizioni avranno inizio secondo il seguente calendario:

- **Campionato eFemminile Élite 1 vs 1** – Avvio: 20 gennaio 2026
- **Campionato eFemminile Advance 1 vs 1** – Avvio: 28 gennaio 2026
- **Campionato Advance 11 vs 11** – Avvio: 20 gennaio 2026
- **Campionato Regionale / Interregionale 11 vs 11** – Avvio: 27 gennaio 2026

La struttura completa dei campionati, con i gironi, le modalità di svolgimento e i regolamenti specifici, è consultabile negli **allegati** al presente Comunicato Ufficiale:

- Struttura Campionati 2025/2026 (squadre, organici e format)
- Regolamento Campionato Advance 11 vs 11
- Regolamento Campionati Regionali / Interregionali 11 vs 11
- Regolamento Campionato eFemminile Élite 1 vs 1
- Regolamento Campionato eFemminile Advance 1 vs 1

MODIFICHE COMUNICATO UFFICIALE N.1/ES STAGIONE SPORTIVA 2025/2026

Con il presente Comunicato Ufficiale n. 12 / ES del 16 gennaio 2026 si dispone un aggiornamento formale del Comunicato Ufficiale n. 1/ES del 24 novembre 2025, in riferimento alla struttura del Campionato Advance 11 vs 11 e alle date di avvio delle competizioni.

1. Campionato Advance Pro Club 11 vs 11

Nel C.U. n. 1/ES era stato indicato che il Campionato Advance sarebbe stato composto da due gironi da 18 squadre. In considerazione delle numerose richieste di partecipazione pervenute da Società con ranking idoneo, il Dipartimento ha deliberato di aumentare il numero dei gironi a tre, per garantire maggiore **inclusività e valorizzazione del merito sportivo**. **La nuova struttura è stata approvata nel** corso della riunione di Dipartimento del 13 gennaio 2026 e viene formalizzata con il presente C.U.

2. Date di inizio aggiornate

Nel precedente C.U. n. 1/ES era stata annunciata la partenza del Campionato Advance entro la fine di novembre 2025. Per motivi organizzativi e in conseguenza dell'aggiornamento della struttura del torneo, l'inizio della competizione è posticipato al 20 gennaio 2026.

3. Invariata la struttura delle altre competizioni

Per quanto riguarda le altre categorie (Campionato Interregionale, eFemminile Élite, eFemminile Advance), non si registrano variazioni strutturali rispetto a quanto già indicato nel C.U. n. 1/ES, ad eccezione delle date ufficiali di avvio già riportate all'inizio del presente comunicato.

ALLEGATI

In allegato al presente Comunicato Ufficiale e parte integrante dello stesso si trasmette:

Struttura Campionati 2025/2026 (squadre, organici e format)

Campionato Advance 11 vs 11

In virtù del **numero elevato di iscrizioni pervenute**, con una significativa presenza di **club professionistici**, si propone di articolare il **Campionato Advance 11 vs 11** in **tre gironi**, anziché due.

- **Partecipanti:** 42 squadre
- **Media atleti coinvolta:** 1.080
- **Struttura:** 3 gironi da 14 squadre
- **Regular season:** 26 giornate
- **Post season:** Playoff e Playout
- **Data di inizio prevista:** martedì 20 gennaio 2026

Promozioni e playoff

Accedono al **Campionato Élite – Stagione Sportiva 2026/2027**:

- le **prime classificate** di ciascun girone (3 promozioni dirette);
- una quarta squadra, **vincente dei playoff**.

Formula dei playoff

Al termine della stagione regolamentare (*regular season*), le squadre classificate dal 2^a al 5^a posto **di ogni girone**, si affronteranno nella seguente modalità:

Prima fase

Seconda classificata vs Quinta classificata

Terza classificata vs Quarta classificata

Fase finale

Le 3 squadre vincenti si affronteranno in un triangolare. La squadra vincente accederà, come 4^a promossa, nel Campionato Advance 2026/2027.

2.1 Retrocessioni

Per le retrocessioni al **Campionato Regionale/Interregionale 2026/2027**, in numero di 9 squadre, si propone la seguente formula:

- **Retrocessione diretta** per la squadra classificata al **14° posto** di ciascun girone (**3 retrocessioni dirette**);
- ulteriori **6 retrocessioni**, attraverso i **playout**

Formula dei playout

Al termine della stagione regolamentare, per ognuno dei 3 gironi, si affronteranno:

- decima classificata contro tredicesima classificata;
- undicesima classificata contro dodicesima classificata.

Le 2 squadre di ogni girone, perdenti i confronti sopra indicati, retrocederanno nel campionato regionale / interregionale di pertinenza.

Le **9 retrocessioni** sono calibrate su una base regionale/interregionale composta da **8 gironi**.

Promozioni Regionali/Interregionali → Advance

Le promozioni dall'area regionale/interregionale al Campionato **Advance 2026/2027** saranno così determinate:

- **8 promozioni dirette**: prime classificate di ciascun girone;
- **1 promozione aggiuntiva (9^a)**: società vincitrice dei **playoff**.

Formula Playoff (promozione 9^a)

Accesso ai playoff: partecipano le società classificate dal **2° al 5° posto** di ciascun girone.

Fase di girone

1° turno (gara unica)

- 2^a classificata vs 5^a classificata
- 3^a classificata vs 4^a classificata

Campo: gioca in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

2° turno – Finale di girone (gara unica)

- vincenti del 1° turno (2/5 vs 3/4)

Campo: in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

Esito: la vincente è **qualificata ai quarti di finale**.

Al termine della fase di girone si qualificano **8 società** (una per ciascun girone).

Fase nazionale

Quarti di finale (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 8 qualificate, accoppiamenti tramite sorteggio.

Semifinali (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 4 qualificate.

Finale (Best of 3) – ordine di svolgimento con gara di andata e ritorno. In caso di parità si procederà con la terza gara di spareggio. In caso di ulteriore parità si procederà direttamente ai tiri di rigore.

- le due vincenti delle semifinali si affrontano con formula **Best of 3**.

Esito: la vincente è la **9^a società promossa** al Campionato Advance 2026/2027.

2.4 Composizione gironi Advance

Girone A: Cremonese – Virtus Entella – Arezzo – Carpi – Carrarese – Calcio F. Superba – Forlì – Lavagnese 1919 – Piananghese – Priaruggia G. Mora – Cà de Rissi SG – Cairese – Mestre – Sanremese

Girone B: Latina – Perugia – Casette Verdini – Frog's Club Sport – Grifo Academy – Città di Cerveteri – S. San Vito 83 LDN – Alba Roma – Eagles C5 – Eur Torino – Monastir – Virtus Anxanum – Bacigalupo Vasto Marina – Ancona

Girone C: Catanzaro – Reggina 1914 – Afragolese – Olympic Salerno – Palermo Calcio a 5 – Priolo Gargallo – Sporting Torremaggiore – Ugento – Vibonese – Icierrè Lamezia – Athletic Club Palermo – Costa d'Amalfi – Napoli Calcio a 5 – AIA Nazionale

Campionati Regionali / Interregionali – 11 vs 11

Squadre iscritte: 112

Media atleti coinvolti 1.350

Data di inizio prevista: 27 gennaio 2026

Struttura

- **8 gironi da 14 squadre;**
- **22 giornate di regular season**

Girone A: Trombatore Calcio a 5, Casalvecchio Siculo, Calcio Montenero, ASD Sturla, Golfo Dianese 1923, San Teodoro Ketzamaja, Pagliare, Santangiolese, ASD Cuprense 1933, AIA Pisa, Istituto Galileo Galilei, Istituto Di Vittorio, Centro per non subire violenza Genova (Vinciamo Insieme), Consiglio Direttivo CR Lombardia, Ospedale Cesare Arrigo Alessandria (Vinciamo Insieme).

Girone B: Tortolì, Costa Orientale Sarda, ASD Perdasdefogu, Idolo Calcio Arzana, Cannonau Jerzu Picchi, Lanusei, Area Calcio Andora, Rivarolese 1919, Rivasamba, Athletic Club Albaro, Imperia, Carcarese, Connessioni Sociali Io Rampo (Vinciamo Insieme), ABEO Liguria Gaslini Genova (Vinciamo Insieme).

Girone C: ASD Cadimare, Royal Genova, Carmine Centro Storico, Pozzuolo, Varese Calcio a 5, Tiranese ES, US Viscontini, ASD Chisola Calcio, A.C. Cuneo 1905 Olmo, SSD Rivarolese 1906, US Ivrea Calcio, Sangiustese, Ospedale Regina Margherita Torino (Vinciamo Insieme), Calcio Nave.

