



# REGOLAMENTO LND eCUP



FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

## SOMMARIO

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

Prendendo parte alle Competizioni della LND eSport, 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**, per mezzo dell'apposita Commissione eSport (calcio virtuale) indice ed organizza Campionati e Tornei sia *on line* che *on site*. Le attività vengono svolte con l'ausilio del fornitore VPL (*Virtual Pro League*).
- 1.2. 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 10 giocatori.
- 1.3. I capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento.
- 1.4. I soggetti coinvolti nelle attività della LND eSport dovranno attenersi alle norme esposte nel regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell'avvenuta iscrizione.
- 1.5. Tutte le comunicazioni ufficiali avverranno, solo ed esclusivamente, tramite il server DISCORD creato dalla LND eSport. 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 eSport verranno riportate pubblicamente dallo staff incaricato della gestione server, sotto la diretta supervisione del personale LND.
- 1.6. Tutte le segnalazioni di reclami o problematiche che possano incidere sull'andamento delle competizioni dovrà essere tempestivamente segnalato aprendo un ticket su DISCORD e inviando una mail a [esport@lnd.it](mailto:esport@lnd.it)

# ESPORT

---

## 2. SOCIETÀ E GIOCATORI

### 2.1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE:

#### A. Impegno da parte delle Società

Le Società Sportive che partecipano alle competizioni Ufficiali LND eSport si impegnano a:

- Definire e segnalare la figura di un referente della Società con il quale poter interagire direttamente. La figura del referente può essere ricoperta dal Capitano 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 dalla LND eSport per poter partecipare;
- Promuovere sui propri canali istituzionali e social l'andamento della propria squadra durante tutta l'attività;
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi che verranno comunicati preventivamente dalla LND eSport ed a fornire, al player rappresentante on site, almeno una maglia da gioco ufficiale del Club.

#### B. Requisiti tecnici dei giocatori:

Tutti i giocatori delle Società Sportive registrati come rappresentanti ufficiali 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 stabilito nel format specificato nel presente regolamento;
- Disporre di un account FIFA valido e senza ban a proprio carico;
- Disporre di un abbonamento PlayStation Plus;
- Dare disponibilità a disputare le partite nei giorni prestabiliti dal calendario ufficiale;
- Garantire 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 slittamenti di orari 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.

## **2.2. PROCEDURE DI REGISTRAZIONE DEI GIOCATORI:**

L'iscrizione della squadra viene effettuata preventivamente per via telematica, attraverso la registrazione nell'apposita area sul portale web della LND eSport, successivamente i player dovranno registrarsi sulla piattaforma ufficiale della competizione - VPL Virtual Pro League.

- a) Per le competizioni è prevista una soglia minima di età di 14 anni;
- b) Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali da una Società Sportiva;
- c) I giocatori, di età inferiore ai 18 anni, dovranno presentare, per la partecipazione agli eventi dal vivo, un permesso scritto da parte dei propri genitori o tutori legali ed una liberatoria per l'eventuale pubblicazione di immagini ritraenti il soggetto minore;
- d) Tutti i giocatori, nel registrarsi sulla piattaforma ufficiale, dovranno inserire i dati richiesti unitamente ad una foto identificativa. I giocatori già presenti nella piattaforma ufficiale non dovranno creare un nuovo o secondo profilo;
- e) Al momento dell'iscrizione verrà richiesto il proprio PSN-ID ed il proprio nominativo. Non sarà permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma. Verranno considerati difforni tutti i PSN-ID che risulteranno diversi anche solo per un carattere o simbolo. Se riconducibili a possibili errori di battitura, la verifica e la correzione dovrà essere effettuata 24 ore prima dell'inizio della competizione. Si consiglia dunque il Capitano di effettuare un controllo approfondito. Anche il nominativo personale dovrà restare inalterato dal momento dell'iscrizione;
- f) La foto, inserita in forma pubblica, verrà utilizzata per permettere la corretta identificazione durante le attività di gioco o per accertamenti predisposti in totale trasparenza operativa (si consiglia una inquadratura mezzo busto a braccia conserte con fondo neutro e una buona illuminazione). Per tutti i minorenni dovrà essere inviata anche una liberatoria per l'uso delle immagini tramite mail alla LND eSport. Le immagini non verranno utilizzate in nessun'altra forma, senza esplicita comunicazione, nel rispetto della privacy e della tutela dell'immagine;
- g) I provvedimenti disciplinari verso player, come sospensioni dovute a gravi infrazioni e/o BAN, verranno tenuti in considerazione e mantenuti in essere fino al termine previsto dalla sanzione anche nel circuito del fornitore partner VPL.

