



COMUNICATO UFFICIALE N. 185
Stagione Sportiva 2025/2026

Si trasmette, in allegato, il Comunicato Ufficiale n. 1/ES del Dipartimento eSport della LND, relativo all'attività 2025/2026, unitamente al Regolamento della "Competizione calcio digitale (eSport) Elite".

PUBBLICATO IN ROMA IL 24 NOVEMBRE 2025

IL SEGRETARIO GENERALE
Massimo Ciaccolini

IL PRESIDENTE
Giancarlo Abete



Campo virtuale, emozioni reali.

Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

Dipartimento
LND eSport – calcio virtuale



IL CALCIO A PORTATA DI MANO

Piazzale Flaminio, 9 - 00196 ROMA (RM)
TEL. (06)328221

SITO INTERNET: <https://esport.lnd.it>

Stagione Sportiva **2025/2026** Comunicato Ufficiale N°1 / ES del **24 /11/2025**

Sommario

COMUNICAZIONI / Competizioni *pag. 2*

CALCIO DIGITALE (esports) / *pag. 3 – 7*

CALCIO TAVOLO & SUBBUTEO TRADIZIONALE / *pag. 8 – 9*

AVVIO STAGIONE 2025 / 2026

Disputa della Community eCup (11 vs 11 e Femminile) e avvio Campionato Élite 11 vs 11

COMUNICAZIONI

Competizioni

Il **Dipartimento LND eSport – calcio virtuale**, coordinato dall'Ing. **Santino Lo Presti**, avvia la stagione sportiva 2025/2026 della **F.I.G.C Lega Nazionale Dilettanti** relativa alle **attività amatoriali ludico ricreative** legate al **Calcio Virtuale** incentrate su tre discipline legate al calcio ma che non vengono giocate sul campo tradizionale. Le attività previste sono quelle del **Calcio Digitale (esports su FC26)**, **Calcio Tavolo** e **Subbuteo** e **Calcio Balilla**. Queste attività rappresentano un'opportunità unica per unire diverse generazioni e comunità di appassionati di calcio, **promuovendo l'inclusione sociale e l'abbattimento delle barriere**, attraverso il coinvolgimento diretto delle Società affiliate alla LND. Si specifica che ogni Società ed atleta, a carattere del tutto gratuito, può prendere parte ad ognuna delle discipline indicate.

Rappresentanza delle Società dilettantistiche:

- La modalità di gioco nel calcio digitale della LND, con **11 giocatori schierati per parte** e in rappresentanza delle Società dilettantistiche, preserva le **dinamiche di squadra del calcio reale** e offre più opportunità ai giocatori di partecipare, creando un'esperienza più inclusiva e collettiva.
- I **nomi e cognomi dei giocatori** sono quelli reali così come la denominazione della squadra in gioco sarà quello della Società di riferimento. Medesima coerenza sarà presente in tutte le comunicazioni e nelle grafiche relative a risultati e classifiche delle competizioni, consultabili sulla piattaforma della LND. Medesima impostazione si applica anche alle squadre di **Calcio Tavolo** e **Subbuteo** tradizionale (1 giocatore o squadra) e alle coppie (o squadra) per quanto riguarda il **Calcio Balilla**.
- Far indossare le **maglie ufficiali delle Società** a chi partecipa rafforza il legame tra la squadra e la Società, creando un senso di appartenenza e orgoglio.
- Accessibilità: la maggiore facilità per i giocatori di trovare un club dilettantistico da rappresentare, rispetto ai club professionistici, aumenta significativamente la partecipazione e il coinvolgimento.
- Con le **11.083** Società affiliate alla LND, distribuite su tutto il territorio, le **opportunità di rappresentanza** e partecipazione sono notevoli.
- **Branding**: le competizioni proposte permettono alle Società dilettantistiche di farsi conoscere anche attraverso il **Calcio Virtuale** (Digitale, da Tavolo e Balilla) offrendo una piattaforma aggiuntiva per promuovere il loro *brand*, attirare nuovi sostenitori e coinvolgere la comunità.

Inclusione sociale:

- **Squadre miste**: il progetto permette l'allestimento di squadre miste che includano persone di diverse abilità e genere, promuovendo l'inclusione sociale (vedi progetto **"Vinciamo Insieme"**). Medesimo principio viene esteso anche al Calcio Tavolo - Subbuteo e al Calcio Balilla, per favorire la creazione di una comunità di gioco ancor più diversificata e inclusiva.
- **Rappresentanza di atleti diversamente abili**: includere persone diversamente abili e senza distinzione di genere nelle squadre, non solo rende il gioco accessibile a tutti, ma rafforza anche il messaggio di inclusione e uguaglianza. Il successo della collaborazione con la Onlus degli Insuperabili è un esempio concreto.

Nella stagione 2025/2026, si prevede l'organizzazione delle seguenti **competizioni**, a carattere nazionale e territoriale:

CALCIO DIGITALE (esports)

Community eCup

Supercoppa LND eSport - Community eCup 2025/2026 (6^ edizione): finale esports 11 contro 11 e 1 vs 1 Femminile su piattaforma EAFC26 (cross play) in modalità Pro Club tra la squadra vincitrice la LND eCup 2024/2025 e la squadra vincitrice il campionato di eSerieD ed eFemminile 2024/2025. Svolgimento in presenza con i due giocatori in rappresentanza e il resto delle squadre in remoto;

Campionati

Campionato Elite (Ex eSerieD 7^ edizione): campionato esports 11 contro 11 – a **18 squadre** - su piattaforma EAFC26 (cross play) in modalità Pro Club. Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale (final four) con un giocatore rappresentativo della squadra, in presenza, e il resto del *team* da remoto;

Campionato intermedio - Advance League: campionato esports 11 contro 11 – N. 2 gironi a **18 squadre** - su piattaforma EAFC26 (cross play) in modalità Pro Club. Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale. Le modalità per la premiazione delle squadre che a fine Campionato saranno promosse di categoria, saranno comunicate nei prossimi Comunicati Ufficiali;

