



## **REGOLAMENTO PLAYOFF LND ESPORT**

### Cap 1 - Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione a eSerie D

#### Art 1.1 Accettazione di un club al campionato

##### Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione

##### Art 1.4 Requisiti in gioco

### Cap 2 - Partite, Modalità, Report Partita

#### Art 2.1 Accordi Partite e Strumenti

#### Art 2.2 Metodologie Accordi

#### Art 2.3 Pre-Partita

#### Art 2.4 Gestione dell'incontro e Divieti

#### Art 2.5 Report Partita e Video Report

#### Art 2.6 Le componenti del video report

### Cap 3 - Sanzioni

#### Art 3.1 Sanzione Report Mancato

#### Art 3.2 Sanzioni Report Incompleto

#### Art 3.3 Sanzioni per report Nullo

#### Art 3.4 Sanzioni per il Disciplinare Player

#### Art 3.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non Identica

#### Art 3.6 Nome e Cognome non corrispondente

#### Art 3.7 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione

#### Art 3.8 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita

### Cap 4 - Classifiche

#### Art 4.1 Classifica Avulsa

### Cap 5 - Calciomercato

#### Art 5.1 Mercato e ingaggi

### Cap 6 - Squadre e Licenze e Team Verificato

#### Art 6.1 Proprietario Club e Diritti della squadra

[Art 6.2 Proprietario Club](#)

[Art 6.3 Cessione dei Diritti del Club](#)

## [Cap 7 - Premi](#)

[Art 7.1 Caratteristiche dei PREMI](#)

## [Cap 8 - Graduatoria e ripescaggi](#)

[Art 8.1 Graduatoria](#)

[Art 8.2 Ripescaggi](#)

## [Cap 9 - Abbandoni e Condotta Generale](#)

[Art 9.1 Forfait e abbandoni](#)

[Art 9.2 Fair play e la condotta generale](#)

## **Premessa**

La competizione eSerie D è nata per offrire divertimento a tutti gli appassionati del titolo FIFA Modalità Proclub.

Il divertimento è sempre la base della nostra filosofia e la gestione del portale dev'essere altrettanto Semplice, Pratica e Divertente.

*Partecipare ai campionati LND eSport è anche sinonimo di serietà, accettando questo regolamento si è tenuti a rispettarlo per evitare di essere allontanati!*

Prendendo parte ai Campionati eSport LND, la squadra e tutti i suoi giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno.

**Partecipando** alle competizioni LND eSport, **Club e Player** hanno dichiarato l'accettazione delle seguenti regole.

Tutti i reclami riguardanti la competizione saranno determinati dal leggere le regole e queste ultime non possono essere ignorate una volta che i Club vengono convalidati dalla LND eSport. Questo regolamento dev'essere letto e applicato a tutti i Club e i Player coinvolti nelle nostre competizioni. L'esame e le applicazioni dei vari punti sono di responsabilità dei Manager dei Club.

## **Cap 1 - Condizioni di Accettazione e Requisiti per la partecipazione a eSerie D**

### **Art 1.1 Accettazione di un club al campionato**

- A. Nome team sulla piattaforma virtualproleague.com identico al nome team del gioco FIFA.
- B. Il team deve rispettare i requisiti minimi di partecipazione.
- C. LND eSport si riserva il diritto di accettare o declinare l'iscrizione o la riconferma al campionato in base all'analisi comportamentale e gestionale del team in ambito social media e piattaforma virtualproleague.com. (Vedi punto 9.3.3)

### **Art 1.2 Accettazione di un giocatore alla Stagione LND eSport**

- A. Un giocatore può avere 1 solo club sulla piattaforma virtualproleague.com
- B. Un giocatore può avere un solo account su Virtualproleague per piattaforma;
- C. La username sul sito virtualproleague.com **identica** all'username su Playstation (PSN) (*Vedi punto 3.5*)
- D. E' **RICHIESTO Nome e Cognome** corretti nel profilo del sito virtualproleagye.com (*Vedi Punto 3.6*)

### Art 1.3 Requisiti minimi per la Stagione

Il Club per **isciversi** a eSerie D deve avere i seguenti Requisiti:

- A. NUMERO MASSIMO DI PLAYERS IN ROSA: **30**
- B. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN ROSA: **14**
- C. NUMERO MINIMO DI GIOCATORI IN CAMPO:
  - eSerie D - 9 (**Qualsiasi Obbligatorio**)

### Art 1.4 Requisiti in gioco

- A. QLS OBBLIGATORIO

## Cap 2 - Partite, Modalità, Report Partita

### Art 2.1 Accordi Partite e Strumenti

#### 2.1.1 UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valido solo attraverso la piattaforma virtualproleague.com  
MIA SQUADRA - [MIO CALENDARIO](#)  
(Puoi seguire questo [TUTORIAL](#). Per la convalida dell'accordo è importante che i due capitani confermino Orario dell'incontro).

