



***eSerieE – Calcio Digitale***  
***Campionati Regionali***  
***Stagione e-Sportiva 2024 / 2025***

## **REGOLAMENTO**

### **SOMMARIO**

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

Prendendo parte al Campionato di **calcio virtuale** eSerieE della **FIGC – Lega Nazionale Dilettanti** la Società, la squadra, con tutti i suoi giocatori, dichiarano di aver preso visione del presente regolamento e di accettarne i contenuti.

### **1 Definizioni**

- 1.1 La **F.I.G.C Lega Nazionale Dilettanti** indice ed organizza, attraverso i propri **Comitati Regionali**, per la **stagione sportiva 2024/2025**, i campionati di calcio digitale di **eSerieE**;
- 1.2 La lista dei giocatori di una squadra, detta **“roster”**, deve essere composta da un **minimo di 5 giocatori** (numero minimo dei giocatori che dovranno essere in campo) ad un **massimo di 20 giocatori** (ovvero 11 giocatori presenti in campo, più le riserve);
- 1.3 Con la partecipazione alla presente competizione, denominata **eSerieE**, le Società, i Capitani e i giocatori, si impegnano a rispettarne le regole di seguito indicate;
- 1.4 Eventuali **reclami e/o segnalazioni** riguardanti la competizione dovranno attenersi alle norme riportate ed accettate al momento dell'iscrizione;
- 1.5 L'esame e l'osservanza del regolamento è responsabilità dei Referenti della Società e dei capitani delle squadre iscritte.

## 2. Requisiti per la partecipazione al Campionato

Si considerano come aventi diritto a partecipare al **campionato regionale eSerieE le squadre di calcio digitale (esports)** che rappresentano:

- **Società di calcio dilettantistico** iscritte ai campionati di Eccellenza, Promozione, Prima, Seconda, Terza Categoria e Settore Giovanile Scolastico. Società di Futsal (Calcio a 5) e Beach Soccer;

- **Squadre che rappresentano le componenti federali quali Associazioni Arbitri, Allenatori, Assocalciatori, ecc.;**

- **Squadre che rappresentano le ONLUS impegnate nel sociale, coinvolte nel progetto Vinciamo Insieme;**

- **Squadre che rappresentano sponsor e partner della Lega Nazionale Dilettanti e, nello specifico, del progetto “Vinciamo Insieme”;**

- **Squadre di A.S.D formatesi per svolgere attività esports, che hanno l'obiettivo di fondare una squadra di Calcio a 11, Futsal, Beach Soccer o Femminile, entro l'inizio della stagione sportiva 2025/2026. In mancanza di tale requisito, la squadra non potrà prendere parte alla competizione e-sportiva della LND.**

**Le squadre, in base alla loro appartenenza territoriale, faranno riferimento al Comitato Regionale LND di pertinenza.**

**Qualora una squadra di calcio digitale (esports), espressione di Società affiliata alla LND, non dovesse disporre di un campionato regionale già attivo in base alla propria appartenenza territoriale, potrà prendere parte ad altro campionato regionale attivo, secondo il criterio della vicinorietà o di carattere Interregionale.**

### a) Le Società Sportive partecipanti si impegnano a:

- Partecipare al campionato dalla prima all'ultima giornata, nel rispetto della competizione e degli avversari.
- Verificare che il proprio *roster eSport* (LISTA GIOCATORI), abbia tutte le certificazioni tecniche richieste dalla LND eSport per partecipare al campionato.
- Seguire l'andamento del proprio *team eSport* (SQUADRA DI CALCIO DIGITALE) promuovendone l'attività attraverso i canali ufficiali della Società.
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi promozionali organizzati dalla LND eSport, secondo il regolamento che ne istituisce l'organizzazione.
- Fornire al giocatore che parteciperà agli eventi *live* (in presenza), maglia da gioco ufficiale e/o polo del *Club*.

### b) Requisiti tecnici per i giocatori partecipanti (player):

- 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 1^ 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 definita dal Comitato Regionale PS5, XBOX o PC - **CROSS PLAY**

## 2.1. Procedura e requisiti per la registrazione e la partecipazione

L'iscrizione viene effettuata per via telematica, attraverso comunicazione da parte della Società Sportiva del proprio *team*, alla LND eSport tramite apposito form presente sul sito ufficiale e al Referente eSport del **Comitato Regionale** di appartenenza.