Campionato Interregionale (ex eSerieE 7^ edizione): campionati regionali esports 11 contro 11 su piattaforma EAFC25 (cross play) in modalità Pro Club. Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale. Al campionato eSerieE partecipano anche le squadre rappresentanti le ONLUS coinvolte nel progetto “**Vinciamo Insieme**” e quelle dei *partner* a sostegno dell’iniziativa. Le promozioni nella categoria superiore saranno pari ad 8;

eFemminile (7^ edizione) 2 categorie - Elite – Advance: campionato esports 1 contro 1 su piattaforma EAFC26 (cross play). Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale (final four) con la giocatrice rappresentativa della squadra, in presenza, per la sola categoria Elite;

NB: il meccanismo delle promozioni e delle retrocessioni tra le tre categorie del calcio digitale (esports), sarà specificato nelle prossime comunicazioni.

Tornei

LND eCup – “Coppa Italia” (6^ edizione): torneo esports 11 contro 11 su piattaforma EAFC26 (cross play) in modalità Pro Club. Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale (final four) in presenza con un giocatore rappresentativo della squadra in presenza e il resto della squadra da remoto;

LND eCup Femminile (2^ edizione): torneo esports 1 contro 1 su piattaforma EAFC26 (cross play) con squadre Nazionali di calcio femminile. Svolgimento da remoto con gare di andata e ritorno e fase finale (final four) con la giocatrice rappresentativa della squadra in presenza e il resto della squadra da remoto;

INTERNAZIONALE - Continental eCup (3^ edizione): finale esports 11 contro 11 su piattaforma EAFC25 (cross play) in modalità Pro Club tra la squadra vincitrice la LND eCup e una squadra europea, su invito del Dipartimento. Svolgimento in presenza con i due giocatori in rappresentanza e il resto delle squadre in remoto;

INTERNAZIONALE - Italy Women's eCup (5ª edizione): finale esports 1 contro 1 su piattaforma EAFC25 (cross play) tra la squadra vincitrice il campionato e Femminile ed una europea. Svolgimento in presenza nel corso della LND Games Week;

Torneo delle Regioni Calcio a 11 eSport (4ª edizione): torneo esports 11 contro 11 su piattaforma EAFC25 (cross play) in modalità Pro Club. Svolgimento in presenza con un giocatore in rappresentanza della Selezione Regionale (CR e CPA LND) e il resto della squadra in remoto. La competizione è riservata a tutti i Comitati Regionali e Provinciali Autonomi che svolgono attività di calcio digitale;

Torneo delle Regioni Futsal eSport (3ª edizione): torneo esports di futsal 1 contro 1 su piattaforma VOLTA. Svolgimento in presenza con giocatori in rappresentanza dei Comitati Regionali e Provinciali Autonomi della LND. Gli atleti coinvolti appariranno ad ONLUS locali impegnate nel trattamento delle disabilità cognitive e motorie;

Informazioni aggiuntive

Si specifica che nel corso delle attività in presenza i giocatori e le giocatrici dovranno indossare materiale tecnico della società calcistica di appartenenza.

Fase finale della stagione e-sportiva 2025/2026

La fase finale delle competizioni promosse dalla LND eSport si svolgerà nell'ambito della **LND Games Week 2026**.
Periodo di svolgimento: maggio / giugno 2026

Competizioni e discipline complementari

Le competizioni **calcio tavolo / Subbuteo tradizionale** e **calcio balilla**, hanno come obiettivo principale quello di avvicinare sempre più persone alle Società della LND, anche attraverso la pratica di attività collaterali e complementari, indipendentemente dal fatto che i partecipanti siano già calciatori o calciatrici. L'obiettivo è operare un'ulteriore integrazione e inclusione coinvolgendo genitori e figli, persone diversamente abili e residenti in strutture speciali (vedi progetto **"Vinciamo Insieme"**) implementando i legami tra nuove *community* e Società della LND nonché incentivando la partecipazione e il senso di appartenenza al territorio.

La seconda edizione delle competizioni suddette rappresenta un'opportunità unica per arricchire l'offerta sportiva e coinvolgere le Società affiliate alla LND in nuove e appassionanti discipline in grado di aggregare diverse tipologie di persone. Il progetto mira a strutturare le competizioni in modo da garantire la partecipazione organizzata delle Società della LND, dalla Serie D alla terza categoria, comprese le Società di Calcio a 5, Beach Soccer e Calcio Femminile, come avviene per la sezione **calcio digitale** (esports) della LND.

SOCIETÀ CHE HANNO ACQUISITO IL DIRITTO A RICHIEDERE L'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO ELITE PER LA STAGIONE 2025/2026
--

Sulla base delle classifiche finali e dei punteggi *ranking* attuati dal Dipartimento LND eSport (calcio virtuale) si pubblica come di seguito l'organico del campionato in epigrafe.

Si ricorda che tutte le iscrizioni dovranno essere confermate come da disposizioni indicate nella sezione iscrizioni per la Stagione Sportiva 2025/2026:

VESTA SSD A.R.L.	ASCOLI CALCIO 1898
U.S. LIVORNO 1915	TERAMO CALCIO S.R.L.
CALCIO DESENZANO	FASANO
PIACENZA CALCIO 1919	ACADEMY LADISPOLI S.R.L.
PALERMO FOOTBALL CLUB	L'AQUILA
CREMA 1908 SSDRL	CHIERI
SSDRL LUPARENSE F.C.	CALCIO BRUSAPORTO
TRASTEVERE CALCIO A.R.L.	VARESE FOOTBAL CLUB S.R.L.
LEON SSD A.R.L.	W3 MACCARESE

Sulla base dei punteggi *ranking* si pubblica come di seguito la graduatoria delle Società aventi diritto al ripescaggio nel caso si rendesse necessario completare l'organico.