Girone D: FC Scandicci 1908, FC Pistoiese, Livorno 9 Boca, Lucchese, Nevianese, Lotzorai, Escalaplano, Tavolara Calcio, ASD Arrubia, FC Vigor Senigallia, ASD Terni Football Club, Casa Famiglia Verruso Abbadia San Salvatore (Vinciamo Insieme), Morro Valle, Sambenedettese C 5, Comunità Incontro Amelia.

Girone E: SPD Amiternina Scoppito, ASD Ovidiana Sulmona, ASD Olympia Ovidiana, Real Montesilvano, Penne 1920, Rosciano Calcio, Folgore Delfino Curi, Real Scafa, Real Torrese, Polisportiva Isola, Collecervino Calcio, Virtus Barisciano, Ospedale Burlo Garofolo Trieste (Vinciamo Insieme), ASD Lykos.

Girone F: Ostiantica ES, Real Vis Ardena, ASD Isola Liri 1925, Etrurians, Sorianese, ASD Calions, ASD Fidene, Città Di Anagni, Laundromat Gaeta, Borgo Palidoro, Academy Santa Marinella, Samagor, Virtus Marina Di San Nicola, C.R.O Aviano (Vinciamo Insieme).

Girone G: Real Casarea, Lions M.M. Montemiletto, ASD Napoli Est 2025, ASD Santa Tecla Calcio 2019, ASD Virtus Faiano, Pol. Sporting Club Picentia, Real Camigliano, ASD Battipagliese Calcio, USD Apice Calcio 1964, Nola 1925 ES, AC Bagnolese, ASD Passo Eclano, Real Vesuvio Ercolanese, Santa Maria della Misericordia Udine (Vinciamo Insieme).

Girone H: Villafranca Beach Soccer, ASD Astropanda Social Project, Pol. New Garden Center, SGM Spadafora Sport, ASD Rossanese, TikiTaka Castrovillari, Oria, ASD Canosa Calcio 1948, ASD Real San Pietro Vernotico, Ragazzi Sprint Crispiano, ASD Atletico Cercola, Città Di Gragnano, Imbriani Team, Insuperabili ONLUS (Vinciamo Insieme).

Promozioni e Playoff

Le promozioni dall'area regionale/interregionale al Campionato **Advance 2026/2027** saranno così determinate:

- **8 promozioni dirette:** prime classificate di ciascun girone;
- **1 promozione aggiuntiva (9^a):** società vincitrice dei **playoff**.

Formula Playoff - partecipano le società classificate dal **2° al 5° posto** di ciascun girone.

Fase di girone

1° turno (gara unica)

- 2^a classificata vs 5^a classificata
 - 3^a classificata vs 4^a classificata
- Campo:** in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

2° turno – Finale di girone (gara unica)

- vincenti del 1° turno (2/5 vs 3/4)
- Campo:** in casa la società meglio classificata al termine della regular season.
Esito: la vincente è **qualificata ai quarti di finale**.

Al termine della fase di girone si qualificano **8 società** (una per ciascun girone).

Fase nazionale

Quarti di finale (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 8 qualificate, accoppiamenti tramite sorteggio.

Semifinali (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 4 qualificate.

Finale (Best of 3) – ordine di svolgimento con gara di andata e ritorno. In caso di parità si procederà con la terza gara di spareggio. In caso di ulteriore parità si procederà direttamente ai tiri di rigore.

- le due vincenti delle semifinali si affrontano con formula **Best of 3**.
Esito: la vincente è la **9^a società promossa** al Campionato Advance 2026/2027.

Campionati Femminili

Élite Femminile 1 vs 1

Inizio previsto: mercoledì 20 gennaio 2026

Società iscritte: Perugia – Virtus Entella – Arezzo – Parma 1913 – Parma Women – Vesta – Teramo Calcio – Insuperabili - Catanzaro

Elite femminile

1^ giornata 20 gennaio 2026
2^ giornata 27 gennaio 2026
3^ giornata 3 febbraio 2026
4^ giornata 10 febbraio 2026
5^ giornata 17 febbraio 2026
6^ giornata 24 febbraio 2026
7^ giornata 3 marzo 2026
8^ giornata 10 marzo 2026
1^ giornata play off 17 marzo 2026
2^ giornata play off 31 marzo 2026
Finale 6/7 giugno 2026

Advance Femminile 1 vs 1

Inizio previsto: mercoledì 28 gennaio 2026

Società iscritte: Cà de Rissi – Matuziana Sanremo – Ladispoli – Trastevere – Latina – Carrarese – Rivarolese – Royal Genova – Centro per non Subire Violenza (Genova), Pagliare Calcio, Vesta Academy

date: 1^ giornata 28 gennaio 2026

2^ giornata 4 febbraio 2026
3^ giornata 11 febbraio 2026
4^ giornata 18 febbraio 2026
5^ giornata 25 febbraio 2026
6^ giornata 4 marzo 2026
7^ giornata 11 marzo 2026
8^ giornata 18 marzo 2026
9^ giornata 25 marzo 2026
1^ giornata play off 25 marzo 2026
2^ giornata play off 1 aprile 2026
finale 23/ 24 maggio 2026

Regolamento Campionato Advance 11 vs 11

Premessa

Il presente regolamento disciplina lo svolgimento del **Campionato Advance** promosso dal **Dipartimento LND eSport**. La competizione di **calcio digitale** segue le norme riportate nei paragrafi seguenti. **Obiettivi della competizione:** promuovere l'inclusione sociale, il *fair play* e il sano agonismo nel panorama eSport della **Lega Nazionale Dilettanti**; favorire lo sviluppo di attività complementari per le Società affiliate; migliorare la visibilità e la professionalizzazione del settore. Le disposizioni contenute nel presente documento stabiliscono il quadro regolamentare per la partecipazione al Campionato organizzato dal **Dipartimento eSport – calcio virtuale** della **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti Calcio Virtuale**, di seguito denominato **Advance**. La partecipazione alla suddetta competizione implica l'accettazione incondizionata del presente regolamento.

1 - Definizioni

Termini tecnici come "eSport", "roster", "player", "server Discord", sono definiti in questa sezione per garantire chiarezza e univocità di interpretazione.

- La **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti**, per mezzo del suo **Dipartimento eSport** indice e organizza, sia *on line* che *on site* il **Campionato Advance di calcio digitale Pro Club 11 vs 11**;
- La lista dei giocatori di una squadra (anche detta "*roster*") deve essere composta da un **minimo di 15 giocatori fino ad un massimo di 30**;
- Il numero di giocatori presenti in campo durante le partite deve essere di **minimo 7 giocatori**;
- I Capitani e i giocatori (detti anche *player*) si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento;
- I soggetti coinvolti dovranno attenersi alle norme esposte nel presente regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell'iscrizione;
- Le comunicazioni ufficiali relative alla competizione saranno veicolate tramite il **server DISCORD LND eSport** gestito dallo *staff* LND eSport e attraverso i **Comunicati Ufficiali** relativi alla competizione.
- Nel server saranno ammessi, tramite invito, massimo tre persone per Società identificati come: Responsabile eSport, Capitano e Vice-Capitano.
- Le risposte ai quesiti e le decisioni prese dalla LND verranno riportate pubblicamente dallo *staff* incaricato della gestione del *server*, sotto la diretta supervisione della Segreteria del Dipartimento;
- Le comunicazioni inerenti reclami, o problematiche che possano incidere sull'andamento delle competizioni, dovranno essere tempestivamente segnalate aprendo un ticket su DISCORD e a mezzo mail, all'indirizzo esport@lnd.it all'attenzione della Segreteria.

2 - Società e giocatori

Ogni Società e i suoi giocatori devono soddisfare specifici requisiti tecnici e di condotta, inclusa la capacità di effettuare lo *streaming* delle partite e il rispetto degli impegni di partecipazione.

2.1 Le Società che partecipano al Campionato Advance 2025/2026 si impegnano a:

Definire e segnalare la figura di un **referente della Società** con il quale, Dipartimento e staff potranno e dovranno interagire direttamente. La figura del referente può essere ricoperta dal Capitano della squadra di calcio digitale solo se certificato da un accordo tra la Società Sportiva e lo stesso;

- Partecipare al Campionato, dalla prima all'ultima giornata, nel rispetto della competizione e degli avversari;
- Verificare che la squadra iscritta abbia tutte le certificazioni tecniche richieste dal

Dipartimento LND eSport per poter partecipare;

- Promuovere sui propri canali istituzionali e social l'andamento della propria squadra durante l'attività legata al calcio virtuale;
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi che verranno comunicati preventivamente dal Dipartimento LND eSport ed a fornire, al giocatore (*player*) rappresentante **in presenza**, una maglia da gioco ufficiale e/o una tuta ufficiale del Club e/o una polo ufficiale del Club.