---

### 3. DESCRIZIONE DEL FORMAT

#### 3.1. La Formula di gioco ufficiale è la seguente:

- Piattaforma: PS5
- Titolo: FIFA 23
- Modalità: Pro Club
- Periodo: 22/02/2023 – 10/05/2023

#### 3.2. Torneo eSport LND

Al Torneo LND eCup possono partecipare tutte le Società Sportive riconosciute dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio. Il Torneo avrà tre fasi ben distinte:

##### Fase a gironi:

Le società partecipanti verranno divise in diversi gironi da 8 squadre con gare di sola andata. Le prime 4 squadre di ciascun girone accederanno alla fase a eliminazione diretta definita come PATH. Nel caso in cui le società fossero in numero superiore o uguale a 65 verrà preso in considerazione la posizione la classifica generale e verrà prevista una fase di spareggio. Nel caso in cui il numero di partecipanti sia uguale o inferiore alle 56 squadre le migliori quinte classificate dovranno affrontare una fase di spareggio.

##### PATH:

Le 32 squadre che avranno superato la fase a gironi verranno suddivise in 8 diversi tabelloni. Ogni tabellone vedrà al suo interno una prima, seconda, terza e quarta classificata della fase a gironi tutte provenienti da gironi differenti. La squadra che avrà chiuso al primo posto il proprio girone affronterà la quarta classificata, mentre la seconda affronterà la terza classificata. Ogni incontro viene giocato con match di andata e ritorno. La squadra che avrà segnato più gol tra i due match avanzerà nella competizione. In caso di parità verrà prevista una partita supplementare.

Se il numero di partecipanti sarà inferiore o uguale alle 56 squadre verrà comunicato successivamente la modalità di composizione dei tabelloni. Ogni tabellone avrà una sola squadra vincitrice che accede alla Final Eight.

##### Final Eight:

Le modalità verranno comunicate direttamente sui canali di comunicazione ufficiale e sul sito istituzionale.

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

Per poter prendere parte alle competizioni 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: **10** (QLS Obbligatorio)
- L'esenzione da obbligo di **QLS** è valevole nel momento in cui una squadra schiera 11 giocatori in campo.

### 3.4. Gestione Giocatori

Ogni giocatore può essere iscritto ad una sola squadra. Fatto salvo il regolare trasferimento in altro team negli slot e nei termini, non può giocare in due diverse squadre, nella medesima competizione.

Durante il Torneo viene prevista la possibilità, per tutte le Società, di effettuare interventi di modifica sulla composizione delle proprie squadre secondo quanto riportato di seguito:

#### **Finestra di trasferimento al termine della fase a gironi**

Sulla base di quanto sopra possono essere comunicate lievi variazioni in concomitanza o sovrapposizioni con il mercato di altri Campionati e/o Tornei. Per tutte le finestre di mercato aperte verrà concesso di aggiungere e/o sostituire un massimo di **7 elementi** nel rispetto dei limiti di giocatori per rosa sopra indicati.

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.

### 3.5. Formazione delle Classifiche

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

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

- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Reti totali realizzate in generale;
- Ammonizioni ricevute;
- Match unico tra le squadre coinvolte.

---

Le prime Società di ogni girone accederanno di diritto alla fase successiva fino alla definizione delle otto squadre che disputeranno le finali (Final Eight). In base al numero di gironi sarà possibile definire, da parte di LND eSport, l'utilizzo di una fase aggiuntiva di playoff e/o spareggi per stabilire le ulteriori squadre che accederanno alla fase successiva.

## FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

### 4. SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

#### 4.1. Date e orari

Le partite verranno disputate di default nei giorni:

- mercoledì ore 21:30

#### 4.2. Accordi Partite e Strumenti

##### 4.2.1. UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida solo se effettuata in forma pubblica sotto il controllo dello staff LND. Saranno reputati validi solo gli accordi presi in forma esplicita e palese all'interno della chat Discord di riferimento dove tutto lo Staff potrà prenderne atto.

##### 4.2.2. STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

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

##### 4.2.3. ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default del match. In caso di match non disputato lo Staff dovrà essere tempestivamente informato ed avrà diritto di intervento. Lo Staff potrà intervenire direttamente decidendo le sorti dell'incontro, assegnando ammonizioni, punti di penalità alle Società o l'eventuale annullamento del match.

##### 4.2.3. PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

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

---

### 4.3. Metodologie e Accordi

Tutti i capitani/referenti possono accordarsi nelle seguenti forme:

- **ANTICIPO**  
I club **NON** possono anticipare il match.
- **PREDEFINITO**  
I club si accordano per giocare nell'orario di default del Campionato.
- **POSTICIPO**  
I Club possono posticipare il match, tramite accordo tra i due Capitani su Discord, entro le 24 ore successive al turno previsto dal programma ufficiale.

#### **POSTICIPARE con motivazione**

In caso di motivi extra gioco è possibile fare una segnalazione tempestiva allo Staff che si riserva la facoltà di intervenire direttamente, come il congelamento della partita e la diretta definizione di una nuova data dell'incontro.

#### **LIVE STREAMING CANALE UFFICIALE LND ESPORT**

Non sarà consentito alcun cambio di orario se la partita in questione dovrà andare in onda sul canale Twitch ufficiale LND eSport. Tutte le squadre potranno visionare la calendarizzazione dei match trasmessi sul Discord di riferimento.

### 4.4. PRE-PARTITA

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

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

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



---

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

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

Un ritardo di 10 minuti è tollerato, è comunque consigliabile inviare una comunicazione all'avversario per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server, il tutto per dare RISPETTO all'avversario).

Le partite trasmesse sul canale ufficiale Twitch dovranno iniziare all'orario di default.

Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 10 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in attesa deve comunicare su Discord l'eventuale assenza dei rivali procedendo all'apertura di una contestazione del match tramite apposita area sul server Discord. **Se** la squadra avversaria, Capitano e Vice-Capitano **non avvisano di eventuali problemi attraverso la chat di Discord**, la LND eSport assegnerà la vittoria a tavolino a favore della squadra presente, in attesa, nei tempi previsti.

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

#### 4.5. PARTITA

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

Eventuali problematiche:

Nei primi 5 minuti di gioco, per problemi di lag o legati alla selezione maglie, è ammesso disconnettersi dal match per ripetere l'incontro per un massimo di 2 volte.

In caso di crash di uno o più player, successivi ai primi 5 minuti, la partita continuerà senza interruzioni. Si ricorda che nella competizione è previsto l'obbligo di impostare il QLS con l'eccezione descritta al punto 3 del Format.

Nel caso in cui una squadra subisca 3 o più disconnessioni, dovute a problemi di connessione ai server EA e/o a problematiche inerenti a malfunzionamenti e sovraccollamenti delle connessioni internet, la partita in questione, dovrà essere

---

portata a termine e successivamente sarà compito della LND eSport di intervenire sulla gara.

Interruzioni partite:

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

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

Dati Partita (riepilogo);

Eventi Partita;

Prestazioni giocatori:

riepilogo

schermata difesa (scorrere fino in fondo).

schermata portiere

ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).