1.	PAGANESE CALCIO
2.	REAL SANTO STEFANO CALCIO
3.	META CATANIA C5
4.	OLYMPIC SALERNO
5.	PRIARUGGIA G.MORA
6.	REGGINA ESPORTS
7.	JUVE STABIA
8.	PALERMO CALCIO A 5

Al termine della fase di iscrizione al **Campionato Élite 2025 / 2026** si indicano di seguito le **18 squadre** partecipanti:

Vesta SSD, Ascoli Calcio 1898, U.S. Livorno 1915, Teramo Calcio, Calcio Desenzano, Fasano, Paganese Calcio, Academy Ladispoli, E Meta Catania, Academy L'Aquila, Crema 1908, Chieri, Luparense F.C., Calcio Brusaporto, Trastevere Calcio, Varese Football Club, Leon SSD e W3 Maccarese.

Il Campionato avrà inizio il giorno 25 novembre 2025 alle ore 22:00 e si articolerà in 34 giornate di gara (andate e ritorno). Si allega **Regolamento ufficiale**.

**SOCIETA' CHE HANNO ACQUISITO IL DIRITTO A RICHIEDERE L'ISCRIZIONE
AL CAMPIONATO INTERMEDIO (ADVANCE LEAGUE) PER LA STAGIONE 2025/2026**

Sulla base delle classifiche finali e dei punteggi *ranking* attuati dalla Commissione Esport si pubblica come di seguito l'organico del campionato in epigrafe.

Si ricorda che tutte le iscrizioni dovranno essere confermate come da disposizioni indicate nella sezione iscrizioni per la Stagione Sportiva 2025/2026:

ACADEMY L'AQUILA CALCIO	PAGANESE CALCIO
ACERRANA 1926	PALERMO CALCIO A5
ATLETICO LODIGIANI	PELUSO ACADEMY
BACIGALUPO VASTO MARINA	PIANENGHESE
CALCIO FEMMINILE SUPERBA	PRIARUGGIA G. MORA
CASSETTE VERDINI	PRIOLO GARGALLO
CITTÀ DI S. AGATA	RECANATESE ESPORT

FORLI	REGGINA ESPORTS
FROG'S CLUB SPORT	REAL GRAZZANISE
GRIFO ACADEMY	REAL SANTO STEFANO CALCIO
JUVE STABIA	SALERNO GUISCARD
LAVAGNESE 1919	SAN VITO 83 LDN
LIGORNA 1922	SPORTING TORREMAGGIORE
MESTRE SSDARL	UGENTO
META CATANIA C5 ARL	UNITED RICCIONE
NUOVO BORGO SAN MARTINO	VIBONESE CALCIO
OLYMPIC SALERNO	VITERBESE 1908
ALESSANDRIA	ABEO LIGURIA (ONLUS aderente al progetto Vinciamo Insieme)

Sulla base dei punteggi *ranking* si pubblica come di seguito la graduatoria delle Società aventi diritto al ripescaggio nel caso si rendesse necessario completare l'organico.

1	VIRTUS ANXANUM
2	KAMARAT 1972 SSDARL
3	ICIERRE LAMEZIA C5
4	FC MERCATALE

**ISCRIZIONI AI CAMPIONATI
STAGIONE SPORTIVA 2025/2026**

Si riportano come di seguito le date di **apertura e chiusura delle iscrizioni** dei campionati organizzati dal Dipartimento LND eSport (calcio virtuale). Si specifica che per i campionati **Elite** e **Advance** dovrà essere data conferma della partecipazione da parte della Società alla mail esport@lnd.it entro le date sotto indicate.

DATE	ESPORTS
DAL 01.08.2025 AL 20.10.2025	CAMPIONATO ELITE MASCHILE E ECUP
DAL 01.08.2025 AL 20.10.2025	CAMPIONATO ADVANCE MASCHILE E ECUP
DAL 01.08.2025 AL 28.11.2025	CAMPIONATI REGIONALI/INTERREGIONALI E ECUP
DAL 01.08.2025 AL 28.11.2025	CAMPIONATO ELITE FEMMINILE E ECUP
DAL 01.08.2025 AL 28.11.2025	CAMPIONATO ADVANCE FEMMINILE E ECUP

DATE	SUBBUTEO
DAL 01.08.2025 AL 30.12.2025	CAMPIONATO MASCHILE E COPPA ITALIA
DAL 01.08.2025 AL 30.12.2025	CAMPIONATO FEMMINILE E COPPA ITALIA
DAL 01.08.2025 AL 30.12.2025	CAMPIONATO UNDER 21 E COPPA ITALIA

DATE	CALCIO BALILLA
DAL 01.08.2025 AL 30.12.2025	CAMPIONATO

**COMPOSIZIONE ORGANICI
STAGIONE SPORTIVA 2025/2026**

Il Dipartimento LND Esport (calcio virtuale) ha determinato quanto segue in merito ai campionati della stagione sportiva 2025/2026:

- **Elite**: organico definito in n. 18 squadre;
- **Advance (intermedio)**: definito – fino a un massimo - di 2 gironi da n. 18 squadre;
- **Interregionale (ex eSerie-E)**: organici da definire sulla base delle iscrizioni. Verrà riservata una valutazione in merito ai Comitati Regionali che non riescano ad avere un numero adeguato di Società per far partire il campionato.
-

DATE INIZIO CAMPIONATI E COMPETIZIONI STAGIONE SPORTIVA 2025/2026
--

Il Dipartimento eSport ha determinato come di seguito le date di inizio delle competizioni per la stagione sportiva 2025/2026:

Calcio Digitale – Pro Club su FC26

Campionato Elite maschile: inizio metà novembre 2025;

Campionato Advance: fine novembre 2025;

Campionati regionali/interregionali: gennaio 2026;

Campionato Elite femminile: da definire;

Campionato Advance femminile: da definire;

Per le attività di **Calcio Tavolo / Subbuteo e Calcio Balilla**, le date di svolgimento verranno fissate al termine delle iscrizioni, valutando la consistenza numerica degli organici e l'organizzazione congiunta con i Comitati Regionali della LND.

