



REGOLAMENTO ESPORT

Stagione Sportiva 2022/23

eEccellenza eSport

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.

1. Definizioni

- 1.1. La Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza attraverso i propri Comitati Regionali, per la stagione sportiva 2022/2023, i campionati gratuiti sperimentali di eEccellenza.
- 1.2. La lista dei giocatori di una squadra - "roster" - deve essere composta da un minimo di 5 giocatori (che rappresentano il numero minimo di giocatori presenti in campo) ad un massimo di 20 player (ovvero 11 player ammessi in campo più le riserve).
- 1.3. Con la partecipazione alla competizione LND eSport eEccellenza, tutti i capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole scritte di seguito.
- 1.4. Partecipando alle competizioni LND eSport, Club e player hanno dichiarato l'accettazione delle seguenti regole. Tutti i reclami riguardanti la competizione dovranno attenersi alle norme che non potranno essere ignorate una volta che i Club accetteranno le stesse. Questo regolamento dev'essere letto e applicato a tutti i Club e ai player coinvolti nelle competizioni.
- 1.5. L'esame e le applicazioni dei vari punti sono di responsabilità dei manager e capitani delle Società iscritte.

2. Società e Giocatori

2.1. Requisiti per la partecipazione al Campionato eSport Eccellenza Regionale:

a) Impegno da parte delle società

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

- Partecipare al Campionato eSport Eccellenza dalla prima all'ultima giornata nel rispetto della competizione e degli avversari.
- La dichiarazione che il proprio roster eSport comunicato, abbia tutte le certificazioni tecniche richieste dalla LND eSport ai player per partecipare al Campionato sperimentale ufficiale.
- Il controllo dell'andamento del proprio team eSport con diffusione e promozione delle attività della propria Società, tramite canali social e comunicati ufficiali.
- La partecipazione ad eventuali finali e/o eventi "spot" organizzati dalla LND eSport secondo il regolamento che ne istituisce l'organizzazione.

b) Requisiti tecnici da parte dei player:

I player comunicati dalla Società 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 che dovrà essere rispettato da 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 abbonamento PlayStation Plus.
- Dare disponibilità nel giorno stabilito dal calendario ufficiale del campionato a disputare la partita
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla 1a 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 Sony PlayStation definita dal Comitato Regionale (PS4 / PS5)

2.2. Procedure di registrazione player

L'iscrizione è preliminarmente effettuata per via telematica, attraverso comunicazione da parte della Società Sportiva del proprio team, attraverso modulo inviato subito dopo l'iscrizione al campionato LND eSport.

- 2.3. I giocatori devono essere riconosciuti da una società affiliata al C.R. e rientrare nella fascia di età superiore ai 14 anni compiuti.
- 2.4. I giocatori devono essere in possesso di una copia di FIFA23, di un account Playstation Network, di un abbonamento valido al Playstation Plus.
- 2.5. È necessario specificare il proprio PSN-ID, nome e cognome al momento dell'iscrizione.
- 2.6. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.
- 2.7. Prendendo parte alla competizione LND eSport, tutti i player, danno disponibilità a effettuare l'interno campionato sulla piattaforma definita e disputare gli incontri negli orari e giorni concordati o di default.

3. Descrizione del format

3.1. La formula di gioco sarà la seguente:

- Durata: Gennaio – Aprile
- Piattaforma: PS4/PS5
- Titolo: FIFA23 (versione PS4)
- Modalità: Pro Club
- Live streaming: canale YouTube/Twitch della società (facoltativo)
- Formula:
 - Eccellenza eSport: 11 vs 11 (minimo 5 in campo)
 - QLS: obbligatorio

3.2. Campionato eSport LND eEccellenza

Al campionato di eEccellenza eSport possono partecipare tutte Società iscritte ai campionati regionali.

Le prime classificate di ogni campionato regionale si affronteranno nella competizione Coppa Italia eEccellenza. Le squadre vincitrici, oltre al trofeo, avranno diritto a partecipare al campionato di eSerieD nella stagione successiva.

