
Stagione e-sportiva 2023/2024
Competizione di calcio virtuale

LND eCup



FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

Regolamento

SOMMARIO

1. INTRODUZIONE
2. FORMULA DELLA COMPETIZIONE
3. DEFINIZIONI
4. SOCIETÀ E GIOCATORI
5. DESCRIZIONE DEL FORMAT
6. SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO
7. PENALITÀ
8. CODICE DI CONDOTTA
9. MODIFICHE AL REGOLAMENTO

1 / INTRODUZIONE

Le presenti regole stabiliscono il quadro regolamentare per la partecipazione alla competizione di **calcio virtuale LND eCup**, organizzata dalla **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**, di seguito denominata "**LND eSport**". La partecipazione al torneo implica l'accettazione incondizionata del presente regolamento.

2 / FORMULA DELLA COMPETIZIONE

La LND eCup è strutturata in **quattro fasi principali**: qualificazioni *online*, fase a eliminazione diretta, semifinali e finale *on site*. La competizione vedrà la partecipazione di squadre rappresentanti vari livelli del calcio dilettantistico e professionistico italiano, con l'obiettivo di promuovere il **calcio virtuale Pro Club 11 vs 11** a livello nazionale. Il Torneo vuole rappresentare una sorta di "Coppa Italia" ispirata però al modello della FA CUP inglese, dove le squadre di tutte le categorie si affrontano per la conquista del titolo.

Le quattro fasi della LND eCup 2023/2024:

Prima fase di qualificazione (online): Entrano in gioco tutti i team di calcio virtuale delle Società dilettantistiche della eSerie E (Eccellenza, Promozione, Prima, Seconda e Terza Categoria, Futsal e Beach Soccer) anche quelle non impegnate nei campionati regionali già in corso. Possono accedere anche le squadre di calcio virtuale non partecipanti alla eSerie D, ossia dei Club di Serie D che non hanno però team eSport impegnati nel campionato eSerieD corrente;

Seconda fase di qualificazione (online): Accedono le 12 squadre che hanno superato la prima fase ad eliminazione diretta e 20 squadre provenienti dalla eSerie D (quarte, quinte, seste e settime classificate dei 5 gironi della eSerieD 23/24);

Terza fase – finale (online): Accedono le 8 squadre provenienti dalla seconda fase, 15 squadre provenienti dalla eSerie D (prime, seconde e terze classificate dei 5 gironi della eSerieD 23/24) e 9 squadre di calcio virtuale Pro Club rappresentanti Club professionistici – Serie A, B e C – (in caso non si raggiungano le 9 squadre professionistiche si procederà al ripescaggio di una o più squadre in base al miglior posizionamento raggiunto durante la seconda fase e al posizionamento nel proprio girone di eSerie D con il seguente criterio: posizione in classifica, punti fatti, differenza reti, goal fatti, goal subiti, sorteggio);

Quarta fase (dal vivo): *Final Four*

Durante le varie fasi le partite verranno disputate come segue:

Prima fase: Partita secca a eliminazione diretta.

Seconda fase: Partita secca a eliminazione diretta.

Terza fase: Partita andata e ritorno (più eventuale terza) con eliminazione diretta.

Quarta fase: La formula della *Final Four* sarà comunicata successivamente.

3/ DEFINIZIONI

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

- 3.1. La **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**, per mezzo dell'apposita **Commissione eSport (calcio virtuale)** indice ed organizza Campionati e Tornei sia *on line* che *on site*. L'attività relativa al presente Torneo viene svolta con l'ausilio del fornitore VPL (Virtual Pro League).
- 3.2. 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 9 giocatori**.
- 3.3. I capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento.
- 3.4. 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.
- 3.5. Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla competizione avverranno, solo ed esclusivamente, tramite il server DISCORD creato dalla LND eSport ed 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 server, sotto la diretta supervisione del personale LND.
- 3.6. Le comunicazioni inerenti reclami, o problematiche che possano incidere sull'andamento delle competizioni, dovranno essere tempestivamente segnalate aprendo un ticket su DISCORD ed a mezzo mail, all'indirizzo esport@lnd.it all'attenzione della Segreteria.

4/ SOCIETÀ E GIOCATORI

Requisiti di partecipazione

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 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 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 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 on site, una maglia da gioco ufficiale e/o polo del Club.

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 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.

Procedure di registrazione dei giocatori

FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

La registrazione deve essere completata seguendo le procedure ufficiali, con ogni giocatore che fornisce dati anagrafici veritieri e ogni squadra che rispetta il numero minimo e massimo di giocatori.

L'iscrizione della **Società Sportiva** viene effettuata preventivamente per via telematica, attraverso la registrazione nell'apposita area sul portale web della LND eSport;

- Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali da una Società Sportiva;
- L'età minima per prendere parte alla competizione corrisponde ai 14 anni;
- 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;
- Negli eventi dal vivo il giocatore in presenza dovrà attenersi al principio della **viciniorità** (impiego, dal vivo, del giocatore in rosa geograficamente più vicino al luogo della manifestazione);
- Tutti i player dovranno essere registrati nella piattaforma ufficiale VPL (Virtual Pro League) prima dell'inizio della competizione o della chiusura del mercato, 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 il proprio PSN-ID/GamerTag ed il proprio nominativo. Non sarà permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma. Verranno considerati difforni tutti i PSN-ID/GamerTag 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;

- Tramite una mail a esport@lnd.it dovrà essere fornita la rosa con una foto di ogni player per permettere la corretta identificazione durante le attività di gioco o per procedere con accertamenti che la LND eSport riterrà necessari (si consiglia 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 con **nome, cognome, data di nascita e città**.