Torneo delle Regioni Calcio a 11 dal 27 Marzo al 3 Aprile 2026

Torneo delle Regioni Calcio a 5 dal 24 Aprile al 1° Maggio 2026

LND Games Week presumibilmente a fine Maggio 2026 (data e luogo da definire)

CALCIO TAVOLO E SUBBUTEO TRADIZIONALE

Campionato LND di Calcio da Tavolo e Subbuteo Tradizionale – Stagione 2025/2026

Il Dipartimento eSport - calcio virtuale della FIGC - Lega Nazionale Dilettanti (LND), sulla scorta delle iniziative promosse nella S.S 2024 / 2025, si propone di valorizzare e promuovere forme di calcio alternative, offrendo alle Società affiliate l'opportunità di partecipare a competizioni strutturate in queste discipline.

Si dispone dunque l'avvio della seconda edizione (amatoriale, ludico e ricreativo) del **Campionato LND di Calcio da Tavolo e Subbuteo Tradizionale** per la stagione 2025/2026.

La competizione, che unisce la passione per il Calcio da Tavolo con la tradizione del Subbuteo, è dedicata a tutti i club affiliati alla LND, con la possibilità di rappresentare anche le squadre di Serie A, Serie B e Lega Pro su richiesta delle rispettive Società e dietro nulla osta delle Leghe di competenza.

Struttura della competizione

Il Campionato si svolgerà in tre fasi:

Fase preliminare territoriale - presso i Comitati Regionali della LND – con concentrazione unica in *weekend* da definire. Ogni fase regionale si concluderà con una squadra vincente che accederà alla fase finale.

Fase intermedia – le squadre vincitrici i rispettivi concentramenti regionali si sfideranno in un evento unico (sede da individuare) consegnando le ultime 4 finaliste per la categoria calcio tavolo e le ultime 4 per la categoria Subbuteo tradizionale.

Fase finale nazionale – In occasione della LND Games Week 2026 con formula *Final Four*, le migliori quattro squadre della fase intermedia, si affronteranno per il titolo nazionale LND, per le due categorie: calcio tavolo e Subbuteo tradizionale

La partecipazione al suddetto torneo non prevede alcun costo per le Società e per gli atleti partecipanti.

CALCIO BALILLA

Avvio della competizione LND di **calcio balilla** - amatoriale, ludico e ricreativo - Stagione 2025/2026

Il **Dipartimento eSport - calcio virtuale** della **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti (LND)**, sulla scorta delle iniziative promosse nella S.S 2024 / 2025, si propone di valorizzare e promuovere forme di calcio alternative, offrendo alle Società affiliate l'opportunità di partecipare a competizioni strutturate in queste discipline.

Si dispone dunque l'avvio della seconda edizione (amatoriale, ludico e ricreativo) della competizione **LND di Calcio Balilla** per la stagione 2025/2026.

La competizione è dedicata a tutti i club affiliati alla LND, con la possibilità di rappresentare anche le squadre di Serie A, Serie B e Lega Pro su richiesta delle rispettive Società e dietro nulla osta delle Leghe di competenza.

Partecipazione delle Società

Le coppie di giocatori dovranno rappresentare **Società affiliate alla LND** (Serie D, Eccellenza, Promozione, 1ª, 2ª, 3ª categoria, Calcio a 5, Beach Soccer e Calcio Femminile). La squadra di Calcio Balilla dovrà quindi essere autorizzata e certificata dalla Società di riferimento, con un attestato ufficiale firmato dal Presidente o dal Segretario della Società all'atto dell'iscrizione.

Struttura della competizione

Il Campionato si svolgerà in tre fasi:

Fase preliminare territoriale - presso i Comitati Regionali della LND – con concentrazione unica in *weekend* da definire. Ogni fase regionale si concluderà con una squadra vincente che accederà alla fase finale.

Fase intermedia – le squadre vincitrici i rispettivi concentramenti regionali si sfideranno in un evento unico (sede da individuare) consegnando le ultime 4 finaliste.

Fase finale nazionale – In occasione della LND Games Week 2026 con formula *Final Four*, le migliori quattro squadre della fase intermedia, si affronteranno per il titolo nazionale LND.

La partecipazione alla suddetta competizione non prevede alcun costo per le Società e per gli atleti partecipanti.

Equipaggiamento

I giocatori dovranno indossare le divise ufficiali della società di appartenenza durante le gare ufficiali. Le divise potranno essere personalizzate da *patch* che indicano la disciplina Calcio Balilla.

Le squadre dovranno essere munite anche di **mini "fratini"*** riportanti la divisa ufficiale del Club. La casacca per i giocatori del calcio balilla sarà così realizzata: un rettangolo di tessuto riportante le fattezze della divisa ufficiale del Club. Il rettangolo sarà piegato ottenendo un frontale e un posteriore, con numero di maglia. Il rettangolo avrà un foro centrale per permettere il passaggio della testa del giocatore del calcio balilla. Una volta infilato, il rettangolo verrà chiuso sui lati da due piccole fettucce per una chiusura a strappo, sistema di fissaggio manuale caratterizzato da due superfici piane che possono essere attaccate e staccate facilmente.

Informazioni aggiuntive

La competizione sarà **inclusiva**, aperta a tutti e incentrata sulla partecipazione di squadre miste di uomini e donne, coppie di genitori e figli, persone con disabilità, e residenti in strutture speciali, anche nell'ambito del progetto **"Vinciamo Insieme"**.

INFORMAZIONI DI CARATTERE GENERALE

TUTELA SANITARIA – In tutti gli eventi che si svolgono in presenza, devono essere rispettate le regole previste dalla **Lega Nazionale Dilettanti**, per l'intera durata degli stessi.

