



# REGOLAMENTO

LEGA NAZIONALE DILETTANTI

Torneo delle Regioni

Esport

(calcio virtuale)

1<sup>a</sup> edizione sperimentale



**TORNEO DELLE  
REGIONI**  
PIEMONTE E VALLE D'AOSTA 2023  
CALCIO A 11

## SOMMARIO

- DEFINIZIONI
- SOCIETÀ E GIOCATORI
- FORMAT
- SVOLGIMENTO DEL TORNEO
- PENALITÀ
- 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.

## ● DEFINIZIONI

1. La Lega Nazionale Dilettanti, oltre le attività nazionali, indice e organizza Campionati e Tornei di eSport attraverso i propri Comitati Regionali;
2. La lista dei giocatori di una rappresentativa (anche detta “roster”) deve essere composta da un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 15. Il numero di giocatori presenti in campo durante le partite deve essere di 5 giocatori;
3. Con la partecipazione alle competizioni LND eSport, tutti i capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento;
4. Tutti i soggetti coinvolti nelle attività della LND eSport dovranno attenersi alle norme espone nel regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell’avvenuta iscrizione;
5. La gestione *on line* delle competizioni (elaborazione calendari, caricamento risultati, aggiornamento classifiche, elaborazione delle *stats* di giocatore e squadra) viene effettuata sulla piattaforma del fornitore ufficiale VPL (*Virtual Pro League*). Quanto presente sulla piattaforma VPL è consultabile anche sul sito ufficiale LND eSport.

## ● COMITATI REGIONALI E GIOCATORI

### 1. Requisiti di partecipazione:

*Partecipano alla competizione Torneo delle Regioni eSport (calcio virtuale) le Rappresentative dei Comitati Regionali LND che svolgono attività attraverso il campionato eSerieE (regionale).*

#### a) Impegno da parte dei Comitati Regionali

- Indicare la figura di un capitano al comitato organizzatore (LND eSport);
- Partecipare al torneo 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 l’andamento della propria Rappresentativa durante tutta l’attività;
- Prendere parte al Torneo in divisa ufficiale del CR;
- Nella prima edizione 2023, i CR si impegnano a sostenere le spese di viaggio A/R del giocatore rappresentante in presenza e maggiore di età (il resto della squadra giocherà da remoto). Le spese di vitto e alloggio sono invece sostenute dalla LND eSport.

### **b) Requisiti tecnici dei giocatori (in remoto)**

- Essere in possesso di una connettività adeguata;
- 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 e orari prestabiliti dal calendario ufficiale;
- Garantire la partecipazione a tutto il torneo 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.

### **c) Requisiti tecnici del giocatore in presenza**

- Disporre di un account FIFA valido e senza *ban* a proprio carico;
- Disporre di un abbonamento *PlayStation Plus*;
- Garantire la partecipazione a tutto il torneo 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;
- Disporre della propria *console (Playstation 4)*, *Joypad PS4* e cuffie con microfono personali;
- La LND eSport provvederà al cablaggio ed alla fornitura dei monitor di gioco.

## **2. Procedure di registrazione dei giocatori**

- 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 affiliata al Comitato Regionale;
- c) I giocatori, di età inferiore ai 18 anni, dovranno presentare, un permesso scritto da parte dei propri genitori o tutori legali;
- d) Tutti i giocatori, nel registrarsi sulla piattaforma ufficiale, dovranno inserire i dati richiesti. I giocatori già iscritti non dovranno creare un nuovo o secondo profilo. 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, anche se riconducibili a possibili errori di battitura. Anche il nominativo personale dovrà restare inalterato dal momento dell'iscrizione

## ● DESCRIZIONE DEL FORMAT

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

- *Piattaforma:* PS4
- *Titolo:* FIFA 23
- *Modalità:* Pro Club
- *Periodo:* 22/04/2023 - 23/04/2023
- *Formula:* 5 vs 5 con QLS obbligatorio

### 2. Torneo delle Regioni Esport 2023

Al Torneo delle Regioni Esport 2023 possono partecipare le Rappresentative dei Comitati Regionali che hanno attivato nella Stagione Sportiva 2022/2023 il campionato ufficiale eSerieE.