#### 2.1.2 STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (whatsapp, facebook, etc...) non sarà tenuto in considerazione in caso di problemi comunicazione tra i capitani dei team.

#### 2.1.3 ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi sulla piattaforma virtualproleague.com la partita si giocherà all'orario di default del match.

In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di decidere le sorti dell'incontro assegnando ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club compreso l'eventuale annullamento del match.

#### 2.1.4 PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

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

## Art 2.2 Metodologie Accordi

### 2.2.1 ANTICIPO

I club possono anticipare su accordo tramite [II MIO CALENDARIO](#) l'orario per la disputa del match in qualsiasi momento dello stesso giorno del match. Per ottenere ulteriori anticipi è necessaria la supervisione dello staff.

### 2.2.2 PREDEFINITO

I club si accordano per giocare nell'orario di default del Torneo.

### 2.2.3 POSTICIPO

Sono consentiti solo in comune accordo tra i capitani non oltre le 24 ore del match predefinito.

### 2.2.4 COME POSTICIPARE

I posticipi devono essere segnalati sul sito [virtualproleague.com](#) nella propria chat incontro da entrambe i capitani entro la scadenza del match di default. L'assenza di segnalazione posticipo causerà penalità ad entrambe le squadre.

### 2.2.5 DIRETTE LIVE TWITCH UFFICIALI LND eSport

ANTICIPO - POSTICIPO L'anticipo o posticipo sarà deciso solo ed esclusivamente da eSerie D  
Nessuna squadra dovrà richiedere il posticipo della propria partita. La partita sarà trasmessa in live TWITCH canale [Legadilettantiesport](#).

### 2.2.6 COMUNICAZIONI DIRETTE TWITCH

- A. Le squadre coinvolte verranno avvertite settimane prima del loro incontro in modo da organizzarsi.
- B. Un team ha la possibilità di rifiutare il posticipo comunicandolo entro **72 ore dall'inizio del match**.
- C. Un team rifiutando il posticipo o anticipo ad ultimatum scaduto riceverà un'ammonizione verbale; inoltre non avranno più la possibilità di essere coinvolti nel posticipo fino a fine stagione.

## Art 2.3 Pre-Partita

### 2.3.1 INVITO

La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria;

### 2.3.2 TEMPI PER L'INVITO

I **manager devono assicurare il rispetto del tempo** e il giorno della partita  
**Un ritardo di 15 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).

### 2.3.3 SEGNALAZIONE RITARDO INVITO

In caso di ritardi **ulteriori al 16° minuto** è possibile **inviare un check di segnalazione incontro sul proprio Report Match su [virtualproleague.com](#)**

### 2.3.4 VALIDITA' DELLA SEGNALAZIONE RITARDO

Una segnalazione valida deve avere all'interno della clip video o screenshot dei player schierati in campo con un messaggio nella chat di gioco Twitch o Youtube contenente il nome del team avversario (**PROVA ORARIA**).

### **2.3.5 ACCETTAZIONE EXTRA TIME**

Accettando di disputare l'incontro oltre i 15 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario.

### **2.3.6. TEST CONNESSIONE PARTITA**

Non ci sarà nessun test connessione partita, La partita inizierà al minuto 0'.

### **2.3.7 CRASH INIZIALE**

In caso di crash di un player nei primi 5' minuti o di relativo lag, un team può uscire **rigiocando dallo 0-0** regolarmente il match. In caso di abbandono dopo i 5' minuti, la squadra che ha abbandonato perderà a tavolino.

### **2.3.8 SANZIONE CRASH PLAYERS**

Qualsiasi crash di gioco di 1 o più player durante il match non comporterà nessuna sanzione al team che ha rispettato i requisiti minimi a inizio match.

### **2.3.9 TENTATIVI DI CONNESSIONE**

Ogni Club ha un massimo di **1 Tentativi di connessione**, al 2° tentativo la partita deve procedere senza abbandono.

Ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco.