**NOTA:**

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

**4.6. POST-PARTITA**

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

**Eventuali reclami**

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita appena disputata nella sezione apposita presente sul server Discord. Sarà possibile aprire un ticket entro le ore 01:00 del giorno successivo alla gara. Viene richiesto anche l'invio di una mail a [esport@lnd.it](mailto:esport@lnd.it)

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

**4.7. LIVE STREAMING**

---

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

Impostazioni live streaming “pulita”

**VIDEO:**

Interfaccia: Barra nome e indicatore giocatore

Indicatore giocatore: Nome giocatore

Mostra Tempo/Risultato: Si

Radar: 2D/3D

Monitoraggio connessione: No

Input in sovrimpressione: 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. PENALITA'

---

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

A fronte del rilevamento di una infrazione, commessa da squadra o giocatore di una Società Sportiva, lo Staff, a seguito del provvedimento che verrà adottato dalla Segreteria LND eSport, procederà con l'applicazione dello stesso nel seguente ordine di gravità:

- Ammonizione;
- Giornata di Squalifica
- Perdita di partite o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica dalla competizione.

**A) Schieramento in campo di giocatori squalificati**

Nel caso in cui uno o più player squalificati si presentassero in campo, la sanzione prevista, in unico provvedimento, è: Sconfitta a tavolino con squalifica del/dei player irregolari per N. due giornate, unitamente alla squalifica del Capitano per una giornata.

In caso di sconfitta il match viene convalidato ma vengono comunque effettuate le squalifiche sopra menzionate.

**B) Nel caso di uno o più player schierato in campo non registrati in rosa, si procede con il medesimo provvedimento previsto nel punto (A).**

**PSN-ID non conforme**

Lo Staff, previa valutazione della Segreteria LND eSport (caso per caso), comunicherà le eventuali e relative sanzioni.

**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**

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

**Mancato rispetto delle norme sulle finestre di mercato**

---

L'inosservanza delle norme previste sulle attività di trasferimento, che regolano numero e provenienza, comporta la sconfitta a tavolino delle gare disputate con player non regolari presenti nel roster, a prescindere dalla presenza in gara.

#### **Squadra senza requisiti minimi di gara**

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

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

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

#### **Abbandono e sostituzione squadra completa**

In caso di abbandono della competizione di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le successive partite non giocate verranno assegnate vinte agli avversari. Tutti i componenti della squadra riceveranno una squalifica a tempo indeterminato. Sarà comunque possibile presentare un ricorso, tramite mail a [esport@lnd.it](mailto:esport@lnd.it), da parte di ciascun giocatore e la LND eSport deciderà se confermare o rimuovere il provvedimento.

#### **Mancato caricamento report**

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

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

#### **Violazioni reiterate**

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

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

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

---

## MODIFICHE AL REGOLAMENTO

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

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

### 6. CODICE DI CONDOTTA

#### Integrità della competizione

- Le squadre sono tenute a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione della LND eSport. Gli esempi di seguito riportati sono di solo scopo illustrativo.
- Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri o alterare gli equilibri di campionato in corso. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatori, squadre e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come:
  - 1) Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
  - 2) Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
  - 3) Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
  - 4) Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo.
- Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco o a Playstation, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare.

- 
- Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio.
  - Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo.
  - BUG DI GIOCO: Qualora venga segnato un gol in modo diretto (cioè senza interruzioni tra la ripresa del gioco dal gol subito ed il gol successivo nel periodo di tempo interessato dal bug)
    - 1) Se il gol NON influisce sul risultato finale (inteso come vittoria, pareggio o sconfitta) il risultato verrà omologato.
    - 2) Se il gol influisce sul risultato finale la partita andrà ripetuta.
  - Cambio PSN:
    - 1) Inviare una mail a [esport@lnd.it](mailto:esport@lnd.it) inoltrando l'email di avvenuto cambio PSN da Sony Playstation.
    - 2) Il cambio PSN verrà modificato e convalidato dallo staff sulla piattaforma di riferimento entro massimo di 48 ore.

#### Comportamenti antisportivi dei giocatori durante una partita

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

#### Comportamento social network

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

#### Comportamento server Discord

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

- 
- Non sono ammessi contatti diretti privati (che non siano visibili e comprovabili da tutto lo Staff LND).

#### Comunicazioni Private

Non sono ammesse o considerate valide tutte quelle comunicazioni dirette che possono essere effettuate tra i partecipanti alle Competizioni e tutto il personale addetto alla gestione. Come riportato in tutti gli articoli precedenti le comunicazioni avverranno direttamente sul server DISCORD da parte dello Staff.

**FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI**

**LND**

**ESPORT**