



REGOLAMENTO

eSERIE D

eFemminile

Eccellenza eSport

Stagione Sportiva 2020/21

SOMMARIO

1. Definizioni
2. Società e giocatori
3. Il format
4. Svolgimento del campionato
5. Codice di condotta

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.

1. Definizioni

- 1.1. La Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza, per la stagione sportiva 2020/2021, la versione eSport dei propri campionati agonistici di: Serie D, Serie C Femminile ed Eccellenza Regionale.
- 1.2. La lista dei giocatori di una squadra ("Roster") è composta da un minimo di 11 giocatori per i campionati eSerie D e Eccellenza, e da 2 o più giocatrici per il campionato eFemminile.

2. Società e Giocatori

2.1. Requisiti per la partecipazione ai Campionati eSport:

a) Impegno da parte delle società

Le Società Sportive partecipanti ai Campionati Ufficiali LND Esport si impegneranno a:

- Partecipare al campionato di iscrizione dalla prima all'ultima giornata nel rispetto della competizione e degli avversari
- La dichiarazione che il proprio roster eSport comunicato abbia tutte le certificazioni tecniche richieste dalla LND Esport ai player per partecipare al Campionato Ufficiale.
- Il controllo e la verifica dell'andamento del proprio team eSport e la diffusione e promozione delle attività eSport della propria Società tramite canali social e organi ufficiali
- La partecipazione ad eventuali finali / eventi spot organizzati dalla LND eSport secondo il regolamento che ne istituisce l'organizzazione.

b) Requisiti tecnici da parte dei player:

I player registrati inclusi nella rosa Esport comunicata dalla Società Sportiva affiliata alla LND devono impegnarsi a:

- Essere in possesso di una connettività adeguata ad effettuare lo streaming della partita (ad es. Fibra 100mbps/10MB o ADSL 50mbps/5MB), requisito per almeno 3 giocatori per squadra;
- Essere in possesso dell'hardware e del gioco aggiornato all'ultima versione;
- Essere in possesso di un account FIFA valido e senza ban a proprio carico;
- Essere in possesso di un account PS4 Plus;
- Dare disponibilità nel giorno stabilito dal calendario ufficiale del campionato a disputare la partita:
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla 1^ all'ultima giornata (salvo problemi di grave entità).
- Essere certi che prima dell'orario dell'incontro l'aggiornamento, sia dell'hardware che del software, sia stato correttamente controllato e verificato.
- Fornire disponibilità, per tutto il campionato, a giocare sulla piattaforma PS4

2.2. Procedure di registrazione player

L'iscrizione è preliminarmente effettuata per via telematica, attraverso apposita area sul portale web della LND, dedicata alla registrazione dei player LND eSport.

2.3. Non è previsto, per i giocatori, alcun limite d'età.

2.4. Tutti i giocatori già tesserati con la LND, di età inferiore ai 18 anni, su richiesta, potranno presentare un permesso scritto per la partecipazione alla Final Eight da parte dei propri genitori o tutori legali.

2.5. I giocatori devono essere in possesso di una copia di FIFA 2021 per Playstation 4, di un account Playstation Network, di un abbonamento valido ai Playstation Plus;

2.6. È necessario specificare il proprio PSN-ID al momento dell'iscrizione. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.

2.7. Non è possibile, per un player registrato presso una società sportiva, presentare istanza di tesseramento esport presso altra società sportiva.

2.8. Prendendo parte alla competizione LND Esport, tutti i player, danno disponibilità a effettuare l'interno campionato (Novembre/Marzo) sulla piattaforma PS4.

3. Descrizione del format

3.1. Per la stagione 2020-21 la formula di gioco (valida per tutti i campionati) sarà la seguente:

- Piattaforma: PS4
- Titolo: FIFA 2021 (uscita inizio ottobre 2020)
- Modalità: PROCLUB
- Formula:
 - eSerie D: 11 vs11
 - eFemminile: 1vs1 (nazionali femm vs nazionali femm, Overall 85)
 - Eccellenza eSport 2021/22: 11vs11

3.2. I Campionati eSport LND

3.2.1. Campionato eSerie D

Al Campionato Nazionale eSerie D possono partecipare le Società iscritte al Campionato di Serie D per la stagione 2020/21. In appendice all'attività conclusiva di Campionato viene altresì previsto lo svolgimento di gare di playoff per ogni round e successiva FinalEight mediante apposite articolazioni che saranno regolamentate in separata comunicazione.

3.2.2. Campionato eFemminile

Al Campionato Nazionale eFemminile possono partecipare le Società iscritte al Campionato di Serie C Femminile per la stagione 2020/21.

Alle Società che si avvarranno di tale facoltà per la prima volta, nella Stagione Sportiva 2020/2021, verrà riconosciuta la gratuità dei diritti di iscrizione al Campionato eSport Femminile, quale concorso alla diffusione e promozione dell'attività femminile digitale.

3.2.2.1. Campionato e-Eccellenza

Al Campionato di Eccellenza eSport possono partecipare le Società iscritte ai Campionati di Eccellenza regionali nella stagione 2021/22. In appendice all'attività conclusiva di Campionato viene altresì previsto lo svolgimento di gare di playoff per ogni Comitato Regionale e Fase di Finale Nazionale, mediante apposite articolazioni che saranno regolamentate in separata comunicazione. Alle Società che si avvarranno di tale facoltà, per la prima volta, nella Stagione Sportiva 2021/2022, verrà riconosciuta la gratuità dei diritti di iscrizione al Campionato Eccellenza eSport, quale concorso alla diffusione e promozione dell'attività digitale sul territorio.