- 2.2. I giocatori devono essere riconosciuti da una società affiliata alla LND e rientrare nella fascia di età superiore ai 14 anni compiuti per l'attività svolta in remoto. Si valutano età inferiori solo attraverso liberatoria dei genitori o di chi ha la tutela del minore, caso per caso, previa comunicazione al Referente del Comitato Regionale.
- 2.3. Negli eventi dal vivo promossi dalla LND eSport è invece permessa la partecipazione a competizioni agonistiche ai soli giocatori maggiorenni.
- 2.4. I giocatori devono essere in possesso di una copia del titolo **FC25**, di un *account* Playstation Network e di un abbonamento valido al Playstation Plus.
- 2.5. È necessario specificare il proprio **PSN-ID**, nome e cognome al momento dell'iscrizione in piattaforma LND. Qualsiasi eventuale variazione del proprio ID deve essere comunicata al Referente regionale prima della disputa della gara certificandone la necessità, onde evitare la sconfitta a tavolino a carico della propria squadra e/o squalifiche individuali.
- 2.6. Non è permesso utilizzare un *account* diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata (**vedi sopra**).
- 2.7. Prendendo parte alla competizione, 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.
- 2.8. **IMPORTANTE: La squadra che nel proprio campionato affronterà quella di una ONLUS (Progetto Vinciamo Insieme), nella gara di andata e ritorno, si rende da subito disponibile ad affrontarla in orario e giorno che sarà preventivamente comunicato. Sarà possibile, in questa circostanza, schierare anche un solo giocatore al fine di garantire il coinvolgimento dei ragazzi/e delle ONLUS in una gara ufficiale;**
- 2.9. **La squadra rappresentante una ONLUS (Progetto Vinciamo Insieme) parteciperà al campionato secondo le indicazioni che saranno comunicate dai rappresentanti della struttura e non avrà limite di giocatori in rosa.**

## 3. Formula della competizione

3.1. La formula di gioco sarà la seguente:

- Durata: da Febbraio a Maggio 2025
- Piattaforma: PS5
- Valido Cross Play
- Titolo: **FC25**
- Modalità: **Pro Club 11 vs 11**
- Live streaming: canale YouTube/Twitch della società (facoltativo)
- Formula:
  - 11 vs 11 (minimo 5 in campo)
  - QLS: obbligatorio

Il campionato eSerieE sarà articolato in gare di andata e ritorno.

**Il calendario sarà elaborato dal sistema automatico della piattaforma LND Calcio Virtuale**

### **Flusso della comunicazione dei risultati**

**Al termine dell'incontro previsto dal calendario**, ogni **capitano** dovrà comunicare allo staff dei Referenti eSport del Comitato Regionale di appartenenza, **il risultato acquisito sul campo**. Il mezzo di comunicazione verrà indicato ai Capitani, dal Referente, prima dell'inizio della competizione.

### **3.2. Promozione nella categoria superiore**

Le prime classificate di ogni campionato regionale avranno diritto a partecipare, nella stagione e-sportiva 2025/2026, ad un campionato di categoria superiore, secondo la composizione che sarà attuata dalla **riforma**.

Le seconde classificate di ogni campionato regionale si affronteranno nei playoff nazionali per decretare la squadra che avrà diritto alla promozione nella categoria superiore.

Ai playoff nazionali accedono le seconde classificate. I Comitati Regionali che dispongono di 20 squadre avranno diritto a far partecipare 2 squadre ai playoff e così di seguito, per ogni 10 squadre in più.

### **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 e-sportiva e competizione**. Non è permesso giocare **contemporaneamente** in competizioni diverse, es. eSerieD ed eSerieE in squadre diverse.

Un giocatore appartenente ad una squadra di eSerieE potrà giocare in altra squadra solo ed esclusivamente se questa prende parte al Torneo LND eCup in assenza di partecipazione della squadra con la quale partecipa alla eSerieE.

**La regola sopra indicata non ha invece effetto sulle giocatrici, che potranno partecipare sia alla competizione eFemminile che alle competizioni eSerieD ed eSerieE, all'interno di squadre miste.**

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.

Ogni modifica nella composizione della rosa dovrà essere comunicata allo staff LND eSport e al Referente eSport del Comitato Regionale di appartenenza.

**Non sarà invece possibile effettuare nessuna modifica in rosa nella fase dei playoff regionali e nazionali.**

### **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. Classifiche avulse**

Se al termine della *regular season*, 2 o più squadre avranno lo stesso punteggio, verranno presi in considerazione i seguenti indicatori:

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

Si ribadisce che ogni squadra può prendere parte al campionato eSerieE consapevole del fatto che, in caso di promozione o partecipazione ai playoff, dovrà avere un minimo di 15 giocatori in rosa, tra i quali uno o più portieri. Viene inoltre reso obbligatorio, per ogni player, il possesso di una PlayStation5, del videogioco ufficiale del Campionato e di un abbonamento PS Plus (valido Cross Play)

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 nella categoria superiore.