2.2 I giocatori - rappresentanti ufficiali della Società - si impegnano a:

- Essere in possesso di una connettività adeguata ad effettuare lo streaming della partita (ad es. Fibra 100 mbps/10MB o ADSL 50mbps/5 MB), requisito per almeno 3 giocatori per squadra;
- Essere in possesso dell'*hardware* e del gioco aggiornato all'ultima versione - EAFC26 - stabilito nel format specificato nel presente regolamento;
- Disporre di un account EA FC Sports valido e senza *ban* a proprio carico;
- Avere la possibilità di giocare *online* (esempio PlayStation Plus);
- Dare disponibilità a disputare le partite nei giorni prestabiliti dal calendario ufficiale, garantendo la partecipazione a tutto il campionato 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/o slittamento di orario con la squadra avversaria;
- Disporre di un *account* attivo sulla piattaforma di gestione indicata;
- Predisporre una *webcam* o *smartphone* per effettuare la necessaria identificazione *live* su richiesta dello *staff*.

2.3 Rispetto del principio di inclusione sociale nei Campionati eSport LND

La stagione sportiva 2025/2026 segna una tappa fondamentale per la crescita e l'identità dell'attività eSport della Lega Nazionale Dilettanti. Il Dipartimento eSport introduce una nuova misura di **responsabilità sociale**, coerente con la sua missione istituzionale e con il percorso avviato attraverso il progetto "**Vinciamo Insieme**". Il Dipartimento eSport intende promuovere una visione del calcio digitale che vada oltre la competizione, valorizzando il ruolo dello sport come strumento di inclusione, partecipazione e solidarietà. L'obiettivo è rendere l'attività eSport della LND la base naturale di tutte le iniziative a carattere sociale, unendo agonismo e responsabilità in un'unica esperienza sportiva e valoriale. A partire dalla corrente stagione sportiva 2025/2026, entra in vigore la seguente **disposizione**:

Ogni *team* rappresentante una Società partecipante ai Campionati eSport LND (dalla categoria Élite a quella Regionale/Interregionale) dovrà **includere** nel proprio organico uno o più membri appartenenti a un'associazione, Onlus o realtà operante nel sociale,

senza distinzione di categoria, preferibilmente situata nella località più vicina alla residenza della Società e/o del capitano e/o del referente eSport della squadra.

Modalità di attuazione

- La collaborazione potrà assumere la forma di “gemellaggio sociale” tra la Società e una realtà del territorio (associazione, centro, fondazione o comunità).
- Tale rapporto potrà essere formalizzato con un breve protocollo di adesione o lettera d'intenti, a testimonianza dell'impegno condiviso.
- I membri coinvolti potranno partecipare attivamente alle attività del team (come giocatori, supporter, o ambassador) o essere integrati in iniziative promozionali, formative o comunicative promosse dalla Società, dal team e dalla LND eSport.
- Nella stagione corrente non è prevista, per la tipologia di atleta, obbligatorietà di schieramento in campo.
- **NB: Al termine della *regular season*, in caso di arrivo a pari punti tra due o più squadre, varrà come criterio di passaggio al turno successivo anche il maggior numero di presenze “in campo” di questa tipologia di atleti/e nel corso della stagione.**
- Ogni team sarà invitato a raccontare e documentare la propria esperienza, contribuendo a creare una rete nazionale di esempi positivi e buone pratiche di inclusione.

Con la presente disposizione, ogni squadra diventerà **ambasciatrice** dei valori fondanti del Dipartimento eSport della LND:

- competizione, come espressione di impegno e miglioramento personale;
- agonismo leale, come scuola di rispetto reciproco;
- inclusione, come principio cardine, senza alcuna barriera o distinzione.

Il *team* non sarà più solamente un gruppo di *gamer*, ma una **comunità di persone** unite da un messaggio di valore sociale. Allo stesso tempo, le Società di calcio che partecipano ai campionati eSport diventeranno portavoce attive di questo messaggio, contribuendo a costruire una LND sempre più vicina al territorio e alle persone.

2.4 Procedure di registrazione giocatori

A seguito dell'iscrizione effettuata sul portale *web* della LND eSport, i *player* dovranno registrarsi sulla piattaforma ufficiale **LND Calcio Virtuale**, nella sezione dedicata alla competizione:

- a. Per la partecipazione alle competizioni promosse dal Dipartimento LND eSport è prevista una soglia minima di età corrispondente ai **14 anni compiuti** entro il 1° luglio 2025.
- b. I giocatori **classe 2011** potranno prendere parte alla competizione solo quando la gara, per effetto di un anticipo, si svolgerà **entro le ore 22:00**
- c. Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali di una Società affiliata alla LND.
- d. I giocatori di età inferiore ai **18 anni** dovranno presentare un permesso scritto da parte dei propri genitori o tutori legali per la partecipazione agli

eventi dal vivo.

- e. Tutti i *player* dovranno essere registrati nella piattaforma ufficiale della competizione con l'inserimento dei propri dati anagrafici e dei dati di gioco corretti. I giocatori già registrati nella piattaforma ufficiale non dovranno creare un nuovo o secondo profilo.
- f. Al momento dell'iscrizione verrà richiesto di indicare il proprio PSN-ID/GAMERTAG/EA PLAY ID e il proprio nominativo.
- g. Non sarà permesso utilizzare un *account* diverso da quello specificato sulla piattaforma stabilita dalla LND. Verranno considerati difforni tutti i PSN-ID/GAMERTAG/EA PLAY ID che risulteranno diversi anche solo per un carattere o simbolo anche se riconducibili a possibili errori di battitura. Anche il nominativo personale dovrà restare inalterato dal momento dell'iscrizione alla piattaforma.

3 - Struttra e format del campionato

3.1 Formula:

- Piattaforma: PS5 - XBOX SERIES X/S – PC
- Titolo: EAFC 26
- Modalità: Pro Club 11 vs 11
- Periodo: Gennaio 2026 – Maggio/ Giugno 2026
- Regular season: 26 giornate
- Post season: Playoff e Playout

3.2 Campionato Advance

Al Campionato partecipano le **42 Società** di seguito indicate, suddivise in 3 gironi da 14 squadre:

Girone A: Cremonese – Virtus Entella – Arezzo – Carpi – Carrarese – Calcio F. Superba – Forlì – Lavagnese 1919 – Piananghese – Priaruggia G. Mora – Cà de Rissi SG – Cairese – Mestre – Sanremese

Girone B: Latina – Perugia – Casette Verdini – Frog's Club Sport – Grifo Academy – Città di Cerveteri – S. San Vito 83 LDN – Alba Roma – Eagles C5 – Eur Torrino – Monastir – Virtus Anxanum – Bacigalupo Vasto Marina – Ancona

Girone C: Catanzaro – Reggina 1914 – Afragolese – Olympic Salerno – Palermo Calcio a 5 – Priolo Gargallo – Sporting Torremaggiore – Ugento – Vibonese – Icierrè Lamezia – Athletic Club Palermo – Costa d'Amalfi – Napoli Calcio a 5 – AIA Nazionale.

3.3 Composizione dei Team e cd. “Qualsiasi (QLS)”

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

- Numero massimo di player in rosa: **30**
- Numero minimo di player in rosa: **15**
- Numero minimo di giocatori in campo: **7** (QLS Obbligatorio)

L'assenza del **QLS** prevede la sconfitta a tavolino del *team* sprovvisto per 3-0 (vedi punto 5.6)

L'esenzione da obbligo di **QLS** è valevole nel momento in cui una squadra schiera **11 giocatori** in campo, **salvo comunicazioni sui server discord che dovessero annunciare il contrario.**

3.4 Disposizioni relative alle altezze

- DC: max 187 cm
- Terzini: max 182 cm
- CDC: max 187 cm (se 2 CDC → solo 1 può essere 187)
- CC/COC: max 182 cm
- Esterni: max 182 cm
- Attaccanti: max 182 cm
- Nei moduli a 3 difensori → tutti e 3 i DC max 187 gli altri max 182.
- Nei moduli a 4 difensori 1 cdc può essere max 187 cm terzini 182
- Vietato cambiare ruolo a partita in corso per aggirare limiti

Violazione = sconfitta a tavolino 3-0.

Si specifica l'obbligo di **recuperare la schermata delle altezze tra primo e secondo tempo**, in caso di reclamo.

