



REGOLAMENTO

eSERIE D
eFemminile
eSerie E

Stagione Sportiva 2021/22

SOMMARIO

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

Prendendo parte ai Campionati eSport LND, la squadra e tutti i suoi giocatori dichiarano di aver preso visione dell'intero regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno.

● Definizioni

1. La Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza, per la stagione sportiva 2021/2022, la versione eSport dei propri campionati agonistici di: Serie D, Serie C Femminile ed Eccellenza Regionale.
2. La lista dei giocatori di una squadra ("Roster") è composta da un minimo di 15 giocatori per il campionato di eSerie D e un minimo di 9 giocatori per il campionato di eSerie E e da 1 o più giocatrici per il campionato eFemminile.

● Società e Giocatori

1. Requisiti per la partecipazione ai Campionati eSport:

a) Impegno da parte delle società

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

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

b) Requisiti tecnici da parte dei player:

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

- Essere in possesso di una connettività adeguata ad effettuare lo streaming della partita (ad es. Fibra 100mbps/10MB o ADSL 50mbps/5MB), requisito per almeno 3 giocatori per squadra;
- Essere in possesso dell'hardware e del gioco aggiornato all'ultima versione;
- Essere in possesso di un account FIFA valido e senza ban a proprio carico;
- Essere in possesso di un account PS Plus;
- Dare disponibilità nel giorno stabilito dal calendario ufficiale del campionato a disputare la partita;
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla prima all'ultima giornata (salvo problemi di grave entità);
- Essere certi che prima dell'orario dell'incontro l'aggiornamento, sia dell'hardware che del software, sia stato correttamente controllato e verificato;
- Fornire disponibilità, per tutto il campionato, a giocare sulla piattaforma PS4 o PS5(versione gioco PS4).

2. Procedure di registrazione player

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

- a) Non è previsto, per i giocatori, alcun limite d'età;
- b) Tutti i player dovranno essere registrati all'interno della piattaforma, House of Football, con i propri dati anagrafici e dati di gioco;
- c) I giocatori devono essere in possesso di una copia di FIFA 22 versione Playstation 4, di un account Playstation Network, di un abbonamento valido al Playstation Plus;
- d) È necessario specificare il proprio PSN-ID al momento dell'iscrizione. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata;
- e) Prendendo parte alla competizione LND Esport, tutti i player, danno disponibilità a effettuare l'intera stagione sportiva 21/22.

● Descrizione del format

1. Per la stagione 2021-22 la formula di gioco (valida per tutti i campionati) sarà la seguente:

- Piattaforma: PS4/PS5
- Versione: PS4
- Titolo: FIFA 22
- Modalità PROCLUB: eSerie D, eSerie E, (LND eCup)
- Modalità Amichevoli Online: eFemminile

2. I Campionati eSport LND

▪ **Campionato eSerie D**

Al Campionato Nazionale eSerie D possono partecipare le Società iscritte al Campionato di Serie D per la stagione 2021/22, le squadre promosse dai campionati di eSerie E. In appendice all'attività conclusiva di Campionato viene altresì previsto lo svolgimento di gare di playoff per ogni girone e successiva Final Eight mediante apposite articolazioni che saranno regolamentate in separata comunicazione.

▪ **Campionato eFemminile**

Al Campionato Nazionale eFemminile possono partecipare le Società iscritte al Campionato di Serie C Femminile per la stagione 2021/22.

- **Campionato eSerie E**

Al Campionato di eSerie E possono partecipare le Società iscritte ai Campionati organizzati dai comitati regionali di appartenenza nella stagione 2021/22. In appendice all'attività conclusiva di Campionato viene altresì previsto lo svolgimento di gare di playoff per ogni Comitato Regionale e Fase di Finale Nazionale, mediante apposite articolazioni che saranno regolamentate in separata comunicazione.

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

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

a) eSerie D:

- Numero massimo di player in rosa: 30
- Numero minimo di player in rosa: 15
- Numero minimo di giocatori in campo: 9 (QLS Obbligatorio)

b) eSerie E:

- Numero massimo di players in rosa: 25
- Numero minimo di giocatori in rosa: 9
- Numero minimo di giocatori in campo: 7 (QLS Obbligatorio)

c) eFemminile:

- Numero massimo di players in rosa: 11
- Numero minimo di giocatori in rosa: 1 (consigliato 2/3)

4. Calciomercato

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

- eSerie D:

- (Solo per Svincolati) metà girone di andata (date in agg.)
- Termine girone di andata (date in agg.)
- (Solo per Svincolati) metà girone di ritorno (date in agg.)