LIMITI DI ETÀ PER LA PARTECIPAZIONE - La partecipazione alle attività di **Calcio Digitale (eSports)** da remoto è consentita a giocatori e giocatrici che hanno compiuto 14 anni di età entro la data di inizio della competizione di riferimento. Non è consentito prendere parte alle competizioni eSports oltre le ore 22:00. Per partecipare agli **eventi dal vivo**, è necessario aver compiuto 18 anni di età. Per gli atleti minorenni, è richiesta la presenza di almeno un genitore. La partecipazione alle seguenti attività è consentita anche a giocatori e giocatrici minorenni, previa liberatoria firmata da entrambi i genitori

Avvio stagione sportiva 2025/2026

Community eCup

Supercoppa LND eSport - Community eCup 2025/2026 (6ª edizione): finale esports 11 contro 11 e 1 vs 1 Femminile su piattaforma EAFC26 (cross play) in modalità Pro Club tra la squadra vincitrice la LND eCup 2024/2025 e la squadra vincitrice il campionato di eSerieD ed eFemminile 2024/2025. Svolgimento in presenza con i due giocatori in rappresentanza e il resto delle squadre in remoto;

Domenica 14 dicembre 2025

Ore 15:00 - Finale 1 vs 1 Femminile: **Vesta eSports vs Trastevere**

Ore 16:00 - Finale 11 vs 11: **Vesta eSports vs Livorno 1915 eSports**

Campionato Élite 11 vs 11 su EAFC26 Pro Club

Al termine della fase di iscrizione al **Campionato Élite 2025 / 2026**, si indicano di seguito le **18 squadre** partecipanti:

Vesta SSD, Ascoli Calcio 1898, U.S. Livorno 1915, Teramo Calcio, Calcio Desenzano, Fasano, Paganese Calcio, Academy Ladispoli, E Meta Catania, Academy L'Aquila, Crema 1908, Chieri, Luparense F.C., Calcio Brusaporto, Trastevere Calcio, Varese Football Club, Leon SSD e W3 Maccarese.

Il Campionato avrà inizio il giorno 25 novembre 2025 alle ore 22:00 e si articolerà in 34 giornate di gara (andate e ritorno). Si allega **Regolamento ufficiale**.

PUBBLICATO IN ROMA IL 24 NOVEMBRE 2025

IL SEGRETARIO GENERALE
(Massimo Ciaccolini)

IL PRESIDENTE
(Giancarlo Abete)

IL SEGRETARIO DIP. TO ES
(Cristiano Muti)



IL COORDINATORE DIP. TO ES
(Santino Lo Presti)



IL CALCIO A PORTATA DI MANO



Stagione Sportiva 2025/2026
Competizione calcio digitale (eSports) Élite
REGOLAMENTO

Premessa

Il presente regolamento disciplina lo svolgimento del **Campionato Élite** 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.

Sommario

- 1. Definizioni
- 2. Società e giocatori
- 3. Struttura e format
- 4. Svolgimento
- 5. Penalità
- 6 Codice di condotta
- 7 Modifiche al regolamento

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 Calcio Virtuale**, di seguito denominato **Élite**. La partecipazione alla suddetta competizione implica l'accettazione incondizionata del presente regolamento. La Società e tutti i suoi giocatori (*team esports*) dichiarano di aver preso visione del presente regolamento e di accettarne quanto indicato al suo interno.

1 - DEFINIZIONI

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

- La **FIGC - Lega Nazionale Dilettanti**, per mezzo del suo **Dipartimento eSport** indice e organizza, sia *on line* che *on site* il **Campionato Élite di calcio digitale Pro Club 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 9 giocatori**;
- I Capitani e i giocatori (detti anche *player*) si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento;
- I soggetti coinvolti dovranno attenersi alle norme espone nel presente regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell'iscrizione;
- Le comunicazioni ufficiali relative alla competizione saranno veicolate tramite il **server DISCORD LND eSport** 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 della Segreteria del Dipartimento;
- 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 all'attenzione della Segreteria.

2 - SOCIETÀ E GIOCATORI

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.

2.1 Le Società che partecipano al Campionato Élite 2025/2026 si impegnano a:

- Definire e segnalare la figura di un **referente della Società** con il quale, Dipartimento e staff potranno e dovranno interagire direttamente. La figura del referente può essere ricoperta dal Capitano della squadra di calcio digitale 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 dal Dipartimento 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 dal Dipartimento LND eSport ed a fornire, al giocatore (*player*) rappresentante **in presenza**, una maglia da gioco ufficiale e/o una tuta ufficiale del Club e/o una polo ufficiale del Club.

2.2 I giocatori - rappresentanti ufficiali della Società - 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 FC 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, garantendo la partecipazione a tutto il campionato dalla prima all'ultima giornata (salvo problemi di grave entità);

- Effettuare tutte le verifiche tecniche necessarie, hardware e software, prima dello svolgimento dell'incontro prestabilito per evitare problemi organizzativi alla propria squadra e/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*.

2.3 Rispetto del principio di inclusione sociale nei Campionati eSport LND

La stagione sportiva 2025/2026 segna una tappa fondamentale per la crescita e l'identità dell'attività eSport della Lega Nazionale Dilettanti. Il Dipartimento eSport introduce una nuova misura di **responsabilità sociale**, coerente con la sua missione istituzionale e con il percorso avviato attraverso il progetto **"Vinciamo Insieme"**.

Il Dipartimento eSport intende promuovere una visione del calcio digitale che vada oltre la competizione, valorizzando il ruolo dello sport come strumento di inclusione, partecipazione e solidarietà. L'obiettivo è rendere l'attività eSport della LND la base naturale di tutte le iniziative a carattere sociale, unendo agonismo e responsabilità in un'unica esperienza sportiva e valoriale. A partire dalla corrente stagione sportiva 2025/2026, entra in vigore la seguente **disposizione**:

Ogni *team* rappresentante una Società partecipante ai Campionati eSport LND (dalla categoria Élite a quella Regionale/Interregionale) dovrà **includere** nel proprio organico uno o più membri appartenenti a un'associazione, Onlus o realtà operante nel sociale, senza distinzione di categoria, preferibilmente situata nella località più vicina alla residenza della Società e/o del capitano e/o del referente eSport della squadra.