Le seconde classificate di ogni campionato regionale si affronteranno nei playoff per decretare la squadra che avrà diritto alla promozione nel campionato di eSerieD.

3.3. Composizione dei Team e cd. “Qualsiasi (QLS)”

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

- Numero massimo di giocatori in rosa: 20
- Numero minimo di giocatori in rosa: 5
- Numero minimo di giocatori in campo: 5 (QLS Obbligatorio)

QUALSIASI (QLS)

Il qualsiasi (qls) dovrà sempre essere inserito, in quanto OBBLIGATORIO.

3.4. Sostituzione dei calciatori

Ogni giocatore potrà essere iscritto ad una sola squadra per stagione/competizione.

Viene prevista la possibilità per tutte le Società di effettuare le modifiche sulla composizione delle squadre per un massimo di 10 player in ogni momento della stagione sportiva.

Non sarà invece possibile effettuare nessuna modifica della composizione delle squadre nelle fasi di Coppa Italia eEccellenza e Playoff.

3.5. Formazione delle classifiche

Le classifiche di tutti i Campionati LND eSport 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.

3.6. Il campionato eSport eEccellenza si giocherà con partite di andata e ritorno.

3.7. Se al termine della regular season, 2 o più squadre avranno lo stesso punteggio, verranno prese in considerazione i seguenti valori per stabilire la vittoria:

- Scontri diretti
- Differenza reti (scarto gol fatti/subiti)
- Totale reti realizzate

3.8. Al termine del Campionato di eEccellenza il Comitato Regionale dovrà comunicare alla LND eSport la squadra vincitrice del proprio campionato e la squadra seconda classificata entro fine Aprile.

Ogni squadra è consapevole del fatto che per prendere parte alla stagione sportiva nella eSerieD, in caso di vittoria del Campionato o Playoff, dovrà avere un minimo di 15 giocatori in rosa, tra i quali uno o più portieri (obbligatorio in eSerieD). Viene inoltre reso obbligatorio, per ogni player, il possesso di una PlayStation5, del videogioco ufficiale del Campionato e di un abbonamento PS Plus.

Se una o più squadre non saranno in grado di rispettare i requisiti, sopra esposti, non potranno prendere parte ai playoff eSerieE e verranno escluse dalla promozione alla categoria superiore. Non verranno presi in considerazioni possibili avanzamenti di Campionato tramite ripescaggi per mancanza di rispetto dei termini sopra esposti.

4. Svolgimento del Torneo

4.1 Modalità

Il campionato eSport eEccellenza vedrà la composizione di un girone o più gironi per ciascun Comitato. La modalità di FIFA sulla quale si svolgerà la competizione sarà Pro Club, sulla console PlayStation.

4.2 Giorni e Orari predefiniti

- Martedì ore 21:00
- Giovedì ore 21:00

Tutti i Comitati Regionali avranno comunque la facoltà di cambiare e scegliere i due giorni di gara o intervenire sugli orari.

4.3 Mezzo di comunicazione

L'unico e il solo mezzo di comunicazione consentito e riconosciuto dalla LND eSport è il server Discord dedicato alla competizione e supervisionato direttamente dal Comitato Regionale di appartenenza.

4.4 Struttura squadra Pro Club

La squadra Pro Club potrà essere composta da un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 20. Tutte le squadre potranno personalizzare i nomi e cognomi dei giocatori della CPU, purché rispettino il codice di condotta.

4.5 Accordi partite

- Gli accordi per le partite verranno presi solo ed esclusivamente sul server Discord dedicato, nell'apposita sezione denominata "accordi-partite".
- Gli accordi presi al di fuori della chat Discord dedicata o in applicazioni terze (WhatsApp, Skype, Facebook...) non verranno considerati validi.
- In caso non venga segnalato nessuno accordo farà fede l'orario di default.
- PROBLEMI SERVER EA: In caso di problematiche nel matchmaking relativa ai server EA, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a causa di questi inconvenienti.