5 / DESCRIZIONE DEL FORMAT

Il torneo si svolgerà su piattaforme specifiche, con regole dettagliate sulla composizione delle squadre, sulla gestione dei giocatori e sulle fasi di qualificazione e eliminazione diretta.

La Formula di gioco ufficiale è la seguente:

Piattaforma: PS5 – Xbox Series X/S – PC

Titolo: EA Sports FC 24

Modalità: Pro Club

Periodo: 21/02/2024 – 02/06/2024

Composizione dei team (squadre) e “Qualsiasi (QLS)”

Per poter 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: 9 (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 annunciano il contrario

Gestione giocatori

Nel corso della stagione e-sportiva corrente, **ogni giocatore può essere iscritto ad una sola squadra**. Il trasferimento ad altro Club è concesso solamente nelle modalità e nei tempi stabiliti dalle finestre di trasferimento. 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

Sulla base di quanto sopra si dispone che è concesso aggiungere e/o sostituire fino ad un **massimo di 8 giocatori** per ogni sessione di trasferimento. Successivamente alle operazioni su piattaforma VPL, entro le ore 12.00 del giorno successivo alla chiusura dei termini, i capitani sono tassativamente obbligati ad inviare anche una mail a esport@lnd.it con in CC global@virtualproleague.com con la descrizione dei movimenti effettuati, in entrata e in uscita. La lista si ritiene fondamentale per effettuare il controllo dei limiti previsti dal regolamento.

Si specifica altresì, 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, per stagione e-sportiva.

Passaggio turno ad eliminazione diretta

Nella prima e seconda fase le squadre accederanno al turno successivo mediante la vittoria nella propria gara. In caso di parità dopo i primi novanta minuti si procederà con tempi supplementari e in caso di ulteriore parità con i calci di rigore.

Nella terza fase le squadre che passeranno il turno saranno coloro che avranno ottenuto il maggior numero di goal sommati tra la gara di andata e ritorno. In caso di parità di goal tra andata e ritorno, e impossibilità a giocare i tempi supplementari nella gara di ritorno, si procederà con un'ultima terza gara con eventuali supplementari e calci di rigore.

NB: Si specifica che i goal realizzati in trasferta non valgono come doppi.

6 / SVOLGIMENTO DEL TORNEO

Il calendario delle partite, le metodologie di accordo tra le squadre, le regole pre-partita, durante la partita e post-partita, sono descritte dettagliatamente in questa sezione, insieme alle norme per lo streaming delle partite.

Le partite verranno disputate di default nei giorni:

Prima e Seconda fase: mercoledì ore 23:00

Terza fase: mercoledì ore 23:00 e 23:30

Accordi partite e strumenti

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 conoscenza.

STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (WhatsApp, Facebook, etc.) o in forma privata tra le parti, non avrà carattere di validità.

ASSENZA ACCORDI

In assenza di esplicito e condiviso accordo tra le due squadre, la partita si giocherà all'orario di default previsto dal calendario. 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.

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.

Metodologie e accordi

Tutti i capitani/referenti possono accordarsi nelle seguenti forme:

ANTICIPO

I club possono anticipare il match con annessa autorizzazione di 24h.

PREDEFINITO

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

POSTICIPO

I club possono posticipare il match, tramite accordo tra i due Capitani su Discord, entro il giorno prima della gara successiva stabilita. Medesima comunicazione di accordo tra le due Società deve essere inoltrata alla Segreteria LND eSport a mezzo mail esport@lnd.it.

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.

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 LND eSport. Questa operazione deve necessariamente esser fatta sia su FC 24 che sul portale:

FC24 - Il tesserato dovrà inserire il proprio nome e cognome andando a ripetere il cognome anche sulla sezione "Alias";

Portale - Il tesserato dovrà inserire nome e cognome nella sezione "player name".

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 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).

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

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 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 si riserva di decidere 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 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.

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

Dati Partita (Eventi);
Dati Partita (Riepilogo);
Prestazioni giocatori: riepilogo
ID Table (Elenco giocatori ID-PSN/GamerTag).

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).

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. 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 così come ricevute senza la compilazione di una nuova mail.

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: minimo 8/10

★ Altro:

Audio personale: non consentito
Audio party: non consentito
Chat live streaming a schermo: non consentita
Qualità live streaming minima: 720p

★ Notifiche:

Notifiche pop-up: togliere la spunta da visualizza notifiche pop-up;
Disattiva notifiche pop-up durante la riproduzione video: spuntare.

7 / PENALITA'

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 per il player in lobby di due giornate;
- 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.

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 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 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.

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 della LND eSport e direttamente dallo *staff* su piattaforma.

8 / 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 inoltrando l'email 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 LND eSport** 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 **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti**, attuando il diritto di valutare e giudicare, di volta in volta, anche casi non specificati nel presente documento.

FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

LND

Il Presidente della Commissione LND eSport
calcio virtuale
ing. Santino Lo Presti



Campo virtuale, emozioni reali.

ESPORT