La richiesta di poter visionare le altezze da parte della squadra avversaria, dovrà essere avanzata obbligatoriamente tra la fine del primo e l'inizio del secondo tempo.

Le schermate dovranno essere disponibili per visionare le altezze, in caso contrario si procederà con la sconfitta a tavolino, con il punteggio di 3-0 a favore della squadra avversaria.

3.5 Gestione giocatori (*player elo gamers*)

Ogni giocatore potrà essere iscritto ad una sola squadra del circuito LND eSport. La creazione di ulteriori *account* per aggirare le norme relative ai trasferimenti, sarà sanzionato con il *ban* dal portale e da tutte le competizioni promosse dalla LND.

Il giocatore non può svincolarsi autonomamente dal proprio *team* in nessun modo. Lo svincolo sarà sempre effettuato dal proprio Capitano o Vice, nel corso delle regolari **finestre di trasferimento**.

Un giocatore registrato per un *team*, potrà richiedere lo svincolo allo *staff* LND eSport nel momento in cui il *team* di riferimento dovesse essere eliminato dalla competizione. La richiesta di svincolo andrà effettuata aprendo un *ticket* sul canale Discord LND. Sarà inviato un modulo da compilare e restituire allo *staff*, per la presa in carico della richiesta.

Il giocatore svincolato acquisisce la possibilità di essere trasferito ad altro team durante le finestre di trasferimento ufficiali.

Si prevede, per tutte le Società, la possibilità di effettuare interventi di modifica alla composizione delle proprie squadre secondo quanto di seguito riportato al punto 4.5

3. 6 Finestre di trasferimento

Ciascuna finestra di trasferimento consentirà l'acquisizione di un **massimo di 8 giocatori** (player) per ogni sessione di trasferimento e nessun limite in uscita. Si specifica che il numero massimo di player trasferibili in blocco tra due squadre - da squadra X a squadra Y - non potrà superare il numero di 5 unità totali nel corso della stessa competizione, per stagione e-sportiva.

Slot previsti:

- Dal 31 gennaio 2026 al 2 febbraio 2026
- Dal 1° al 9 marzo 2026
- Dal 4 al 6 aprile 2026

Un'ultima finestra, con la possibilità di acquisire **fino ad un massimo di 3** giocatori (nessun limite in uscita) sarà aperta prima della fase finale. Date e orari verranno forniti dalla LND eSport.

3. 7 Formazione delle classifiche

La classifica del **Campionato Advance** viene stabilita mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta e di un punto per la gara pareggiata; per la gara persa non vengono attribuiti punti.

Se al termine della *regular season* due o più squadre avranno lo stesso punteggio si prenderà in considerazione la **classifica avulsa**, basata sui seguenti criteri:

- Numero presenze in "campo" del giocatore o della giocatrice "ambassador" incluso/a da struttura operante nel terzo settore;
- Punti conquistati negli scontri diretti;
- Differenza reti totalizzata negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Totale delle reti realizzate;
- Risultato dello scontro diretto;

- Sorteggio.

3.8 Struttura

Il **Campionato Advance** è organizzato in **3 gironi** da **14 squadre** ciascuno e si svolge in **incontri di andata e ritorno**.

Promozioni e playoff

Accedono al **Campionato Élite – Stagione Sportiva 2026/2027**:

- la **prima classificata** di ciascun girone (3 promozioni dirette);
- una quarta squadra, **vincente i playoff**.

Formula dei playoff

Al termine della stagione regolamentare (*regular season*), le squadre classificate dal 2^a al 5^a posto **di ogni girone**, si affronteranno nella seguente modalità:

Prima fase

Seconda classificata vs Quinta classificata

Terza classificata vs Quarta classificata

Fase finale

Le 3 squadre vincenti si affronteranno in un triangolare. La squadra vincente accederà, come 4^a promossa, nel Campionato Advance 2026/2027.

Retrocessioni

Per le retrocessioni al **Campionato Regionale/Interregionale 2026/2027**, in numero di 9 squadre, si propone la seguente formula:

- **Retrocessione diretta** per la squadra classificata al **14° posto** di ciascun girone (**3 retrocessioni dirette**);
- ulteriori **6 retrocessioni**, attraverso i **playout**

Formula dei playout

Al termine della stagione regolamentare, per ognuno dei 3 gironi, si affronteranno:

- decima classificata contro tredicesima classificata;
- undicesima classificata contro dodicesima classificata.

Le 2 squadre di ogni girone, perdenti i confronti sopra indicati, retrocederanno nel campionato regionale / interregionale di pertinenza.

Le **9 retrocessioni** sono calibrate su una base regionale/interregionale composta da **8 gironi**.

4 - Svolgimento del campionato

4.1 Date e orari

Le partite vengono disputate nei giorni di martedì e giovedì, alle **ore 22:00 (orario di**

default).

4. 2 Accordi partite e strumenti

2.1.1 Ufficializzazione accordi

L'**ufficializzazione** degli **accordi *match*** è valida sotto il controllo dello staff della LND eSport. Per ufficializzare un accordo di anticipo/posticipo *match* sarà necessario effettuare la richiesta attraverso il canale Discord LND. Tali accordi saranno reputati validi soltanto se verificati in forma esplicita all'interno della chat Discord, con conferma di entrambi i capitani coinvolti e consenso da parte dello Staff.

2.1.2 Strumenti non consentiti

Qualunque tipo di accordo preso al di fuori del canale DISCORD ufficiale, ad esempio WhatsApp, Facebook, etc., o in forma privata tra le parti, non sarà ritenuto valido ai fini della variazione richiesta.

2.1.3 Assenza accordi

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default – ore 22:00. In caso di *match* non disputato lo *staff* dovrà essere tempestivamente informato e avrà diritto di intervento. Lo *staff*, previo accordo con la Segreteria del Dipartimento, potrà intervenire direttamente assegnando ammonizioni, punti di penalità o l'eventuale annullamento del *match*.

2.1.4 Problemi al server e/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 causa di questi inconvenienti.

4.3 Modalità

Capitani e /o Referenti possono tra loro accordarsi nelle seguenti forme:

ANTICIPO

Le squadre possono anticipare di 24h il *match* - previa autorizzazione.

PREDEFINITO

Le squadre possono accordarsi per giocare nell'orario di default.

POSTICIPO

Le squadre possono posticipare il *match*, tramite accordo tra i due Capitani su Discord, entro il giorno prima della giornata successiva stabilita.

POSTICIPARE o ANTICIPARE con motivazione

In caso di motivi extra competizione è possibile fare una segnalazione tempestiva allo Staff LND che si riserva la facoltà di intervenire direttamente tramite “congelamento” della partita con definizione di una nuova data per lo svolgimento dell’incontro.

LIVE STREAMING CANALE UFFICIALE LND ESPORT

Non è consentito alcun cambio di orario se la partita in questione è calendarizzata per essere trasmessa in diretta *streaming* sul canale Twitch ufficiale della LND eSport. Tutte le squadre potranno visionare la calendarizzazione dei *match* in palinsesto sul Discord di riferimento.

Le squadre hanno l’obbligo di incaricare un loro membro (referente società/capitano/vice-capitano o un giocatore) a rilasciare interviste prima o dopo il *match*.

Le squadre impegnate nella **diretta streaming** dovranno essere pronte in lobby 10 minuti prima del fischio d’inizio. In caso di ritardo la LND eSport si riserva il diritto di sanzionare il capitano o la squadra.

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

4.4 Prepartita

Durante le giornate di gara, i Capitani sono tenuti a rendersi disponibili.

- L’hosting 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 ad 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 *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 allo *staff* su server Discord LND eSport.

Questa operazione deve necessariamente essere effettuata sia su FC 26 che sul portale:

EA FC26

Il giocatore iscritto dovrà inserire **il proprio nome e cognome** andando a ripetere il cognome anche sulla sezione “**Alias**”;

Piattaforma LND Calcio Virtuale

Il giocatore iscritto dovrà **inserire nome e cognome reali** in sede di registrazione sul portale LND

La registrazione sulla piattaforma LND eSport assegnerà all'utente un codice identificativo (*membership card* digitale).

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 in nome del rispetto da riservare, sempre, all'avversario).

Le partite trasmesse in diretta sul canale ufficiale Twitch dovranno sempre iniziare nell'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 danno opportuna comunicazione di eventuali problemi, attraverso la chat di Discord, la LND eSport si riserva di decretare d'ufficio 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 telefono cellulare.

La ripresa video, 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.

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', con la battuta del calcio d'inizio.

4.5.1 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 per team.

