



*Campo virtuale, emozioni reali.*

FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

**Stagione e-sportiva 2025/2026 competizione di Calcio Virtuale**

**Competizione di Calcio Digitale (eSport) eCup**

## **REGOLAMENTO**

### Sommario

- 1. Definizioni
- 2. Società e giocatori
- 3. Format
- 4. Svolgimento del campionato
- 5. Penalità
- 6. Codice di condotta

### **Premessa**

*Il presente regolamento disciplina lo svolgimento del **torneo eCup 2025/26** 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**, di seguito denominato **eCup** . La partecipazione alla suddetta competizione implica l'accettazione incondizionata del presente regolamento.

## **1 DEFINIZIONI**

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

- La **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti**, per mezzo dell'apposita **Dipartimento eSport (Calcio Virtuale)** indice e organizza, sia on line che on site il Campionato di **eCup** di calcio digitale 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 5 giocatori;
- I Capitani e i giocatori (detti anche player o gamers) 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'avvenuta iscrizione;
- Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla competizione avverranno, solo ed esclusivamente, tramite il **server DISCORD** 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 del personale LND;
- 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](mailto:esport@lnd.it) all'attenzione della Segreteria.

## 2 SOCIETÀ E GIOCATORI

### **1. Requisiti per la partecipazione al Campionato eCup 2025/2026:**

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.

#### **Le Società che partecipano al Campionato di eCup 2025/2026 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 l'attività legata al calcio virtuale;
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi che verranno comunicati preventivamente dalla LND eSport ed a fornire, al giocatore (*player*) rappresentante **in presenza**, una maglia da gioco ufficiale e/o polo del Club.

#### **I giocatori, rappresentanti ufficiali del Club, 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 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;
- 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. Procedure di registrazione player

Successivamente alla pre-iscrizione effettuata sul portale web della LND eSport, i player dovranno registrarsi sulla piattaforma ufficiale **LND eSport (Calcio Virtuale)**, nella sezione dedicata alla competizione:

### FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

- Per le competizioni promosse dalla LND eSport è prevista una soglia minima di età di 14 anni.*
- Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali di una Società affiliata alla LND.*
- I giocatori già tesserati con la LND, 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.*
- 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.*
- Al momento dell'iscrizione verrà richiesto di indicare il proprio PSNID/GAMERTAG/EA PLAY ID e il proprio nominativo. Non sarà permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma stabilita dalla LND. Verranno considerati difformi 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 FORMAT

#### 1. Formula ufficiale:

- Piattaforma: PS5 - XBOX SERIES X/S - PC
- Titolo: EAFC26
- Modalità: Pro Club
- Periodo: aprile – giugno 2025

## 2. 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: 5 (QLS Obbligatorio)

*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. Gestione giocatori (player e/o gamers)

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

*Il giocatore non può svincolarsi autonomamente dal proprio team in nessun modo, fatto salvo lo svincolo effettuato dal proprio Capitano o Vice, nel corso delle regolari finestre di trasferimento. A seguito dello stesso, il giocatore potrà passare ad altro team, sempre nel corso della finestra di trasferimento.*

*Un giocatore registrato per un team, potrà richiedere lo svincolo allo staff nel momento in cui il team di riferimento dovesse essere cancellato 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.*

*Vengono previste delle possibilità, per tutte le Società, di effettuare interventi di modifica sulla composizione delle proprie squadre secondo quanto riportato di seguito.*

## 5. Formazione della struttura

*La competizione eCup sarà composta da match di eliminazione diretta nei quali le vincenti si qualificheranno al turno successivo.*

*- In caso di parità del risultato totale nei 2 match, si procederà con il terzo match*

*- In caso di 2 pareggi nei 2 match si procederà con tempi supplementari ed eventuali calci di rigore*

- 08.04.2026: 1ª FASE (120 società)
- 15.04.2026: 32ESIMI (64 società – Entrano le teste di serie)
- 22.04.2026: 16ESIMI (32 società)
- 29.04.2026: OTTAVI (16 società)
- 06.05.2026: QUARTI (8 società)
- 13.05.2026: SEMIFINALI (4 società)
- FINALE: Evento Live dal vivo.

## 6. Struttura

La struttura della eCup 2025/2026 sarà strutturata nel seguente modo:

Turno 1: Sorteggio tra le 120 squadre iscritte senza le 4 teste di serie (prima in classifica nel campionato Elite e le prime in classifica nei gironi di Advance A/B/C )

Turno 2: 32ESIMI (64 società – Entrano le teste di serie)

Turno 3: 16ESIMI (32 società)

-Turno 4: OTTAVI (16 società)

-Turno 5: 4 QUARTI (8 società)

:Turno 6: SEMIFINALI (4 società)

-Turno 7: FINALE: Evento Live dal vivo.