## **Art 2.4 Gestione dell'incontro e Divieti**

### **2.4.1 PROBLEMATICHE DURANTE L'INCONTRO**

In caso di **problemi legati a ogni tipo di imbroglio** (esempio: player non tesserati, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente.

### **2.4.2 RICHIESTA RECLAMO**

La **richiesta di reclamo** va presentata sul sito [virtualproleague.com](http://virtualproleague.com) sulla pagina relativo al REPORT squadra

### **2.4.3 SCADENZA DEL RECLAMO**

I **Reclami** affinché possano essere ritenuti **validi** si devono riportare **entro e non oltre le 2 ore dalla compilazione del Report Finale**

### **2.4.4 ACCETTAZIONE RECLAMO**

L'accettazione di un reclamo avviene presentando un video clip tramite il Ticket Assistenza incontro con, Twitch, Youtube o screenshot e specificare minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica.

### **2.4.5 VALIDAZIONE RECLAMO**

Qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà punti di penalizzazione e/o eventuali squalifiche ai capitani del club segnalato.

### **2.4.6 DIVIETI E GIOCO ANTI SPORTIVO**

**Sono vietati tutti gli atti di anti-gioco sul portiere fatti in modo volontario** (esempio sulle punizioni), il Club è soggetto a sanzione, questo può variare da un avvertimento a punti di penalizzazione (la sanzione sarà in base alla gravità dell'azione). *VEDI PUNTO 3.8.3*

## **Art 2.5 Report Partita e Video Report**

### **2.5.1 STREAMING PARTITA**

Lo streaming della partita è **OBBLIGATORIO** partendo dallo schieramento LOBBY di gioco.

### **2.5.2 VIDEO REPORT**

A fine partita è **NECESSARIO** creare un **VIDEO REPORT** con il risultato del Match e la visualizzazione delle statistiche finali di tutti i giocatori della propria squadra.

### **2.5.3 TABLE ID VIDEO REPORT**

E' richiesta la schermata degli ID online a fine partita (PSN ID TABLE)

### **2.5.4 DISCIPLINARE VIDEO REPORT**

Durante la Clip è necessario mostrare sia il disciplinare della propria squadra sia della squadra avversaria. (In caso di mancato report, avvisare in caso di Rossi o cartellini gialli. In caso di segnalazioni di cartellini mancati, scatta la squalifica di due giornate del capitano e del player espulso).

### **2.5.5 SCADENZA REPORT**

I report vanno effettuati entro le **2 ore** dalla disputa dell'incontro.

### **2.5.6 ASSENZA VIDEO REPORT**

Qualsiasi problema relativo alla registrazione della report video non verrà preso in considerazione da LND eSport **\_Suggeriamo l'utilizzo di 2 o più strumenti come Youtube, Twitch.**

### **2.5.7 INVALIDITA' VIDEO REPORT**

Non sono ammessi video report creati con Cellulari o video camere esterne, è **RICHIESTO** il video clip direttamente dalla console o pc. ***I video creati con cellulare o qualsiasi dispositivo esterno saranno ritenuti non validi.***

### **2.5.8 VIDEO REPORT CON PIU' PARTITE**

Un video report con partite non inerenti al campionato LND eSerie D potrà essere soggetto a sanzioni da parte dello staff LND eSport

### **2.5.9 STATISTICHE E CONTROLLI**

Le Statistiche e i controlli verranno effettuati dallo Staff VPL-LND eSport.

## **Art 2.6 Le componenti del video report**

Il Video Report Match si divide in 4 parti principali:

- A. La schermata con tutte le Gamertag/PSN (**ID ONLINE**)

- B. La schermata **VALUTAZIONI** dove vengono mostrati gli 11 player con le Valutazioni, Ammoniti/Espulsi e MVP.
- C. La schermata **PRESTAZIONI** con le valutazioni di ogni singolo Player
- D. La schermata con gli **HIGHLIGHTS** del match con **minutaggio dei GOL** segnati.

## Cap 3 - Sanzioni

### Art 3.1 Sanzione Report Mancato

- A. Ogni report mancato comporta la squalifica di 1 match al capitano
- B. 7 Report mancati durante la stagione comporta la squalifica del team dai campionati LND eSport.