- 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 del Format.

- Nel caso in cui una squadra subisca 3 o più disconnessioni, dovute a problemi di rete con i server EA e/o a problematiche inerenti a malfunzionamenti e sovraffollamenti delle connessioni internet, la partita in questione, dovrà essere portata a termine e successivamente sarà compito della LND eSport di intervenire sulla gara.

4.5.2 Interruzioni partite

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

4.5.3 Schermate report

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

- Dati Partita (Eventi);
- Prestazioni giocatori (pagina generale, senza scorrere tra i giocatori)
- ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).
- Schermata altezze a metà primo tempo

NOTA: *In caso di parità entrambi i responsabili dei report video dovranno obbligatoriamente acquisire i dati statistici **PRESTAZIONI GIOCATORI** di entrambe le squadre (schermata generale per entrambe i team senza scorrere di giocatore in giocatore).*

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 del giorno successivo alla gara.

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@Ind.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. Lo *streaming* dovrà avere almeno una qualità di 720p.

Impostazioni *live streaming* "pulita":

VIDEO:

- Interfaccia: barra nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore: nome giocatore
- Mostra tempo/Risultato: Si
- Radar: 2D/3D
- Monitoraggio connessione: No
- Input in sovrapposizione: No
- Widget prestazione giocatore: No

AUDIO:

- Volume effetti menù: 0
- Volume musica menù: 0
- Disattiva la musica per lo streaming: Si
- Volume specialità giocatore: 0
- Volume telecronaca: 0
- Volume effetti stadio: 8/10

Altro:

- Audio personale: non consentito
- Audio party: non consentito
- Chat live streaming a schermo: non consentita
- Qualità live streaming minima: 720p

Notifiche PlayStation:

Notifiche pop-up: togliere la spunta da visualizza notifiche pop-up
Disattiva notifiche pop-up durante la riproduzione video: spuntare

5 - Penalità

Le violazioni al presente regolamento comporteranno sanzioni, che possono includere ammonizioni, squalifiche, perdita di partite, e altre penalità, a seconda della gravità dell'infrazione. Chiunque sia responsabile, o abbia tentato di essere coinvolto, di atti ritenuti antisportivi, lesivi o scorretti, sarà soggetto a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti sarà a sola e assoluta discrezione del Dipartimento LND eSport. Le decisioni saranno comunicate dallo *staff* a mezzo DISCORD procedendo con l'applicazione del provvedimento nel seguente ordine di gravità:

- Ammonizione;
- Giornata di squalifica al Capitano in *lobby*;
- Penalità in classifica;
- Perdita a tavolino della partita o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica dalla competizione.

Schieramento in campo di giocatori squalificati

Nel caso in cui uno o più giocatori (*player*) squalificati si presentassero in campo, le sanzioni a carico della squadra saranno le seguenti:

- Sconfitta a tavolino;
- Squalifica di due giornate per il *player* in *lobby*;
- Squalifica per il Capitano in *lobby* 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 *lobby*;

In caso di sconfitta il *match* viene convalidato.

PSN-ID/GamerTag non conforme

- In caso di sconfitta: 2 giornate al Capitano;
- In caso di vittoria o pareggio: sconfitta a tavolino per la squadra che ha schierato il giocatore irregolare e 1 giornata di squalifica al Capitano.
- In caso di sanzione in campo (cartellino giallo o rosso) al giocatore irregolare, la stessa sarà assegnata al Capitano o al vice Capitano nel caso il primo risultasse già squalificato o assente.

Sospensione per somma cartellini gialli o per cartellini rossi.

- Dopo 4 cartellini gialli durante i *match* disputati scatterà automaticamente una giornata di squalifica per il player.
- Cartellino rosso, una giornata di squalifica.

Nome e cognome (e Alias) non corrispondente.

- A seguito di un primo episodio il *player* riceverà un richiamo verbale.
- A seguito di un 3° richiamo il giocatore verrà sanzionato con una giornata di squalifica per ogni presenza non conforme.
- A seguito di 3 richiami e 3 squalifiche il giocatore sarà squalificato sino al 30 giugno 2026

Squadra senza requisiti minimi di gara.

In caso una squadra non raggiunga i requisiti minimi in campo (mancanza di QLS o numero minimo di giocatori previsto), sarà comminata la sconfitta per 0-3 a tavolino.

Abbandono e sostituzione squadra completa.

In caso di abbandono della competizione da parte di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le successive partite non giocate saranno assegnate agli avversari con una vittoria per 3-0. Tutti i componenti della squadra riceveranno una

squalifica a tempo indeterminato, sarà però possibile presentare ricorso da parte di ciascun *player*. Il Dipartimento LND eSport valuterà se riammetterlo alle competizioni.

Mancato caricamento report.

In caso di mancato caricamento di tutti i *report* richiesti, lo *staff* provvederà ad applicare direttamente la seguente sanzione: ogni *report* mancato, o caricato oltre il limite di tempo consentito, comporterà la squalifica di una giornata al Capitano presente nel *roster* in piattaforma.

Video report

Qualora la diretta - live streaming - o il video report caricato manchino dei requisiti riportati al punto 4.5.3 del presente regolamento, il Capitano sarà sanzionato con 1 giornata di squalifica.

Violazioni reiterate.

Infrazioni ripetute saranno soggette a squalifica temporanea o indeterminata (*ban*) da tutte le competizioni e/o manifestazioni promosse dalla FIGC Lega Nazionale Dilettanti.

Si specifica che le penalità indicate non necessariamente saranno applicate in maniera sequenziale. Il Dipartimento LND eSport, a sua discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro anche per un solo episodio di offese, o se l'azione della squadra (o suo componente), verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica.

Qualsiasi forma di discriminazione (di genere, razza, religione, fisica) comporterà l'allontanamento del/dei responsabile/i a tempo indeterminato.

Le decisioni saranno rese note per mezzo del **Comunicato Ufficiale** e dallo *staff* LND eSport tramite piattaforma e canale Discord.

6 - Codice di condotta

6.1 Integrità della competizione:

I partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento che rifletta i principi di sportività, onestà e *fair play*, sia durante le partite che nelle interazioni sociali legate al torneo.

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. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione della LND eSport.

Vengono di seguito riportati alcuni esempi di collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri o alterare gli equilibri della competizione. La **cooperazione o cospirazione** può avvenire tra giocatori, squadre e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte. La **collusione** include ma non è limitata ad atti come il **Soft play**, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno *standard* ragionevole di competizione: 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, o 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. **Ringling**, 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:

- I cambi PSN/GT/PC ORIGIN dovranno essere segnalati ed effettuati su DISCORD per mezzo di un **ticket assistenza**.
- Il cambio PSN verrà modificato e convalidato dallo staff LND eSport sulla piattaforma di riferimento entro 48 ore.

6.2 Comportamenti antisportivi nel corso della partita

- Sono vietati movimenti 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.

6.3 Comportamento nei canali social network

I giocatori iscritti alla **piattaforma** dedicata alle attività del **Dipartimento LND eSport** devono mantenere un comportamento conforme ai principi e ai valori della **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**, improntati al rispetto degli avversari, delle regole e del fair play.

Qualora un utente sia coinvolto in comportamenti o dichiarazioni pubbliche — inclusi contenuti diffusi tramite social network o piattaforme digitali — che possano danneggiare l'immagine della Lega Nazionale Dilettanti, della Società Sportiva di appartenenza o di altri soggetti partecipanti alla competizione, il Dipartimento eSport potrà applicare sanzioni proporzionate alla gravità dell'atto.

Le Società, attraverso i propri referenti e Capitani, sono tenute a vigilare sul comportamento dei giocatori anche al di fuori delle attività di gioco, monitorando le interazioni pubbliche sui social media e provvedendo a segnalare tempestivamente al Dipartimento eventuali condotte improprie, offensive o non coerenti con i valori sportivi promossi dalla LND.

6.4 Comportamento sul server Discord

- Tutti i membri presenti nel server Discord della LND eSport devono mantenere un comportamento rispettoso nei confronti degli altri partecipanti.
- Qualsiasi atteggiamento offensivo, provocatorio o reiteratamente scorretto sarà oggetto di intervento da parte del Dipartimento, che si riserva il diritto di applicare sanzioni proporzionate alla gravità dei fatti.
- Le comunicazioni ufficiali diffuse dagli Admin LND eSport sono considerate definitive e vincolanti. Resta comunque garantita la possibilità per le Società di presentare ricorso tramite le modalità previste, fornendo adeguate giustificazioni e documentazione a supporto.
- Per segnalazioni, reclami o richieste di chiarimento è possibile contattare direttamente gli Admin LND eSport esclusivamente tramite l'apposita sezione dedicata del server Discord, così da garantire tracciabilità e trasparenza.
- Sono vietati i contatti privati diretti con i membri dello Staff LND eSport al di fuori dei canali ufficiali. Ogni comunicazione deve essere accessibile e verificabile dall'intero Staff per assicurare correttezza procedurale e tutela di tutte le parti coinvolte.