- eSerie E:

- Si permette l'inserimento in rosa di altri 5 player a società se necessario in qualsiasi momento del campionato previa comunicazione all'ADMIN LND Esport.

- eFemminile:

- (Solo per Svincolati) metà girone di andata (date in agg.)
- Termine girone di andata (date in agg.)
- (Solo per Svincolati) metà girone di ritorno (date in agg.)

5. Formazione delle classifiche

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

Se al termine della regular season, 2 o più squadre dello stesso gruppo avranno lo stesso punteggio, verranno applicati le seguenti indicazioni:

- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Reti totali realizzate in generale: dovesse equilibrarsi anche la situazione della differenza reti delle due squadre, a decidere sarebbe il numero totale di gol fatti;
- Sorteggio.

I campionati eSport si giocheranno con partite di andate e ritorno, in gironi composti da un minimo di 10 a un massimo di 20 società, in base alle iscrizioni.

- eSerie D: Le prime due società di ogni girone accederanno di diritto alla fase finale nazionale. Per determinare gli ulteriori due posti di ogni round, si procederà allo svolgimento di una fase di playoff, al termine della regular season tra la 3^a la 6^a classificata.
- eSerie E: il regolamento dei play off sarà comunicato nel corso della stagione ma comunque prima della fine del girone di andata.
- eSerie E (fase finale nazionale): *in via di definizione*
- eFemminile: *in via di definizione*

● Svolgimento del Torneo

1. Date e orari

- eSerie D: lunedì e mercoledì ore 21:30
- eSerie E: Martedì (due giornate) ore 21.30 e 22.15
- eFemminile: *in via di definizione*

2. Accordi Partite e Strumenti

2.1.1 UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida sotto il controllo dello staff LND. Tali accordi saranno reputati validi se e soltanto se verranno presi all'interno del Discord di riferimento.

2.1.2 STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (WhatsApp, Facebook, etc....) non sarà tenuto in considerazione.

2.1.3 ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default del match.

In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di decidere le sorti dell'incontro assegnando ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club compreso l'eventuale annullamento del match.

2.1.4 PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

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

3. Metodologie Accordi

Tutti i capitani/referenti dovranno dare conferma di ogni gara in programma sul Discord di riferimento nella sezione apposita.

▪ ANTICIPO

I club possono anticipare su accordo tramite Discord, l'anticipo può riguardare solamente l'orario della partita, non il giorno. Se non in occasioni eccezionali, concordate con l'Admin del Torneo.

▪ PREDEFINITO

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

▪ POSTICIPO

Sono consentiti solo in comune accordo tra i capitani non oltre le 24 ore del match predefinito.

▪ COME POSTICIPARE o ANTICIPARE

I posticipi devono essere segnalati su Discord nella propria chat incontro da entrambe i capitani entro le 24 ore precedenti all'inizio del match.

▪ 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. La calendarizzazione delle gare trasmesse sul canale ufficiale di riferimento sarà comunicato 4 giorni prima della disputa della gara.

4. PRE PARTITA

Durante le giornate di gara, i capitani/referenti delle Società Sportive sono tenuti a rendersi disponibili sulla chat Discord almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco.

Il capitano/referente dovrà inserire all'interno della piattaforma la distinta dei player (massimo 15) che potrebbero scendere in campo, fino a 15 minuti prima dell'inizio della gara. Non sarà possibile schierare i giocatori squalificati.

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 dell'admin LND Esport decidere sull'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.

I player incaricati di trasmettere la propria partita dovranno attivare la live streaming 10 minuti prima dell'inizio della gara. Per i dettagli su come effettuare la live streaming visionare punto numero 9.

I dirigenti/referenti della Società devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vicecapitano.

I manager 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 RISPETTO dell'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 in maniera tempestiva e rimanere in attesa per 15 minuti per procedere al *protest* del match. Se la squadra avversaria, Capitano e Vice-Capitano non avvisano di eventuali problemi attraverso la chat di Discord, la LND eSport si riserva di bloccare o ripetere l'incontro nell'eventualità che la società non si presenti, porti giustificazioni valide e certificate per l'assenza in campo.