## **4. Svolgimento**

Ogni Referente ha la facoltà di organizzare l'attività nei giorni e negli orari di preferenza, dandone comunicazione alla LND eSport.

### **4.1 Struttura squadra Pro Club**

La squadra Pro Club potrà essere composta da un minimo di 5 giocatori in campo, fino ad un massimo di 30 in *roster*. Tutte le squadre potranno personalizzare i nomi e cognomi dei giocatori della CPU, purché rispettino il codice di condotta.

### **4.2 Accordi partite**

- Gli accordi per le partite verranno presi solo ed esclusivamente sul mezzo indicato dal Referente.
- Gli accordi presi tra squadre, senza averne messo a conoscenza il Referente non saranno considerati validi.
- In caso non venga segnalato nessuno accordo farà fede l'orario di default.

### **4.3 Spostamento gare**

È consentito spostare le partite dall'orario di default **solo se entrambi i capitani comunicheranno al Referente medesima volontà di cambiare giorno e/ orario** della gara in programma.

In assenza di segnalazione condivisa, la partita dovrà necessariamente essere disputata lo stesso giorno riportato da calendario e non sarà possibile spostarla in un giorno successivo. Alla squadra che non si presenterà all'appuntamento sarà inflitta la sconfitta a tavolino con il risultato di 3-0.

In caso di spostamento di una partita, tale azione dovrà essere comunicata al Referente entro o non oltre le ore 12 dello stesso giorno. **Lo spostamento partita per essere considerato valido dovrà essere convalidato dal Referente 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.

#### 4.4 Prepartita

1. La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria.
2. I Referenti assicureranno il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vicecapitano.
3. Un ritardo di 15 minuti è tollerato. Si consiglia comunque, nel rispetto degli avversari, di inviare una comunicazione per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server)
4. In caso di ritardi ulteriori al 16° minuto è possibile avvisare il Referente regionale 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 dedicata e concordata con il Referente (es. 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 sconfitta a tavolino, 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.

#### 4.5 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 al Referente LND 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 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**

L'interruzione viene considerata valida, se e solo se, l'intera squadra 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.

#### 4.6 Gestione dell'incontro e divieti

In caso di problemi legati ad irregolarità: player non presenti nella lista ufficiale consegnata al Referente, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente, la richiesta di reclamo dovrà essere presentata al Referente secondo il mezzo e le modalità previste dallo stesso, con il supporto di prove allegate quali video clip, Youtube o screen shot, specificando minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica. Qualora venga ritenuto valido il reclamo si procederà con la sanzione prevista.

- a. Sono vietate le azioni anti-sportive sul portiere, volontarie, ad esempio sui calci di punizione. In tal caso la squadra sarà soggetta a sanzione. La stessa può variare dal semplice avvertimento a punti di penalizzazione, valutata dalla LND in base alla gravità del rilievo.
- b. I Reclami, affinché possano essere ritenuti validi, devono essere segnalati al Referente entro il giorno successivo dalla compilazione del Report Finale.

#### 4.7 Postpartita

Al termine della partita i responsabili (capitano/vicecapitano) di ogni squadra, avranno l'obbligo di inviare tramite la chat ufficiale scelta dal Referente (Discord, Whatsapp, Telegram), 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 del Referente regionale LND aggiornare i risultati in base ai dati ricevuti.** I responsabili delle squadre si impegnano a caricare le seguenti schermate subito dopo la conclusione del proprio match, salvo diverse indicazioni del Referente regionale LND.

## 5. Codice di condotta

I partecipanti ai Campionati di **calcio digitale (esports)** promossi dalla LND eSport hanno l'obbligo di osservare un comportamento consono sui propri profili e canali social e nelle chat destinate alla gestione della competizione, nel rispetto del decoro e del fairplay. La non osservanza di quanto sopra sarà sanzionato con giornate di squalifica o allontanamento da qualsiasi campionato.

### 5.1 Integrità della competizione

1. Le squadre sono tenute a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita, evitando qualsiasi comportamento anti sportivo.
2. Sono severamente vietati tutti i **comportamenti anti sportivi** assimilabili 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.

### 5.2 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, traendone 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).



### 5.3 Penalità

La natura e l'estensione della penalità è a discrezione della LND eSport;

- 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:
  - 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, 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.

Il Presidente della Commissione LND  
eSport (calcio virtuale)

**Ing. Santino Lo Presti**



*Campo virtuale, emozioni reali.*