-

7 - Modifiche al regolamento

Il Dipartimento 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, si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati nel presente documento o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità della competizione.

Regolamento Campionati Regionali / Interregionali 11 vs 11

Premessa

Il presente Regolamento disciplina l'organizzazione e lo svolgimento dei Campionati Regionali e Interregionali di Calcio Digitale eSport, promossi e gestiti dal **Dipartimento LND eSport – Calcio Virtuale della FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**. La partecipazione alle competizioni comporta l'accettazione piena, integrale e incondizionata del presente Regolamento, delle sue disposizioni attuative e delle comunicazioni ufficiali emanate dagli organi competenti.

Art. 1 – Definizioni

1.1 La FIGC – Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza, tramite i propri **Comitati Regionali**, i Campionati Regionali e Interregionali eSport **11 vs 11** per la stagione sportiva 2025/2026.

1.2 Per *roster* si intende l'elenco ufficiale (rosa) dei giocatori e delle giocatrici appartenenti a una squadra, che dovrà essere composto da un minimo di **5** giocatori (anche minimo in campo) a un massimo di **30** unità (rosa completa).

1.3 Con l'iscrizione alla competizione, Società, Capitani e giocatori si impegnano al rispetto delle norme regolamentari, organizzative e disciplinari previste dal presente documento.

1.4 La responsabilità dell'osservanza del Regolamento ricade sui Referenti di Società e sui Capitani delle squadre iscritte.

Art. 2 – Requisiti di partecipazione

2.1 Sono ammesse ai Campionati Regionali e Interregionali eSport le squadre che rappresentano:

- a) Società affiliate alla LND partecipanti ai campionati dilettantistici e di settore (Calcio a 5, Beach Soccer, SGS);
- b) Componenti federali (AIA, AIAC, AIC, ecc.);
- c) Organizzazioni del Terzo Settore aderenti al progetto **Vinciamo Insieme**;
- d) Sponsor, partner istituzionali, istituti scolastici e universitari.

2.2 L'inquadramento territoriale avviene secondo la competenza del Comitato Regionale LND di riferimento. In assenza di un campionato attivo, potrà essere autorizzata la partecipazione a competizioni interregionali.

Art. 3 – Impegni delle Società e delle Squadre

3.1 Le Società e i team partecipanti si impegnano a:

- a) partecipare regolarmente al campionato dalla prima all'ultima giornata;
- b) garantire la conformità tecnica del proprio roster;
- c) promuovere l'attività eSport tramite i canali ufficiali;
- d) partecipare a eventi, finali e iniziative istituzionali;
- e) fornire abbigliamento ufficiale negli eventi in presenza.

3.2 A decorrere dalla stagione 2025/2026, ogni squadra partecipante è chiamata a promuovere un **gemellaggio sociale** con una realtà del Terzo Settore.

3.3 Nella stagione corrente non è previsto obbligo di schieramento in campo. Tuttavia, il maggior numero di presenze in gara di atleti/e appartenenti a tali realtà potrà costituire criterio di priorità in caso di parità di punteggio.

Art. 4 – Progetto “Vinciamo Insieme”

4.1 Il progetto **Vinciamo Insieme** è iniziativa istituzionale della FIGC – LND – Dipartimento LND eSport, finalizzata alla promozione dell'inclusione sociale attraverso il calcio digitale.

4.2 Le squadre rappresentative delle strutture aderenti partecipano a pieno titolo ai Campionati Regionali e Interregionali eSport.

Attraverso il progetto *Vinciamo Insieme*, la LND eSport opera in modo continuativo e strutturato all'interno di:

- comunità di recupero dalle dipendenze;
- case famiglia e comunità educative;
- carceri minorili e strutture di detenzione;
- reparti ospedalieri di lunga degenza;
- residenze sanitarie per disabili (RSD);
- ONLUS e associazioni impegnate nel sociale.

Comma 3 – Disposizioni operative vincolanti

Le seguenti disposizioni costituiscono **deroga regolamentare** obbligatoria:

- a) assenza di limiti massimi al roster per le squadre del circuito Vinciamo Insieme;
- b) determinazione di giorni e orari di gara esclusivamente da parte della struttura aderente al progetto Vinciamo Insieme;
- c) obbligo per le squadre avversarie (LND) di adeguarsi;
- d) facoltà (per le squadre LND) di schierare liberamente il numero di giocatori, anche solo 2;
- e) penalizzazione di **1 punto in classifica** per ogni indisponibilità ingiustificata a disputare la gara prevista, dal calendario, con la squadra "Vinciamo Insieme".

Art. 5 – Requisiti tecnici dei giocatori

5.1 I giocatori devono essere in possesso di:

- a) connessione internet adeguata;
- b) hardware e software aggiornati;
- c) account di gioco valido;
- d) abbonamento PlayStation Plus.

5.2 L'età minima di partecipazione è fissata a **14 anni compiuti** entro il 1° luglio 2025.

Art. 6 – Iscrizioni e registrazioni

6.1 L'iscrizione avviene esclusivamente tramite piattaforma ufficiale LND eSport.

6.2 Ogni variazione relativa agli account di gioco deve essere preventivamente autorizzata dal Referente regionale.

Art. 7 – Struttura della competizione

7.1 Il campionato si svolge da gennaio a maggio/giugno 2026.

7.2 Modalità di gioco:

- a) Titolo: EA FC26;
- b) Piattaforma: PS5 – Cross Play;
- c) Modalità: Pro Club 11 vs 11 – Minimo in campo di 5;
- d) QLS: obbligatorio.

7.3 Il campionato è articolato in **8 gironi da 14 squadre** con gare di andata e ritorno.

Promozioni

7.4 Accedono al Campionato Advance 2026/2027:

- a) le prime classificate di ciascun girone (8);
- b) una squadra vincitrice dei playoff.

Il campionato è articolato in gare di andata e ritorno.

Il calendario è elaborato automaticamente dalla piattaforma LND Calcio Virtuale.

Struttura

- **8 gironi da 14 squadre;**
- **26 giornate di regular season**

Promozioni e Playoff

Le promozioni dall'area regionale/interregionale al Campionato **Advance 2026/2027** saranno così determinate:

- **8 promozioni dirette:** prime classificate di ciascun girone;
- **1 promozione aggiuntiva (9^a):** società vincitrice dei **playoff**.

Formula Playoff - partecipano le società classificate dal **2° al 5° posto** di ciascun girone.

Fase di girone

1° turno (gara unica)

- 2^a classificata vs 5^a classificata
- 3^a classificata vs 4^a classificata

Campo: in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

2° turno – Finale di girone (gara unica)

- vincenti del 1° turno (2/5 vs 3/4)

Campo: in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

Esito: la vincente è **qualificata ai quarti di finale**.

Al termine della fase di girone si qualificano **8 società** (una per ciascun girone).

Fase nazionale

Quarti di finale (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 8 qualificate, accoppiamenti tramite sorteggio.

Semifinali (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 4 qualificate.

Finale (Best of 3) – ordine di svolgimento con gara di andata e ritorno. In caso di parità si procederà con la terza gara di spareggio. In caso di ulteriore parità si procederà direttamente ai tiri di rigore.

- le due vincenti delle semifinali si affrontano con formula **Best of 3**.

Esito: la vincente è la **9ª società promossa** al Campionato Advance 2026/2027.

Comunicazione risultati

Ogni capitano deve comunicare il risultato al Referente eSport regionale tramite il canale indicato.

Art. 8 – Codice di condotta

8.1 Tutti i partecipanti devono mantenere un comportamento conforme ai principi di correttezza, rispetto e fair play. Sono inclusi anche i comportamenti agiti sui social media.

8.2 Sono vietati comportamenti antisportivi, collusione, cheating, exploiting e utilizzo di account non autorizzati.

Art. 9 – Modifiche al Regolamento

9.1 Il Dipartimento LND eSport si riserva il diritto di modificare e integrare il presente Regolamento per garantire il corretto svolgimento delle competizioni.

Regolamento Campionato eFemminile Élite 1 vs 1

Premessa

Il presente Regolamento disciplina l'organizzazione e lo svolgimento del **Campionato LND eFemminile – Categoria Élite**, promosso e gestito dal **Dipartimento LND eSport – Calcio Digitale della FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**.