Modalità di attuazione

- La collaborazione potrà assumere la forma di “gemellaggio sociale” tra la Società e una realtà del territorio (associazione, centro, fondazione o comunità).
- Tale rapporto potrà essere formalizzato con un breve protocollo di adesione o lettera d'intenti, a testimonianza dell'impegno condiviso.
- I membri coinvolti potranno partecipare attivamente alle attività del team (come giocatori, supporter, o ambassador) o essere integrati in iniziative promozionali, formative o comunicative promosse dalla Società, dal team e dalla LND eSport.
- Nella stagione corrente non è prevista, per la tipologia di atleta, obbligatorietà di schieramento in campo.
- **NB: Al termine della *regular season*, in caso di arrivo a pari punti tra due o più squadre, varrà come criterio di passaggio al turno successivo anche il maggior numero di presenze “in campo” di questa tipologia di atleti/e nel corso della stagione.**
- Ogni team sarà invitato a raccontare e documentare la propria esperienza, contribuendo a creare una rete nazionale di esempi positivi e buone pratiche di inclusione.

Con la presente disposizione, ogni squadra diventerà **ambasciatrice** dei valori fondanti del Dipartimento eSport della LND:

- competizione, come espressione di impegno e miglioramento personale;
- agonismo leale, come scuola di rispetto reciproco;
- inclusione, come principio cardine, senza alcuna barriera o distinzione.

Il *team* non sarà più solamente un gruppo di *gamer*, ma una **comunità di persone** unite da un messaggio di valore sociale. Allo stesso tempo, le Società di calcio che partecipano ai campionati eSport diventeranno portavoce attive di questo messaggio, contribuendo a costruire una LND sempre più vicina al territorio e alle persone.

2.4 Procedure di registrazione giocatori

A seguito dell'iscrizione effettuata sul portale *web* della LND eSport, i *player* dovranno registrarsi sulla piattaforma ufficiale **LND Calcio Virtuale**, nella sezione dedicata alla competizione:

- a. Per la partecipazione alle competizioni promosse dal Dipartimento LND eSport è prevista una soglia minima di età corrispondente ai **14 anni compiuti** entro il 1° luglio 2025.
- b. I giocatori **classe 2011** potranno prendere parte alla competizione solo quando la gara, per effetto di un anticipo, si svolgerà **entro le ore 22:00**
- c. Tutti i giocatori devono essere riconosciuti come rappresentanti ufficiali di una Società affiliata alla LND.
- d. I giocatori 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**.

- e. 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.
- f. Al momento dell'iscrizione verrà richiesto di indicare il proprio PSN-ID/GAMERTAG/EA PLAY ID e il proprio nominativo.
- g. Non sarà permesso utilizzare un *account* diverso da quello specificato sulla piattaforma stabilita dalla LND. Verranno considerati difforni 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 - STRUTTRA E FORMAT DEL CAMPIONATO

3.1 Formula:

- **Piattaforma:** PS5 - XBOX SERIES X/S – PC
- **Titolo:** EAFC 26
- **Modalità:** Pro Club 11 vs 11
- **Periodo:** Novembre 2025 – Maggio/ Giugno 2026

3.2 Campionato Élite

Al Campionato partecipano le **18 Società aventi diritto** di seguito indicate:

VESTA SSD A.R.L.	ASCOLI CALCIO 1898
U.S. LIVORNO 1915	TERAMO CALCIO S.R.L.
CALCIO DESENZANO	FASANO
PAGANESE CALCIO	ACADEMY LADISPOLI S.R.L.
E META CATANIA	ACADEMY L'AQUILA
CREMA 1908 SSDRL	CHIERI
SSDRL LUPARENSE F.C.	CALCIO BRUSAPORTO
TRASTEVERE CALCIO A.R.L.	VARESE FOOTBAL CLUB S.R.L.
LEON SSD A.R.L.	W3 MACCARESE

Il Campionato terminerà con lo svolgimento della fase finale secondo le modalità che verranno indicate dal Dipartimento LND eSport a mezzo Comunicato Ufficiale.

La **final four** per l'assegnazione del titolo si svolgerà con un giocatore rappresentante in presenza nell'ambito della LND Gaming Week 2026 e il resto della squadra impegnata da remoto.

3.3 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: **9** (QLS Obbligatorio)

L'assenza del **QLS** prevede la sconfitta a tavolino del *team* sprovvisto per 3-0 (vedi punto 5.6)

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.**

3.4 Disposizioni relative alle altezze

- DC: max 187 cm
- Terzini: max 182 cm
- CDC: max 187 cm (se 2 CDC → solo 1 può essere 187)
- CC/COC: max 182 cm
- Esterni: max 182 cm
- Attaccanti: max 182 cm
- Nei moduli a 3 difensori → tutti e 3 i DC max 187 gli altri max 182.
- Nei moduli a 4 difensori 1 cdc può essere max 187 cm terzini 182
- Vietato cambiare ruolo a partita in corso per aggirare limiti

Violazione = sconfitta a tavolino 3-0.

Si specifica l'obbligo di **recuperare la schermata delle altezze tra primo e secondo tempo**, in caso di reclamo.

La richiesta di poter visionare le altezze da parte della squadra avversaria, dovrà essere avanzata obbligatoriamente tra la fine del primo e l'inizio del secondo tempo.

Le schermate dovranno essere disponibili per visionare le altezze, in caso contrario si procederà con la sconfitta a tavolino, con il punteggio di 3-0 a favore della squadra avversaria.

3.5 Gestione giocatori (*player e/o gamers*)

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

Il giocatore non può svincolarsi autonomamente dal proprio *team* in nessun modo. Lo svincolo sarà sempre effettuato dal proprio Capitano o Vice, nel corso delle regolari **finestre di trasferimento.**

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

Il giocatore svincolato acquisisce la possibilità di essere trasferito ad altro team durante le finestre di trasferimento ufficiali.