3.3. Composizione dei Team e cd. "Qualsiasi (QLS)"

Per poter prendere parte alle competizioni è necessario rispettare i seguenti requisiti:

a) eSerie D ed e-Eccellenza:

- Numero massimo di players in rosa: 30
- Numero minimo di giocatori in rosa: 11
- Numero minimo di giocatori in campo:
 - eSerie D: 9 (QLS Obbligatorio)
 - eFemminile: 1
 - e-Eccellenza: 8 (QLS Obbligatorio)

b) eFemminile:

- Numero massimo di players in rosa: 11
- Numero minimo di giocatori in campo: 1

3.4. Sostituzione dei calciatori

Ogni giocatore potrà essere iscritto ad un solo un team per stagione/competizione.

Prevista una finestra in cui ogni Società potrà cambiare e aggiungere i player (max 5) alla propria rosa:

- Termine Girone di andata
- Tra la sestultima e quartultima giornata di campionato

3.5. Formazione delle classifiche

Le classifiche di tutti i Campionati eSport indetti dalla Lega Nazionale Dilettanti vengono stabilite mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta e di un punto per la gara pareggiata; per la gara perduta non vengono attribuiti punti.

3.6. I campionati eSport si giocheranno con partite di andate e ritorno, in round composti da un minimo di 10 a un massimo di 20 società, in base alle iscrizioni. Le prime due società di ogni round accederanno di diritto alla fase finale nazionale. Per determinare gli ulteriori due posti di ogni round, si procederà allo svolgimento di una fase di playoff, al termine della regular season tra la 3^a la 10^a classificata.

3.7. Se al termine della regular season, 2 o più squadre dello stesso gruppo avranno lo stesso punteggio, verranno applicati i seguenti tiebreaker:

- Differenza reti (scarto gol fatti/subiti);
- Totale reti realizzate;
- Scontri diretti;

4. Svolgimento del Torneo

- 4.1. L'host della partita è a carico del giocatore che nella pagina del match è posizionato a sinistra;
- 4.2. Gli incontri sono programmati nelle giornate di lunedì e martedì con inizio alle ore 21:30
- 4.3. Entro il giovedì precedente alla gara prevista in calendario, i Capitani o i Vice-Capitani dovranno confermare con gli avversari di turno, il match attraverso la piattaforma Discord dandone **successivamente** conferma all'Admin LND eSport e, via e-mail, comunicando al dirigente della Società di appartenenza:
- 4.4. Incontro (nome team vs nome Team)
 - risultato e composizione rosa con nomi e cognomi
 - data
 - ora
 - link alla diretta Twitch o Youtube
- 4.5. Reperibilità
Durante le partite, i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili sulla chat Discord almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco;
- 4.6. Assenza di accordo: se nessuno dei due capitani scrive nella sezione accordi di Discord, la partita si giocherà all'orario previsto da calendario. In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di assegnare ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club (-1 in classifica)
- 4.7. In caso di impossibilità di disputare l'incontro già programmato, i capitani potranno accordarsi per spostare data e orario dell'incontro entro la settimana della giornata in programma. Le modalità di comunicazione delle variazioni di programma seguono come punto b).
- 4.8. Problemi EA o Server: Se si dovessero verificare bug di rete o aggiornamenti del server EA, ci si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a causa di questi inconvenienti.
- 4.9. Pre-Partita
 1. La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria.
 2. I dirigenti della Società devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vice-capitano.
 3. Prima dell'inizio dell'incontro, il Capitano o Vice-Capitano dovrà espletare tutte le formalità di inizio partita, ovvero:
 - a. Ok di "pronto" 15 minuti prima dell'orario concordato attraverso la chat di Discord.
 - b. Ok di "pronto" per lo streaming sul canale della società sportiva e invio del relativo link.
 - c. Conferma della rosa in campo. (jpg attraverso discord)
- 4.10. 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.
- 4.11. No Show:
Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 15 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in attesa deve comunicare su Discord l'eventuale assenza dei rivali in maniera tempestiva e rimanere in attesa per 15 minuti per procedere al *protest* del match. Se la squadra avversaria, Capitano e Vice-Capitano non avvisano di eventuali problemi attraverso la chat di Discord, la vittoria verrà assegnata a tavolino alla Squadra presente (in attesa) con il punteggio di 3-0.

La LND eSport si riserva di far ripetere l'incontro nell'eventualità che la società non presente all'incontro, porti giustificazioni valide e certificate per l'assenza in campo.

5. Codice di Condotta

5.1. Integrità della competizione

5.1.1. Le squadre sono tenute a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione della LND eSport. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo;

5.1.2. Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri o alterare gli equilibri di campionato in corso. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori, squadre e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come:

- Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione
- Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione
- Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live
- Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo

5.1.3. 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;

5.1.4. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio;

5.1.5. Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo;

5.2. Penalità

5.3.1.

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

5.3.2. Non appena scoperto un qualsiasi TEAM di una Società Sportiva che abbia commesso una violazione di questo regolamento, la LND eSport potrà assegnare le seguenti penalità:

- Avvertimento verbale
- Perdita di partite o serie di partite
- Sospensione
- Squalifica

5.3.2. Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino a, ed inclusa, la squalifica e l'impossibilità a future partecipazioni ai campionati e/o manifestazioni della LND eSport. Viene fatto notare che queste penalità potranno non necessariamente venire imposte in maniera sequenziale. La LND eSport, a sua sola discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro per un primo episodio di offese o se l'azione della squadra (o suo componente) verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica.

6. Modifiche al regolamento

La LND eSport si riserva il diritto di modificare e/o integrare il presente regolamento al fine di tutelare il corretto svolgimento della competizione nel rispetto delle regole indicate e nello spirito del fairplay e della legalità.

Inoltre la LND eSport si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati in questo documento o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità della competizione.