### Art 3.2 Sanzioni Report Incompleto

#### 3.2.1 VALUTAZIONE E ID ONLINE

Un video report **senza** la Schermata delle **VALUTAZIONI / ID ONLINE**: *verrà considerato come report incompleto.*

*(Vedi tabella 3.2.3)*

#### 3.2.2.SCHERMATA STATISTICHE PLAYER

Senza video report è **senza** le statistiche dei player i giocatori non riceveranno statistiche e Punti XP e Valore di Mercato su virtualproleague.com

#### 3.2.3 TABELLA SANZIONI REPORT INCOMPLETO

1. **Richiamo verbale** al Capitano e Vice Capitano
2. **Richiamo verbale** al Capitano e Vice Capitano
3. **Ammonizione Verbale** al Capitano della squadra
4. **Ammonizione Verbale** al Capitano della squadra
5. **Squalifica di 1 giornata** al Capitano della squadra
6. **Squalifica di 1 giornata** al Capitano della squadra
7. **-1 punto in classifica** alla squadra
8. **-2 punti in classifica** alla squadra
9. **-3 punti in classifica** alla squadra
10. **Squalifica dalla competizione LND eSport**

#### 3.2.4 PROTEZIONE INIZIALE ESERIE D

Per il girone di andata non verranno presi provvedimenti disciplinari del punto Art 3.1 e Art 3.2 per tutti i team della eSerie D

### Art 3.3 Sanzioni per report Nullo

In assenza di ID Table da parte da entrambe le squadre nel video report, il match sarà reso nullo (0-0 e -1 in classifica ad entrambe le squadre).

## **Art 3.4 Sanzioni per il Disciplinare Player**

### **3.4.1 GESTIONE CARTELLINI GIALLI**

L'accumulo ed il conteggio dei cartellini gialli è sotto il controllo dello staff.

### **3.4.2 SOSPENSIONE PER SOMMA CARTELLINI**

La sospensione del match arriva al raggiungimento di 4 Cartellini Gialli; In caso di somma ammonizioni (4 cartellini gialli) o ESPULSIONE, il player sarà squalificato per il match successivo.

### **3.4.3 MANCATA SEGNALAZIONE CARTELLINI**

In caso di mancata segnalazione di un cartellino nel Report di partita il Capitano sarà sanzionato, con ammonizione.

### **3.4.4 SCHIERAMENTO IN CAMPO DI GIOCATORI SQUALIFICATI**

Nel caso in cui un player si presentasse in campo nonostante una squalifica attiva, la sanzione sarà la seguente:

- A. Sconfitta a tavolino per il team 3-0
- B. Squalifica al capitano di 1 giornata
- C. Squalifica per il player di 1 giornata
- D. Match annullato in caso di vittoria
- E. In caso di sconfitta il match viene convalidato.

*Nota: nel caso in cui la squalifica riguarda il capitano, la sanzione raddoppia a 2 giornate.*

## **Art 3.5 Giocatore non Tesserato nella squadra e/o PSN ID o Gamertag non Identica**

- A. In caso di sconfitta: 1 giornate di squalifica al capitano
- B. In caso di vittoria o pareggio: vittoria a tavolino per la squadra avversaria

## **Art 3.6 Nome e Cognome non corrispondente**

- A. Il player non riceverà le statistiche.
- B. Le statistiche verranno assegnate a tutti gli utenti con il **Nome e Cognome** corrispondente (ALIAS su FIFA).

## **Art 3.7 Squadra senza requisiti minimi di partecipazione**

- A. Un team che non raggiunge i minimi di giocatori richiesti (in campo) e assenza di QLS in caso d'obbligo ([VEDI punto 1.4](#)) per una partita di coppa o campionato perderà a tavolino 3-0.
- B. Due tavolini consecutivi 3-0 e -5 punti in classifica.



- C. Tre tavolini consecutivi 3-0 e -10 punti in classifica.
- D. Quattro tavolini consecutivi **ESPULSIONE** del team dalla competizione.

## **Art 3.8 Glitch e comportamenti anti-sportivi dei giocatori durante una partita**

### **3.8.1 MOVENZE EXTRA DA PALLA INATTIVA**

Sono vietate esultanze in game (tasti direzionali del pad o **movenze extra**) durante calci piazzati e rigore, traendo un vantaggio. *(Vedi punto 3.8.4)*

### **3.8.2 CONTRASTI DA PALLA INATTIVA**

Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio. *(Vedi punto 3.8.4)*

### **3.8.3 GIOCO ANTISPORTIVO SUL PORTIERE ED ESULTANZE**

E' vietato il gioco antisportivo di contatto sul portiere da palle inattive. *(Vedi punto 3.8.4)*

### **3.8.4 SANZIONI**

Le sanzioni varieranno in base alla gravità dell'azione commessa:

- A. **Il giocatore ottiene un vantaggio e segna:** Partita annullata e persa a tavolino per 3-0, in aggiunta squalifica del giocatore per 5 giornate e squalifica al capitano per 1 giornata.
- B. **Il giocatore ottiene un vantaggio e non segna:** - 1 punto di penalità e squalifica al player per 3 giornate e squalifica al capitano per 1 giornata.
- C. **Il giocatore NON ottiene un vantaggio e non segna:** squalifica al player per 3 giornate e squalifica al capitano per 1 giornata.