La partecipazione al Campionato comporta l'accettazione piena, integrale e incondizionata del presente Regolamento, delle disposizioni attuative e di tutte le comunicazioni ufficiali emanate dagli organi competenti della LND eSport.

Il **Campionato LND eFemminile – Élite** è riservato alle Società di Calcio Femminile italiane, senza distinzione di categoria - del club di riferimento nel calcio tradizionale a 11 - ed è aperto altresì alle Società di Calcio a 5 Femminile e Beach Soccer Femminile.

Art. 1 – Definizioni

1.1 La FIGC – Lega Nazionale Dilettanti, per mezzo del Dipartimento LND eSport, indice ed organizza Campionati e Competizioni di calcio digitale di **calcio digitale femminile 1 vs 1**, sia online che in presenza.

1.2 Per *roster* si intende l'elenco ufficiale delle giocatrici appartenenti a una squadra, composto da un minimo di **1 (una)** a un massimo di **5 (cinque)** unità.

1.3 Con l'iscrizione al Campionato, Società, Referenti, Capitani e giocatrici si impegnano a rispettare integralmente il presente Regolamento.

1.4 L'accettazione del Regolamento è automatica con l'avvenuta iscrizione alla competizione.

1.5 Tutte le comunicazioni ufficiali avverranno esclusivamente tramite i canali ufficiali del Dipartimento LND eSport e, in particolare, tramite il server **Discord LND eSport**.

1.6 Reclami, segnalazioni e richieste di intervento dovranno essere presentati tempestivamente mediante apertura di apposito ticket sui canali ufficiali.

Art. 2 – Società e giocatrici

2.1 Impegni delle Società

Le Società partecipanti al Campionato LND eFemminile – Élite si impegnano a:

- a) nominare un Referente ufficiale per i rapporti con il Dipartimento LND eSport;
- b) partecipare regolarmente al Campionato dalla prima all'ultima giornata;
- c) garantire la conformità tecnica e regolamentare della squadra iscritta;
- d) promuovere l'attività eSport femminile attraverso i propri canali istituzionali e social;
- e) partecipare a eventuali eventi, finali e iniziative promozionali organizzate dalla LND eSport;
- f) fornire alla giocatrice rappresentante on site una maglia ufficiale del Club.

2.2 Requisiti tecnici delle giocatrici

Le giocatrici devono:

- a) disporre di una connettività idonea allo svolgimento della gara e alla trasmissione in live streaming;
- b) possedere hardware e software aggiornati all'ultima versione disponibile;
- c) utilizzare un account di gioco valido e privo di sanzioni;
- d) disporre degli abbonamenti online eventualmente richiesti;
- e) garantire la disponibilità a disputare le gare nei giorni e orari stabiliti;
- f) effettuare preventivamente tutte le verifiche tecniche necessarie;

g) disporre di webcam o smartphone per l'identificazione live su richiesta dello Staff.

2.3 Registrazione delle giocatrici

2.3.1 L'iscrizione delle squadre e delle giocatrici avviene esclusivamente tramite la piattaforma ufficiale LND eSport.

2.3.2 L'età minima per la partecipazione è fissata a **14 anni compiuti**.

2.3.3 Le giocatrici minorenni dovranno presentare apposita liberatoria firmata dai genitori o tutori legali per la partecipazione ad eventi in presenza e per l'eventuale utilizzo di immagini.

2.3.4 Ogni giocatrice deve essere registrata con un unico account ufficiale. Non è consentito l'utilizzo di account differenti da quelli indicati in fase di iscrizione.

Art. 3 – Descrizione del format

3.1 Formula di gioco

Il Campionato LND eFemminile – Élite si svolge secondo la seguente formula:

a) Piattaforme di gioco: **PlayStation 5 – Xbox Series X/S – PC**;

b) Titolo ufficiale: **EA SPORTS FC 26**;

c) Modalità di gioco: **FUT**;

d) Periodo di svolgimento: **gennaio – giugno 2026**;

e) Budget massimo rosa: **5.000.000**;

f) Valutazione generale massima squadra: **90**;

g) Carte ammesse: oro raro (valore minimo);

h) Evoluzioni (EVO): massimo 3 in rosa (valore per singola carta 100K)

i) Carte Hero: massimo **1**;

j) Carte Icona: massimo **2 (Sono escluse le carte femminili)**;

k) **Carte maschili con overall superiore a 91: massimo 2 in campo (sono incluse le carte icone)**;

l) Overall libero per portiere;

m) Numero minimo di carte femminili in campo: 5 obbligatorie (overall libero).

n) Sono vietate le carte senza valore di crediti (es carte PASS – OBIETTIVI – REGALI EA)

3.2 Composizione del Team

- Numero minimo di giocatrici in rosa: **1**;
- Numero massimo di giocatrici in rosa: **5**.

3.3 Formazione delle classifiche

3.3.1 Le classifiche sono determinate come segue:

- vittoria: **3 punti**;
- pareggio: **1 punto**;
- sconfitta: **0 punti**.

3.3.2 In caso di parità di punteggio si applicano, nell'ordine, i seguenti criteri:

- a) punti negli scontri diretti;
- b) differenza reti negli scontri diretti;
- c) differenza reti generale;
- d) reti totali realizzate;
- e) eventuale gara di spareggio.

Art. 4 – Svolgimento

4.1 Il Campionato si svolge su **girone unico**.

4.2 Al termine della regular season:

- la **1^a e la 2^a classificata** accedono direttamente alla **Poule Scudetto**;
- dalla **3^a alla 6^a classificata** accedono ai **playoff** in modalità remota.

4.3 Le due squadre vincitrici dei playoff accedono alla **Poule Scudetto**, che si disputerà dal vivo in occasione della **LND Gaming Week 2026** con le due squadre già qualificatesi al termine della regular season.

4.4 Date e orari di gara

Le gare si disputano di norma il **martedì**, secondo i seguenti appuntamenti (**ora italiana**):

- prima gara ore **21:30**;
- seconda gara ore **22:00**.

4.5 Accordi di gara

Gli accordi relativi a data e orario delle gare sono validi esclusivamente se formalizzati pubblicamente sui canali ufficiali Discord LND eSport.

Accordi presi tramite strumenti esterni o in forma privata non saranno ritenuti validi.

In assenza di accordi, la gara si disputerà all'orario di default indicato nel calendario ufficiale.

4.6 Pre-partita, partita e post-partita

Le procedure di invito, identificazione, svolgimento della gara, gestione di crash, lag, disconnessioni, invio dei risultati, live streaming e reclami sono disciplinate dalle

Disposizioni Tecniche LND eSport, che costituiscono parte integrante del presente Regolamento.

Nel caso in cui, dovessero presentarsi problemi in fase di invito o di lag durante un match disputato con una player che gioca dall'estero, entrambi i match dovranno disputarsi con l'invito da parte della player che gioca in Italia.

4.7 Modifiche alla rosa

Nel corso della stagione sarà possibile modificare la rosa in 4 occasioni, nei periodi che saranno preventivamente indicati nel Comunicato Ufficiale.

Art. 5 – Penalità

5.1 In caso di violazione del presente Regolamento potranno essere applicate, anche cumulativamente, le seguenti sanzioni:

- ammonizione;
- giornata di squalifica;
- perdita di una o più gare;
- sospensione;
- squalifica dalla competizione.

5.2 Le sanzioni potranno essere applicate anche in via non progressiva, a discrezione della LND eSport.

5.3 Qualsiasi forma di razzismo, offesa grave o comportamento lesivo dell'immagine della LND eSport sarà giudicata con particolare severità.

Art. 6 – Codice di condotta

6.1 Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento conforme ai principi di correttezza, rispetto, lealtà sportiva e fair play.

6.2 Sono vietati, a titolo esemplificativo:

- collusione;
- cheating e hacking;
- exploiting;
- ringing;
- comportamenti antisportivi in gara;
- condotte lesive sui social network o sui canali ufficiali.

6.3 Le comunicazioni dello Staff LND eSport sono vincolanti. Eventuali ricorsi potranno essere presentati secondo le modalità stabilite.

Art. 7 – Modifiche al regolamento

7.1 Il Dipartimento LND eSport si riserva il diritto di modificare o integrare il presente Regolamento al fine di tutelare il corretto svolgimento della competizione e preservarne l'integrità.