4.6 Spostamento partite

È consentito spostare le partite dall'orario di default se e solo se entrambi i capitani comunicheranno nell'apposita sezione Discord (accordi-partite) la volontà di cambiare l'orario della propria gara in programma. In assenza di segnalazioni la partita dovrà necessariamente essere disputata lo stesso giorno riportato da calendario e non sarà possibile spostarla in un giorno successivo. In caso di spostamento di una partita, tale azione dovrà essere comunicata entro o non oltre le ore 12:00 dello stesso giorno. Lo spostamento partita per essere considerato valido dovrà essere convalidato dal personale LND regionale.

In caso di impossibilità di disputare l'incontro già programmato, entrambe le squadre di comune accordo potranno effettuare lo spostamento di data e orario dell'incontro nella settimana della giornata in programma.

4.7 Prepartita

1. La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria.
2. I referenti della Società devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vicecapitano.
3. 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)
4. In caso di ritardi ulteriori al 16° minuto è possibile avvisare i rappresentanti LND, ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco (si prega ovviamente di rispettare gli orari concordati con la squadra avversaria).
5. Accettando di disputare l'incontro oltre i 15 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario.
6. Assenza di accordo: se nessuno dei due capitani scrive nella sezione accordi di Discord, la partita si giocherà all'orario previsto da calendario. In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di assegnare ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club (-1 in classifica).
7. 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.
8. Viene richiesta la registrazione dell'intero match, a partire dalla lobby prepartita, da fornire successivamente per i controlli. Le piattaforme ammesse per la trasmissione saranno Youtube / Twitch.

4.8 Partita

- L'host della partita è a carico del giocatore che nella pagina del match è posizionato a sinistra.
- La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria.
- La partita inizierà al minuto 0', quando si batterà il calcio d'inizio.
 - In caso di crash di uno o più player successivi al 5° minuto di gioco la partita continuerà senza interruzioni. (Si ricorda che nella competizione è fatto obbligo del QLS).
 - Nel primo 5° minuto effettivo di game per problemi di lag/crash di uno o più player della squadra, un team può uscire dal match e ripetere l'incontro per massimo 2 volte. In caso di abbandono dopo i primi 5' minuti del primo tempo, la squadra che ha abbandonato perderà a tavolino (obbligo di prova video) salvo comunicazioni alla Lega di comprovato comportamento illecito da parte degli avversari.
 - Qualsiasi crash di gioco di 1 o più player durante il match non comporterà nulla alla squadra che ha rispettato i requisiti minimi a inizio match (minimo 5 player).
 - In caso di crash del QLS la partita dovrà essere portata a termine:
 - Se questo comporterà un chiaro favoreggiamento, palese dalle prove video, a una delle due squadre impegnate nel match, la gara potrà rigiocarsi dal minuto esatto del crash, con lo stesso risultato dal momento dell'avvenimento, previa comunicazione da parte dell'admin LND eSport.

- Interruzioni partite

L'interruzione viene considerata valida, se e solo se, la squadra per intero esce dal match entro il 5' di gioco (in caso di problemi di lag/crash).

- Una partita può essere interrotta massimo 2 volte per motivi di lag e bug riscontrati con prove video, al 3° tentativo la partita deve procedere senza abbandono.
- In caso di reti nei primi 5' e successiva interruzione concessa da regolamento, la partita riprenderà con il risultato ottenuto al momento della sospensione.
- Ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco.

4.9 Gestione dell'incontro e Divieti

In caso di problemi legati a ogni tipo di imbroglio (esempio: player non tesserati, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente, la richiesta di reclamo dev'essere presentata nella sezione prevista sulla chat di Discord con il supporto di prove allegate, altrimenti non saranno prese in considerazione (bisogna presentare un video clip, Youtube o screen shot e specificare minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica); qualora lo staff ritenga idonea la veridicità del reclamo, assegnerà o richiami verbali e/o punti di penalizzazione.