### **3.8.4 ESULTANZE**

- A. Sono consentite tutte le esultanze.

## **Cap 4 - Classifiche**

### **Art 4.1 Classifica Avulsa**

Di seguito la lista progressiva dei criteri imposti alle squadre **dal regolamento LND eSport a parità punti** al termine del campionato:

- A. \*Punti negli scontri diretti;

- B. Differenza reti negli scontri diretti;
- C. Differenza reti generale;
- D. Reti totali realizzate in generale: dovesse equilibrarsi anche la situazione della differenza reti delle due squadre, a decidere sarebbe il numero totale di gol fatti;
- E. Sorteggio.

**\*Nota:**

Il calcolo degli scontri diretti verrà effettuato dal sistema a stagione conclusa.

## Cap 5 - Calciomercato

### Art 5.1 Mercato e ingaggi

Tutte le opzioni sui contratti per il giocatore sono visibili attraverso il proprio profilo al seguente link: <https://www.virtualproleague.com/portal/it/player/contracts>

#### 5.1.1 DURATA DEI CONTRATTI GIOCATORI

Ogni giocatore firma un contratto per un periodo di tempo da 1 a 6 mesi all'interno della sua squadra.

#### 5.1.2 INGAGGIO GIOCATORI SVINCOLATI

Un club può **Ingaggiare** qualsiasi **PLAYER SVINCOLATO** a mercato **aperto**.

#### 5.1.3 INGAGGIO GIOCATORI SVINCOLATI PREMIUM

Un Club può Ingaggiare un **PLAYER PREMIUM SVINCOLATO** a mercato **aperto** e a mercato **chiuso**;

#### 5.1.4 RINNOVO DEI CONTRATTI GIOCATORI

Un giocatore può **rinegoziare** il suo contratto **in qualsiasi momento**. Il rinnovo è manuale, sarà compito del manager verificare la scadenza dei contratti.

#### 5.1.5 SVINCOLO GIOCATORE

Un manager può svincolare un giocatore solo quando il mercato è **aperto**.

#### 5.1.6 SVINCOLO GIOCATORE PREMIUM

Un giocatore **PREMIUM** può svincolarsi autonomamente a solo mercato **aperto**.

## Cap 6 - Squadre e Licenze e Team Verificato

### Art 6.1 Proprietario Club e Diritti della squadra

Il **proprietario/owner** è colui che **detiene tutti i poteri della squadra** su Virtualproleague.com.

#### 6.1.1 POTERI DEL PROPRIETARIO SQUADRA

- A. Aggiungere Assistenti al Team (Max 2)

- B. Aggiungere Player al Team
- C. Togliere Player dal Team
- D. Riportare i risultati nelle competizioni ufficiali eSerie D
- E. Gestire le informazioni del club come Nome, Logo, collegamenti ai Social media e Storia del Club.

### **Art 6.2 Proprietario Club**

- A. L'**ID Team** è possibile visualizzarlo nelle ultime cifre del link sul proprio browser
- B. L'**ID Team** ha valore anche di qualifica per qualsiasi competizione LND eSport indipendentemente dal nome team

### **Art 6.3 Cessione dei Diritti del Club**

Un Proprietario **può cedere i diritti** di un Club a un'altra persona rispettando le regole LND eSport  
**Cessione dei Diritti:**

- A. Tramite [Ticket di Assistenza](#) su virtualproleague.com cessione diritti club.

## **Cap 7 - Premi**

### **Art 7.1 Caratteristiche dei PREMI**

- A. Si potranno vincere Coppe e Medaglie per Squadre e Giocatori. Le comunicazioni verranno fatte direttamente dalla LND eSport.