## 4 SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

### 1. Date e orari

*Le partite verranno disputate di default nei giorni di mercoledì, alle ore 22:00 andata e ritorno più eventuale terza gara (orario di default).*

### 2. Accordi partite e strumenti

#### 2.1.1 Ufficializzazione accordi

*L'ufficializzazione degli accordi match è valida sotto il controllo dello staff LND. Per ufficializzare un accordo di anticipo/posticipo match sarà necessario effettuare la richiesta attraverso il canale Discord LND.*

#### 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 della Commissione, 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.*

### 3. Metodologie e accordi

*I Capitani/Referenti possono tra loro accordarsi nelle seguenti forme:*

#### **ANTICIPO**

*Le squadre possono anticipare, previo accordo tra le parti ed autorizzazione dello staff, al massimo al lunedì precedente al turno*

#### **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 le 48 h successive al giorno di default.

## **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.*

### **4. Pre-partita**

*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 EA FC 26 che sul portale:*

### **EA FC26**

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

### **Piattaforma LND Calcio Virtuale**

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

*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 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.

## 5. Partita

La partita inizierà al minuto 0', dalla battuta del 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 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 connessione ai server EA e/o a problematiche inerenti a malfunzionamenti e sovraccarichi delle connessioni Internet, la partita in questione, dovrà essere portata a termine e successivamente sarà compito della LND eSport 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 (Eventi);*
- *Prestazioni giocatori;*
- *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*

### **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@lnd.it](mailto:esport@lnd.it) così come ricevute senza la compilazione di una nuova mail.*

### **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. 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 della 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*;
- Perdita di partite 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 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 e 2 giornate al Capitano.
- In caso di cartellino in campo da parte del non tesserato verrà assegnato al vice Capitano in quanto il Capitano già squalificato.

#### **Sospensione per somma cartellini gialli o per cartellini rossi.**

Non sono previste sospensione per cartellini gialli o rossi.

#### **Nome e cognome (e Alias) non corrispondente.**

Il *player* riceverà un richiamo verbale. Dopo il 4° richiamo il giocatore in questione non potrà più essere schierato fino a nuova regolarizzazione dello stesso.

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

In caso una squadra non raggiunga i requisiti minimi in campo, sarà comminata la sconfitta a tavolino.

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

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

#### **Mancato caricamento report.**

In caso di mancato caricamento di tutti i *report* richiesti, lo *staff* provvederà ad applicare direttamente la seguente sanzione: ogni *report* mancato comporterà il richiamo al capitano e sospensione  
In caso di mancato report al *match* successivo

## 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.

Si specifica che le penalità indicate non necessariamente saranno applicate in maniera sequenziale. La LND eSport, a sua sola discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro anche per un primo episodio di offese, o se l'azione della squadra (o suo componente), verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica. Qualsiasi forma di discriminazione (di genere, razza, religione, fisica) comporterà l'allontanamento del/dei responsabile/i a tempo indeterminato.

Tutte le decisioni verranno comunicate per mezzo del Comunicato Ufficiale e direttamente dallo *staff* su piattaforma.

## 6 CODICE DI CONDOTTA

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

## BUG DI GIOCO

Qualora venga segnato un *gol* in modo diretto (cioè senza interruzioni tra la ripresa del gioco dal *gol* subito ed il *gol* successivo nel periodo di tempo interessato dal *bug*). Se il gol NON influisce sul risultato finale (inteso come vittoria, pareggio o sconfitta) il risultato verrà omologato. Se il gol influisce sul risultato finale la partita andrà ripetuta.

## Cambio PSN/GamerTag

Inviare una mail a [esport@lnd.it](mailto:esport@lnd.it) inoltrando comunicazione di avvenuto cambio da Sony Playstation. Il cambio PSN verrà modificato e convalidato dallo staff sulla piattaforma di riferimento entro 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 agito nei canali social network

Tutti i giocatori (player) registrati in 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 si riserva il diritto di applicare sanzioni in base alla gravità. Tutte le Squadre, con i relativi referenti e Capitani, sono tenuti a controllare il comportamento dei propri giocatori, anche sui *social media*, ed eventualmente segnalare alla LND eSport atteggiamenti non opportuni.

## Comportamento all'interno del 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, di applicare sanzioni in base alla gravità.

Le comunicazioni da parte degli *admin* sono insindacabili, ma sarà possibile presentare ricorso con le dovute giustificazioni. È possibile aprire un contatto diretto con gli admin per reclami o altro, attraverso l'apposita sezione Discord.

Non sono ammessi contatti diretti e scambi di informazioni in forma privata, che non siano visibili, e comprovabili, da tutto lo *staff*.

## Comunicazioni private

Non sono considerate valide le comunicazioni dirette che possono essere effettuate tra i partecipanti ed il personale addetto alla gestione. Come riportato in tutti gli articoli precedenti le comunicazioni avverranno direttamente sul server DISCORD da parte dello staff.

## MODIFICHE AL REGOLAMENTO

La Commissione Calcio Virtuale della F.I.G.C Lega Nazionale Dilettanti si riserva il diritto di modificare e/o integrare il presente regolamento al fine di preservare l'integrità e lo spirito della competizione, secondo i principi e i valori fondanti della LND, attuando il diritto di valutare e giudicare, di volta in volta, anche casi non specificati nel presente documento.

Il Presidente della Commissione  
LND eSport (calcio virtuale)

Ing. Santino Lo Presti