- a. Sono vietati tutti gli atti di anti-gioco sul portiere fatti in modo volontario (esempio sulle punizioni), il Club è soggetto a sanzione, questo può variare da un avvertimento a punti di penalizzazione (la sanzione sarà valutata dagli addetti LND con un provvedimento commisurato alla gravità del rilievo).
- b. I Reclami, affinché possano essere ritenuti validi, devono essere segnalati entro il giorno successivo dalla compilazione del Report Finale.

4.10 Postpartita

Alla conclusione della partita i responsabili (capitano/vicecapitano) di ogni squadra, avranno l'obbligo di inviare tramite la chat di Discord gli screen REPORT (chiaramente leggibili) o screen shot da PlayStation o il link della registrazione della partita dove viene mostrato quanto richiesto a seguire:

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

Sarà compito degli addetti LND dei C.R. aggiornare il calendario e classifica in base ai dati ricevuti. I responsabili delle squadre si impegnano a caricare le seguenti schermate subito dopo la conclusione del proprio match.

5. Codice di Condotta

5.1 Comportamento Discord/Social

Tutti i partecipanti ai campionati LND eSport si impegnano a tenere un comportamento consono alla competizione, sui social personali e nel canale Discord dedicato, nel rispetto delle regole del buon senso, del decoro e del fairplay. Chiunque venga trovato a trasgredire questa regola potrà essere sanzionato con giornate di squalifica o allontanato da qualsiasi campionato organizzato dalla LND eSport e consociati.

5.2 Integrità della competizione

1. 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 stabilite discrezionalmente dalla LND sulla base della gravità riscontrata.
2. Sono severamente vietati tutti i comportamenti assimilabili a cooperazione o cospirazione al fine di barare, ingannare gli altri ed alterare gli equilibri di campionato in corso.
3. Verranno considerati sanzionabili atti simili ai seguenti:
 - 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.
3. Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco o da Sony Playstation, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare.
4. Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio.

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

5.3 Movimenti vietati in gioco

Movenze extra da palla inattive

Sono vietati tutti quei movimenti da palla inattiva che possano costituire un vantaggio durante calci piazzati e rigore.

Durante i calci piazzati è fatto esplicito divieto di ostacolare l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio.

Gioco Antisportivo sul portiere

In caso di gioco antisportivo sul portiere la pena può variare dalla squalifica del player a punti di penalizzazione della squadra stessa (inclusa l'eventuale sconfitta a tavolino).

5.4 Penalità

Qualsiasi soggetto che venga trovato o abbia tentato di essere coinvolta in atti che la LND eSport possa ricondurre, anche discrezionalmente, a comportamenti scorretti o lesivi saranno soggetti a penalità.

La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti sarà a sola e assoluta discrezione della LND eSport;

Le penalità possibili si ordinano per gravità della violazione e si riferiscono a:

- Ammonimento verbale
- Perdita di partite o serie di partite
- Sospensione della squadra o singoli giocatori
- Squalifica della squadra o dei singoli giocatori

Le penalità applicate per casi espressamente valutati saranno così composte:

- Giocatore non tesserato sceso in campo: *Sconfitta a tavolino per 3-0*
- Nome, cognome o alias non corrispondenti:
 - 1 Episodio - *Avvertimento verbale al giocatore e responsabili della squadra*
 - 2 Episodio - *Squalifica per una giornata del giocatore*
 - 3 Episodio - *Squalifica del giocatore per 3 giornate*
- Mancato rispetto del codice di condotta nel server Discord dedicato potrà comportare:
 - Ammonizione verbale
 - Squalifica per 2 giornate del capitano e/o vicecapitano
 - Sospensione della squadra dalla competizione in corso

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.

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 espressamente specificati in questo documento o di prendere decisioni in contraddizione con le seguenti regole, per preservare l'integrità della competizione.