## **Cap 8 - Graduatoria e ripescaggi**

### **Art 8.1 Graduatoria**

La graduatoria è la classifica finale di tutti i campionati a fine stagione. Lo staff tiene in considerazione l'ID del team su LND eSport ai fini della graduatoria e ripescaggi.

### **Art 8.2 Ripescaggi**

Per la fase dei ripescaggi verranno seguito o seguenti criteri:

- A. PLAYOFF
- B. CLASSIFICA GENERALE
- C. NUOVI ISCRITTI

## Cap 9 - Abbandoni e Condotta Generale

### Art 9.1 Forfait e abbandoni

#### 9.1.1 FORFAIT GENERALE

In caso di **forfait generale tutte** le partite giocate e non giocate verranno **assegnate vinte agli avversari con il risultato di 1-0**; (Vedi punto 9.1 I e 9.1 H)

#### 9.1.2 ABBANDONO

Un manager che dà forfait di squadra o abbandona una competizione dovrà giustificarsi con lo staff

#### 9.1.3 ABBANDONO E AMMINISTRAZIONE TEAM

Un manager che non porta a conclusione una stagione; abbandono,forfait,espulsione o altri motivi, non potrà più amministrare un team nei campionati LND eSport.

#### 9.1.4 REQUISITI MINIMI A STAGIONE IN CORSO

Se durante la stagione il team scende sotto il numero minimo di giocatori richiesti dalla lega (Vedi punto 1.3) presenti nella ROSA, il team potrà continuare la competizione, durante la sessione di mercato avrà la possibilità sistemare la ROSA.

#### 9.1.5 REQUISITI MINIMI IN CAMPO

Il **numero minimo** di giocatori in campo **dev'essere sempre garantito**, in caso di mancanza di giocatori la partita verrà persa a tavolino 3-0.

#### 9.1.6 RITIRO SQUADRA E GESTIONE MATCH

In caso di **ritiro** squadra da una competizione i **risultati** e le statistiche dei giocatori **verranno omologati se la squadra ha raggiunto almeno il 50% delle partite da disputare** in un campionato o girone di coppa.

In qualsiasi altra circostanza le Statistiche verranno cancellate e i risultati saranno omologati con un 3-0.

#### 9.1.7. RITIRO SQUADRA E GESTIONE GIOCATORI

Nel caso in cui un club si ritirasse da una competizione già in corso, **tutti i giocatori saranno squalificati** fino alla stagione successiva.

#### 9.1.8 RITIRO SQUADRA E GESTIONE MANAGER

Un manager che ritira una squadra da una competizione, **verrà sospeso per 6 mesi da LND eSport.**

#### 9.1.9 ESPULSIONE SQUADRA E GESTIONE MANAGER

In caso di Espulsione club dalla competizione il Manager sarà bannato per 6 mesi su virtualproleague.com

### Art 9.2 Fair play e la condotta generale

#### 9.2.1 FAIR PLAY GIOCATORI

Per garantire un corretto svolgimento nelle competizioni invitiamo i giocatori e manager a non parlarsi se non vanno d'accordo, ma invitiamo loro stessi a complimentarsi o incoraggiarsi se necessario.

#### **9.2.2 INTERVENTI DELLO STAFF**

Lo Staff ha il diritto di intervenire nel caso in cui un manager si comporti in modo scorretto verso player della sua squadra. Oltre che alla competizione, ci teniamo a salvaguardare i rapporti umani in primis.

#### **9.2.3 DIFFAMAZIONI E CONDOTTA SOCIAL MEDIA**

Nel caso in cui un utente venga associato ad atti che possano portare pregiudizio e danno all'immagine di LND eSport & VPL, Twitter, Facebook, Instagram, Twitch, Youtube, etc... a sanzione potrà variare dalla squalifica in campionato all'allontanamento dalla piattaforma stessa.

#### **9.2.4 MATCH COMBINE**

Qualsiasi forma di Match Combine confermata da evidenti prove verrà sanzionata con l'espulsione per entrambi i team da tutte le competizioni LND eSport.

#### **9.2.5 DOPPI ACCOUNT**

I doppi account sulla piattaforma virtualproleague.com potranno essere sanzionati con Ban immediato fino a 2 anni. Saranno valutati i singoli casi e in base alla gravità della situazione potranno scattare sanzioni anche alle squadre coinvolte.

#### **9.2.6 RISPETTO DELLE REGOLE**

Lo Staff come i creatori della competizione sono tenuti loro stessi in primis al **RISPETTO** del suddetto Regolamento.

*Lo Staff eSerie D*