Si prevede, per tutte le Società, la possibilità di effettuare interventi di modifica alla composizione delle proprie squadre secondo quanto di seguito riportato al punto 4.5

3. 6 Finestre di trasferimento

Ciascuna finestra di trasferimento consentirà l'acquisizione di un **massimo di 8 giocatori** (player) per ogni sessione di trasferimento e nessun limite in uscita. Si specifica che il numero massimo di player trasferibili in blocco tra due squadre - da squadra X a squadra Y - non potrà superare il numero di 5 unità totali nel corso della stessa competizione, per stagione e-sportiva.

Slot previsti:

- Operazioni aperte fino al 24 novembre 2025
- Dal 21 dicembre 2025 al 7 gennaio 2026
- Dal 31 gennaio 2026 al 2 febbraio 2026
- Dal 1° al 9 marzo 2026
- Dal 4 al 6 aprile 2026

Un'ultima finestra, con la possibilità di acquisire **fino ad un massimo di 3** giocatori (nessun limite in uscita) sarà aperta prima della fase finale. Date e orari verranno forniti dalla LND eSport.

3. 7 Formazione delle classifiche

La classifica del **Campionato Élite** viene stabilita mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta e di un punto per la gara pareggiata; per la gara persa non vengono attribuiti punti.

Se al termine della *regular season* due o più squadre avranno lo stesso punteggio si prenderà in considerazione la **classifica avulsa**, basata sui seguenti criteri:

- Numero presenze in "campo" del giocatore o della giocatrice "ambassador" incluso/a da struttura operante nel terzo settore;
- Punti conquistati negli scontri diretti;
- Differenza reti totalizzata negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Totale delle reti realizzate;

- Risultato dello scontro diretto;
- Sorteggio.

3.8 Struttura

Il Campionato Élite è organizzato in un girone unico da **18 squadre**, e si svolge in **incontri di andata e ritorno**.

Al termine della *regular season*, le squadre che occuperanno la 1^ e la 2^ posizione in classifica accedono alla *Final Four* valida per l'assegnazione del titolo 2025/2026.

Per decretare le altre 2 squadre finaliste si procede alla **fase "play off"**, dalla 3^ alla 8^ classificata, nel modo seguente:

Formula:

Gara 1: 5^ classificata vs 8^ classificata

Gara 2: 6^ classificata vs 7^ classificata

Gara 3: 4^ classificata vs vincente gara 1

Gara 4: 3^ classificata vs vincente gara 2

Formula fase finale – final four

Final Four con un giocatore in presenza di ogni squadra finalista ed il resto dei team impegnati da remoto.

Semifinali

Gara 5: 1^ classificata in *regular season* vs vincente gara 3 dei *play off*

Gara 6: 2^ classificata in *regular season* vs vincente gara 4 dei *play off*

Finale

La Finale sarà disputata tra la vincente della gara 5 e la vincente della gara 6

Retrocessione nel Campionato Advance (intermedio) 2026/2027

Sono previste 4 retrocessioni nella categoria intermedia (Advance).

Le squadre che concluderanno la *regular season* del Campionato Élite 2025/2026 in 17^ e 18^ posizione, retrocederanno direttamente nel Campionato Advance (intermedio) 2026/2027.

Per decretare le restanti 2 squadre si prevede una fase **play out** tra la 13^ e la 16^ posizione ottenuta al termine della *regular season*. La formula del *play out* prevede gare di andata e ritorno. Al termine del doppio confronto, in caso di parità, si salverà la squadra che ha concluso la *regular season* nella migliore posizione di classifica.

Squadra 13^ classificata vs 16^ classificata

Squadra 14^ classificata vs 15^ classificata

4 - SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

4.1 Date e orari

Le partite vengono disputate nei giorni di martedì e giovedì, alle **ore 22:00 (orario di default)**.

4. 2 Accordi partite e strumenti

2.1.1 Ufficializzazione accordi

L'**ufficializzazione** degli **accordi *match*** è valida sotto il controllo dello staff della LND eSport. Per ufficializzare un accordo di anticipo/posticipo *match* sarà necessario effettuare la richiesta attraverso il canale Discord LND. Tali accordi saranno reputati validi soltanto se verificati in forma esplicita all'interno della chat Discord, con conferma di entrambi i capitani coinvolti e consenso da parte dello Staff.

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 del Dipartimento, 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.

4.3 Modalità

Capitani e /o Referenti possono tra loro accordarsi nelle seguenti forme:

ANTICIPO

Le squadre possono anticipare di 24h il *match* - previa autorizzazione.

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 il giorno prima della giornata successiva stabilita.

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.

Le squadre hanno l’obbligo di incaricare un loro membro (referente società/capitano/vice-capitano o un giocatore) a rilasciare interviste prima o dopo il *match*.

Le squadre impegnate nella **diretta streaming** dovranno essere pronte in lobby 10 minuti prima del fischio d’inizio. In caso di ritardo la LND eSport si riserva il diritto di sanzionare il capitano o la squadra.

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

4.4 Prepartita

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 FC 26 che sul portale:

EA FC26

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

Piattaforma LND Calcio Virtuale

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

La registrazione sulla piattaforma LND eSport assegnerà all'utente un codice identificativo (*membership card* digitale).

I *player* incaricati di trasmettere la propria partita dovranno attivare la *live streaming* 10 minuti prima dell'inizio della gara partendo dalla *lobby* prepartita. 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.

4.5 Partita

La partita inizierà al minuto 0', con la battuta del calcio d'inizio.

4.5.1 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 rete con i 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.

4.5.2 Interruzioni partite

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

4.5.3 Schermate report

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

- Dati Partita (Eventi);
- Prestazioni giocatori (pagina generale, senza scorrere tra i giocatori)
- ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).
- Schermata altezze a metà primo tempo

NOTA: *In caso di parità entrambi i responsabili dei report video dovranno obbligatoriamente acquisire i dati statistici **PRESTAZIONI GIOCATORI** di entrambe le squadre (schermata generale per entrambe i team senza scorrere di giocatore in giocatore).*

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@Ind.it così come ricevute senza la compilazione di una nuova mail.