Regolamento Campionato eFemminile Advance 1 vs 1

Premessa

Il presente Regolamento disciplina l'organizzazione e lo svolgimento del **Campionato LND eFemminile – Categoria Advance**, promosso e gestito dal **Dipartimento LND eSport – Calcio Digitale della FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**. La partecipazione al Campionato comporta l'accettazione piena, integrale e incondizionata del presente Regolamento, delle disposizioni attuative e di tutte le comunicazioni ufficiali emanate dagli organi competenti della LND eSport. Il Campionato eFemminile Advance è riservato a tutte le Società di **Calcio Femminile** italiane, senza distinzione di categoria per quanto riguarda il *club* di riferimento nel calcio **tradizionale a 11**. Il Campionato è aperto anche alle Società di **Calcio a 5 Femminile** e **Beach Soccer Femminile**.

Art. 1 – Definizioni

1.1 La **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**, attraverso il **Dipartimento LND eSport**, indice ed organizza Campionati e Competizioni di calcio digitale, sia online che in presenza.

1.2 Per *roster* si intende l'elenco ufficiale delle giocatrici appartenenti a una squadra, composto da un minimo di **1 (una)** a un massimo di **10 (dieci)** unità.

1.3 Con l'iscrizione al Campionato, Società, Referenti, Capitani e giocatrici si impegnano a rispettare integralmente il presente Regolamento.

1.4 L'accettazione del Regolamento è automatica con l'avvenuta iscrizione alla competizione.

1.5 Tutte le comunicazioni ufficiali avverranno esclusivamente tramite i canali ufficiali del Dipartimento LND eSport, ed in particolare attraverso il server **Discord LND eSport**.

1.6 Reclami, segnalazioni e richieste di intervento dovranno essere presentati tempestivamente tramite l'apertura di apposito ticket sui canali ufficiali.

Art. 2 – Società e giocatrici

2.1 Impegni delle Società

Le Società partecipanti al **Campionato LND eFemminile – Advance** si impegnano a:

- a) nominare un Referente ufficiale per i rapporti con il Dipartimento LND eSport;
- b) partecipare regolarmente al Campionato dalla prima all'ultima giornata;
- c) verificare la conformità tecnica e regolamentare della squadra iscritta;
- d) promuovere l'attività eSport femminile attraverso i propri canali ufficiali;
- e) partecipare ad eventuali eventi, finali e iniziative promozionali organizzate dalla LND eSport;
- f) fornire alle giocatrici coinvolte in eventi in presenza almeno una maglia ufficiale del Club.

2.2 Requisiti tecnici delle giocatrici

Le giocatrici devono:

- a) disporre di una connessione internet adeguata;
- b) possedere hardware e software aggiornati all'ultima versione disponibile;
- c) utilizzare un account di gioco valido e privo di sanzioni;
- d) disporre degli eventuali abbonamenti online richiesti dalla piattaforma di gioco;
- e) garantire la propria disponibilità a disputare le gare nei giorni e orari stabiliti;
- f) effettuare preventivamente tutte le verifiche tecniche necessarie;
- g) rendersi disponibili, su richiesta dello Staff, alle procedure di identificazione live tramite webcam o smartphone.

2.3 Registrazione delle giocatrici

2.3.1 L'iscrizione delle squadre e delle giocatrici avviene esclusivamente tramite la piattaforma ufficiale LND eSport.

2.3.2 L'età minima per la partecipazione al Campionato è fissata a **14 anni compiuti**.

2.3.3 Le giocatrici minorenni dovranno presentare apposita liberatoria firmata dai genitori o tutori legali, sia per la partecipazione ad eventi in presenza, sia per l'eventuale utilizzo di immagini.

2.3.4 Ogni giocatrice deve essere registrata con un unico account ufficiale. Non è consentito l'utilizzo di account differenti da quelli indicati in fase di iscrizione.

Art. 3 – Descrizione del format

3.1 Formula di gioco

Il Campionato **LND eFemminile – Advance** si svolge secondo la seguente formula:

- a) Piattaforme di gioco: **PlayStation 5 – Xbox Series X/S – PC;**
- b) Titolo ufficiale: **EA SPORTS FC 26;**
- c) Modalità di gioco: **Amichevoli Online;**
- d) Periodo di svolgimento: **gennaio – maggio / giugno 2026;**
- e) Overall massimo squadra: **95.**

3.2 Struttura del Campionato

Il Campionato LND eFemminile – Advance è articolato in **girone unico**.

3.3 Composizione del Team

- Numero minimo di giocatrici in rosa: **1;**
- Numero massimo di giocatrici in rosa: **10.**

3.4 Gestione del roster

Ogni giocatrice può essere iscritta a una sola squadra per stagione sportiva.

Sono consentite modifiche al roster durante la stagione nel rispetto dei limiti minimi e massimi previsti dal presente Regolamento.

3.5 Classifiche

3.5.1 Le classifiche sono determinate come segue:

- vittoria: **3 punti;**
- pareggio: **1 punto;**
- sconfitta: **0 punti.**

3.5.2 In caso di parità di punteggio, l'ordine di classifica è determinato dai seguenti criteri:

- a) scontri diretti;
- b) differenza reti;
- c) eventuale gara di spareggio.

Art. 4 – Svolgimento del Campionato

4.1 Formula:

Al termine della *regular season*, la 1^a classificata, accede direttamente alla fase finale. La seconda squadra finalista sarà decretata al termine dei *playoff* – in modalità remoto - così articolati:

Prima fase

2^a classificata al termine della *regular* VS **5^a classificata** al termine della *regular season*
3^a classificata al termine della *regular season* VS **4^a classificata** al termine della *regular season*.

La finale *playoff* – in modalità remoto – sarà disputata tra le due squadre vincitrici la prima fase.

Fase finale

La **finale promozione** sarà disputata **dal vivo** tra la 1^a classificata al termine della *regular season* e la squadra vincente la fase *playoff*.

La squadra vincitrice la finale acquisisce il diritto di partecipare al **Campionato LND eFemminile Élite – Stagione 2026/2027**.

4.2 Non sono previste retrocessioni.

4.3 Date e orari di gara

Le gare si disputano di norma il **mercoledì**, con due turni (ora italiana):

- Prima gara - ore **21:30**;
- Seconda gara - ore **22:00**.

4.4 Accordi di gara

Gli accordi relativi a data e orario delle gare sono validi esclusivamente se formalizzati sui canali ufficiali Discord LND eSport.

In assenza di accordi, la gara si disputerà all'orario di default previsto dal calendario ufficiale.

4.5 Pre-partita

L'invito alla gara è a carico della squadra indicata come *squadra di casa*.

È ammesso un ritardo massimo di **10 minuti** rispetto all'orario ufficiale.

Lo Staff LND eSport potrà richiedere l'identificazione live delle giocatrici.

4.6 Partita

La gara ha inizio al calcio d'inizio e termina al minuto **90'**.

Le disposizioni relative a crash, lag e disconnessioni sono disciplinate dalle norme tecniche della LND eSport.

4.7 Post-partita

Il Capitano è tenuto a inserire il risultato ufficiale e la documentazione richiesta sulla piattaforma entro le ore **01:00** del giorno successivo alla gara.

Eventuali reclami dovranno essere presentati nei termini e con le modalità previste.

4.8 Live streaming

Lo streaming delle gare è consigliato.

Lo streaming dovrà rispettare i requisiti tecnici minimi stabiliti dalla LND eSport, tra cui una risoluzione minima di **720p**.

Art. 5 – Penalità

5.1 In caso di violazione del presente Regolamento potranno essere applicate, anche cumulativamente, le seguenti sanzioni:

- ammonizione;
- squalifica;
- sconfitta a tavolino;
- esclusione dalla competizione.

5.2 Costituiscono infrazioni, a titolo esemplificativo:

- a) schieramento di giocatrici fuori roster;
- b) utilizzo di account non conformi;
- c) mancato rispetto dei requisiti minimi di gara;
- d) abbandono della competizione.

Art. 6 – Codice di condotta

6.1 Tutti i partecipanti sono tenuti a mantenere un comportamento conforme ai principi di correttezza, rispetto e fair play.

6.2 Sono vietati comportamenti quali collusione, cheating, exploiting, ringing o qualsiasi condotta idonea ad alterare l'integrità della competizione.

6.3 Le Società e le giocatrici sono responsabili anche del comportamento tenuto sui social network e sui canali di comunicazione ufficiali.

Art. 7 – Modifiche al regolamento

7.1 Il **Dipartimento LND eSport** si riserva il diritto di modificare o integrare il presente Regolamento al fine di garantire il corretto svolgimento della competizione e tutelarne l'integrità.

Il Segretario del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)
Cristiano Muti

Il Presidente del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)
Ing. Santino Lo Presti