#### Svolgimento Torneo:

#### GIRONI

A: Lazio, Campania, Liguria, Calabria

B: Piemonte-Valle D'Aosta, Abruzzo, Sicilia, Emilia-Romagna

#### CALENDARIO GARE

**\* l'ordine delle sfidanti potrebbe essere soggetto a variazioni**

Sabato 22 Aprile 2023

Ore 15:00 | Girone A | Giornata 1 | Lazio vs Calabria, Campania vs Liguria

Ore 15:30 | Girone B | Giornata 1 | Piemonte-Valle D'Aosta vs Abruzzo, Sicilia vs Emilia-Romagna

Ore 16:00 | Girone A | Giornata 2 | Liguria vs Lazio, Calabria vs Campania

Ore 16:30 | Girone B | Giornata 2 | Emilia-Romagna vs Piemonte-Valle D'Aosta, Abruzzo vs Sicilia

Ore 17:00 | Girone A | Giornata 3 | Lazio vs Campania, Liguria vs Calabria

Ore 17:30 | Girone B | Giornata 3 | Piemonte-Valle D'Aosta vs Sicilia, Abruzzo vs Emilia Romagna

Al termine dello *slot* di gare spazio ai *match* amichevoli 2 vs 2 con selezioni INSUPERABILI Onlus

Domenica 23 Aprile 2023

Ore 15:00 | Semifinale 1 | Andata - Ritorno + Eventuale Terza Sfida | Prima Girone A vs Seconda Girone B

Ore 16:00 | Semifinale 2 | Andata - Ritorno + Eventuale Terza Sfida | Prima Girone A vs Seconda Girone  
Ore 17:00 | Finale | Gara Secca | Vincente Semifinale 1 vs Vincente Semifinale 2

Al termine dello *slot* di gare spazio ai *match* amichevoli 2 vs 2 con selezioni INSUPERABILI Onlus

### **3. Composizione dei Team e cd. "Qualsiasi (QLS)"**

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

- Numero massimo di player in rosa: **15**
- Numero minimo di player in rosa: **5**
- Numero di giocatori in campo: **5 (QLS Obbligatorio)**
- Numero minimo di player in presenza: **1 (4 in remoto)**

Ogni Comitato Regionale può avere all'interno del proprio roster rappresentativo:

- Massimo 1 giocatore "fuori quota", facoltativo, di una squadra di eSerie D di una Società Sportiva della propria regione.

### **4. Gestione Giocatori**

A scadenza della data di consegna della rosa, non sarà possibile effettuare interventi di modifica sulla composizione delle rappresentative.

### **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 avranno lo stesso punteggio, verranno considerati i seguenti fattori per stabilire la prosecuzione nel Torneo:

- Scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti.
- Differenza reti;
- Reti totali realizzate in generale;
- Match di spareggio;

## ● SVOLGIMENTO DEL TORNEO

### 1. Accordi Partite e Strumenti

#### **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.

## FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

### 2. PRE-PARTITA

Durante le giornate di gara i giocatori sono tenuti a rendersi disponibili almeno un'ora prima dell'inizio del Torneo.

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

Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 5 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in ritardo dovrà comunicare con lo staff LND eSport per assistenza e per poter procedere nei tempi stabiliti per l'inizio della gara. Se la squadra non dovesse avvisare di eventuali problemi, la LND eSport si riserva di decidere l'esito finale della gara.

### 3. 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.
- 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 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.

#### **4. POST-PARTITA**

Alla conclusione della partita il capitano/vice capitano di ogni squadra, avranno l'obbligo di effettuare gli screen REPORT (chiaramente leggibili) o screenshot da PlayStation o il link della registrazione della partita dove viene mostrato quanto richiesto a seguire:

- Schermata Dati Partita
- Schermata Eventi Partita
- Schermata Elenco Giocatori (ID Online)

Sarà compito dello Staff LND dei C.R. verificare le comunicazioni dei capitani e procedere alla validazione riportando le informazioni nell'apposita sezione per permettere agli operatori l'inserimento dei dati ricevuti sulla piattaforma.

#### **Eventuali reclami**

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita disputata.

#### **● 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 effettuerà immediatamente una valutazione sulla gravità riscontrata e procederà ad applicare una delle seguenti penalità organizzate in ordine di gravità:

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

#### **Schieramento in campo di giocatori squalificati**

Nel caso in cui uno o più player squalificati si presentassero in campo, le sanzioni previste sono: sconfitta a tavolino; squalifica per il player di due giornate; squalifica per il capitano di una giornata.

- In caso di sconfitta il match viene convalidato.

#### **Player schierato in campo non registrato in rosa**

Sconfitta a tavolino e squalifica per due giornate al capitano.

- In caso di sconfitta il match viene convalidato.

#### **PSN-ID non conforme**

Lo Staff valuterà caso per caso e deciderà le sanzioni da applicare.

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

#### **Violazioni reiterati**

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 offese 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.

## 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 fair play 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.

### ● 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 della competizione 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: In caso fosse necessario effettuare il cambio del proprio PSN occorrerà comunicarlo tempestivamente al Comitato Regionale e allo staff LND eSport che dovrà convalidarlo.

#### 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.

#### 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 in forma pubblica.