4.7 Live streaming

Ogni squadra è tenuta ad avere uno **streaming “pulito”** ovvero senza la presenza di grafiche personalizzate. Lo *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 sovrapposizione: No
- Widget prestazione giocatore: No

AUDIO:

- Volume effetti menù: 0
- Volume musica menù: 0
- Disattiva la musica per lo streaming: Si
- Volume specialità giocatore: 0
- Volume telecronaca: 0
- Volume effetti stadio: 8/10

Altro:

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

Notifiche PlayStation:

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

5. PENALITA'

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 del Dipartimento 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*;
- Penalità in classifica;
- Perdita a tavolino della partita 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 a carico della squadra 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 per la squadra che ha schierato il giocatore irregolare e 1 giornata di squalifica al Capitano.
- In caso di sanzione in campo (cartellino giallo o rosso) al giocatore irregolare, la stessa sarà assegnata al Capitano o al vice Capitano nel caso il primo risultasse già squalificato o assente.

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.

- A seguito di un primo episodio il *player* riceverà un richiamo verbale.
- A seguito di un 3° richiamo il giocatore verrà sanzionato con una giornata di squalifica per ogni presenza non conforme.
- A seguito di 3 richiami e 3 squalifiche il giocatore sarà squalificato sino al 30 giugno 2026

Squadra senza requisiti minimi di gara.

In caso una squadra non raggiunga i requisiti minimi in campo (mancanza di QLS o numero minimo di giocatori previsto), sarà comminata la sconfitta per 0-3 a tavolino.

Abbandono e sostituzione squadra completa.

In caso di abbandono della competizione da parte di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le successive partite non giocate saranno assegnate agli avversari con una vittoria per 3-0. Tutti i componenti della squadra riceveranno una squalifica a tempo indeterminato, sarà però possibile presentare ricorso da parte di ciascun *player*. Il Dipartimento LND eSport valuterà se riammetterlo 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, o caricato oltre il limite di tempo consentito, comporterà la squalifica di una giornata al Capitano presente nel *roster* in piattaforma.

Video report

Qualora la diretta - live streaming - o il video report caricato manchino dei requisiti riportati al punto 4.5.3 del presente regolamento, il Capitano sarà sanzionato con 1 giornata di squalifica.

Violazioni reiterate.

Infrazioni ripetute saranno soggette a squalifica temporanea o indeterminata (*ban*) da tutte le competizioni e/o manifestazioni promosse dalla FIGC Lega Nazionale Dilettanti.

Si specifica che le penalità indicate non necessariamente saranno applicate in maniera sequenziale. Il Dipartimento LND eSport, a sua discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro anche per un solo episodio di offesa, 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.

Le decisioni saranno rese note per mezzo del **Comunicato Ufficiale** e dallo *staff* LND eSport tramite piattaforma e canale Discord.

6 - CODICE DI CONDOTTA

6.1 Integrità della competizione:

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. **Ringling**, 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:

- I cambi PSN/GT/PC ORIGIN dovranno essere segnalati ed effettuati su DISCORD per mezzo di un **ticket assistenza**.
- Il cambio PSN verrà modificato e convalidato dallo staff LND eSport sulla piattaforma di riferimento entro 48 ore.

6.2 Comportamenti antisportivi nel corso della partita

- Sono vietati movimenti 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.

6.3 Comportamento nei canali social network

I giocatori iscritti alla **piattaforma** dedicata alle attività del **Dipartimento LND eSport** devono mantenere un comportamento conforme ai principi e ai valori della **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**, improntati al rispetto degli avversari, delle regole e del fair play.

Qualora un utente sia coinvolto in comportamenti o dichiarazioni pubbliche — inclusi contenuti diffusi tramite social network o piattaforme digitali — che possano danneggiare l'immagine della Lega Nazionale Dilettanti, della Società Sportiva di appartenenza o di altri soggetti partecipanti alla competizione, il Dipartimento eSport potrà applicare sanzioni proporzionate alla gravità dell'atto.

Le Società, attraverso i propri referenti e Capitani, sono tenute a vigilare sul comportamento dei giocatori anche al di fuori delle attività di gioco, monitorando le interazioni pubbliche sui social media e provvedendo a segnalare tempestivamente al Dipartimento eventuali condotte improprie, offensive o non coerenti con i valori sportivi promossi dalla LND.

6.4 Comportamento sul server Discord

- Tutti i membri presenti nel server Discord della LND eSport devono mantenere un comportamento rispettoso nei confronti degli altri partecipanti.
- Qualsiasi atteggiamento offensivo, provocatorio o reiteratamente scorretto sarà oggetto di intervento da parte del Dipartimento, che si riserva il diritto di applicare sanzioni proporzionate alla gravità dei fatti.
- Le comunicazioni ufficiali diffuse dagli Admin LND eSport sono considerate definitive e vincolanti. Resta comunque garantita la possibilità per le Società di presentare ricorso tramite le modalità previste, fornendo adeguate giustificazioni e documentazione a supporto.
- Per segnalazioni, reclami o richieste di chiarimento è possibile contattare direttamente gli Admin LND eSport esclusivamente tramite l'apposita sezione dedicata del server Discord, così da garantire tracciabilità e trasparenza.
- Sono vietati i contatti privati diretti con i membri dello Staff LND eSport al di fuori dei canali ufficiali. Ogni comunicazione deve essere accessibile e verificabile dall'intero Staff per assicurare correttezza procedurale e tutela di tutte le parti coinvolte.

7 - MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Il Dipartimento 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, si riserva il diritto di giudicare, di volta in volta, casi non supportati o non specificati nel presente documento o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità della competizione.

Il Segretario del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)

Cristiano Muti



Il Coordinatore del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)

Ing. Santino Lo Presti