5. PARTITA

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

Eventuali problematiche:

- Nei primi 5 minuti di game per problemi di Lag di tutta la squadra o legati alla selezione maglie, ciascun team può uscire dal match e ripetere l'incontro per un massimo di 2 volte.
- In caso di crash di uno o più player la partita continuerà senza interruzioni. (Si ricorda che nella competizione è fatto obbligo dell'impostazione QLS). Qualsiasi crash di gioco durante il match non comporterà nulla al team che ha rispettato i requisiti minimi a inizio match.
- 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 sovraffollamenti delle connessioni internet, la partita in questione, dovrà essere portata a termine e successivamente sarà compito della LND Esport confermare il risultato o verificare il recupero dal momento del crash.

Interruzioni partite:

- In caso di reti nei primi 5' e successiva interruzione concessa da 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 portiere);
- ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).

6. POST-PARTITA

Il capitano dovrà inserire il risultato sulla piattaforma e il link alla diretta della partita appena conclusasi.

Eventuali reclami

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita appena disputata nella "sezione discord ticket-supporto". Sarà possibile aprire un ticket entro le 12:00 del giorno successivo alla gara.

7. 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 sono elencati a 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:
 - Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
 - Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;

- Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da un giocatore durante gli eventi live;
- Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore a farlo.
- 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.

Comportamenti antisportivi dei giocatori durante una partita

- Sono vietate esultanze in game (tasti direzionali del pad o **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 che possano portare pregiudizio e danno all'immagine della LND e/o della Società Sportiva, la LND Esport si riserva il diritto di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Tutti i team sono tenuti a controllare l'atteggiamento social dei propri player e eventualmente segnalare alla LND Esport comportamenti non opportuni.

Comportamento server discord

- Tutti sono tenuti a rispettare i partecipanti del proprio 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 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 "ticket-supporto".

8. PENALITÀ

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

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

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

Schieramento in campo di giocatori squalificati

Nel caso in cui uno o più player squalificati si presentassero in campo, le sanzioni possibili saranno le seguenti:

- 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;
- Squalifica per due giornate al capitano.

PSN-ID non identica

La LND Esport valuterà caso per caso e deciderà le sanzioni da applicare.

Sospensione per somma cartellini gialli o per cartellini rossi

eSerie D:

- Dopo 4 cartellini gialli durante i match disputati scatterà automaticamente una giornata di squalifica per il player.
- Cartellino rosso, una giornata di squalifica.

eSerie E:

- 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 recidività si applicheranno sanzioni diverse.

Squadra senza requisiti minimi di gara

Se un team non dovesse raggiungere i requisiti minimi di gara (7 player), 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 il team verrà squalificato dalla competizione applicando le regole di abbandono e sostituzione squadra completa, facendo fede al girone (andata o ritorno).

La LND Esport si riserva il diritto di valutare caso per caso comportamenti reiterati da parte del team.

Abbandono e sostituzione squadra completa

In caso di forfait generale di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le partite giocate e 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 riammetterlo alle competizioni.

La sostituzione dell'intero roster è concessa alla società solo alla prima giornata di ritorno. Tutte le partite del girone di andata verranno rese nulle e assegnate di diritto alle squadre avversarie.

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

9. LIVE STREAMING

Ogni squadra è tenuta ad avere una streaming "pulita" ovvero senza la presenza di grafiche personalizzate. La seguente streaming dovrà avere almeno una qualità di 720p. Tutti gli altri streaming potranno contenere grafiche personalizzate.

Ogni squadra dovrà fornire almeno due canali (Twitch e/o YouTube) dove andrà a trasmettere le proprie partite sul server discord di riferimento. In caso di cambio canale bisognerà comunicarlo nell'apposita sezione discord.

Impostazioni live streaming "pulita":

- Voce dei player non consentita (audio party e audio proprio disattivato)
- Volume effetti menù = 0
- Volume musica menù = 0
- Volume telecronaca = 0
- Atmosfera stadio = 8/10
- Interfaccia = Barra nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore = Nome giocatore
- Monitoraggio connessione = No
- Input in sovrimpressione = No

6. Modifiche al regolamento

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

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