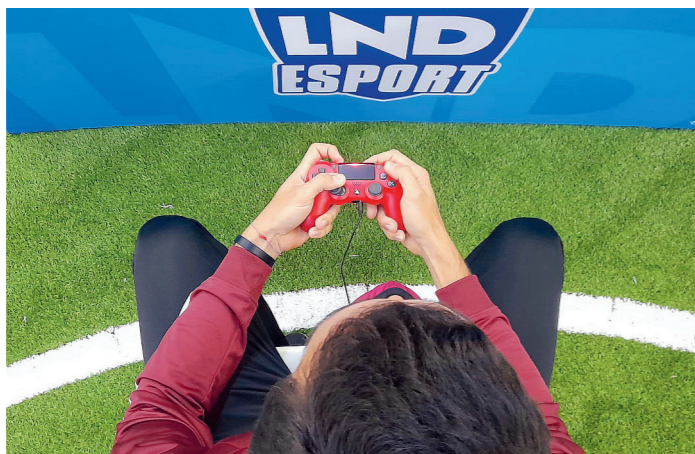


Il cuore del calcio batte forte sui campi di pixel

Ha preso il via la terza stagione della eSerie D con 42 squadre divise in 3 gironi, in partenza anche la eFemminile. Coinvolti migliaia di ragazzi e ragazze, società in rappresentanza di tutto il Paese

Il calcio virtuale della Lega Nazionale Dilettanti, dal primo kick-off del 2019 in quel di Coverciano, ha proseguito la sua marcia consolidandosi nel panorama nazionale del gaming competitivo. Lo scorso 15 novembre infatti, c'è stato il fischio d'inizio per la terza stagione della eSerieD con 42 squadre al via suddivise in tre gironi. Un campionato unico perché dedicato ai team esport delle Società calcistiche militanti nella Serie D italiana e decisamente appassionante, in quanto giocato in modalità Pro Club 11:

quella in grado di regalare sia ai protagonisti che agli spettatori, le emozioni di una vera partita di calcio. La stagione e-sportiva della LND non si conclude certo con la sola eSerieD ma con un'offerta a 360°, in linea con le competizioni del brand. In virtù di questo ci sarà l'avvio, nelle prossime settimane, anche della terza stagione del campionato eFemminile (riservato ai team virtuali della Serie C calcio femminile) e della seconda LND eCup, una sorta di "FA Cup" dove i team del massimo campionato dilettantistico incrociano il joypad con quello di team provenienti dall'area professionistica. Coinvolti quindi migliaia di ragazzi e ragazze, società provenienti da tutto il Paese, diverse categorie, kermesse nazionali come l'imminente Torneo delle Regioni o internazionali come la prossima Italy



Women's eCup, trofeo virtuale europeo per le squadre femminili con lo sguardo verso l'Uefa, sognando una Regions' Cup anche per i campioni della PlayStation-FIFA. A questo scopo è stata allestita anche una Rappresentativa Nazionale LND eSport, pronta a misurarsi in campo internazionale. Un investimento concreto, per la Lega Nazionale Dilettanti, che non voleva restare alla finestra di fronte ad un fenomeno così in crescita legato, comunque, all'amore per il calcio. Quello dei videogiochi rappresenta un terreno "croce e delizia" per i giovani di questo tempo che un'istituzione come la LND, presente su tutto il territorio nazionale, non poteva certo ignorare anzi. Proprio nel 2019, stagione prima per gli eSports LND, si era dato avvio al progetto "Educare giocando" per smontare pregiudizi e dimostrare che il videogioco responsabile, può essere felice strumento educativo e inclusivo.

«L'obiettivo - come dichiara il coordinatore e presidente della Commissione LND eSport Santino Lo Presti - era mettere insieme il mondo delle nostre, tantissime, Società calcistiche, con persone mosse da una grande passione per il pallone ma che per età, condizione fisica, lavoro o altri impedimenti, non possono esprimere questo amore su un campo d'erba reale». Da questo desiderio, l'intuizione di unire le opportunità of-

ferte dalla tecnologia con l'allestimento di un road show nei Comuni Regionali invitando i ragazzi delle società del territorio e realizzando tornei locali. Fu un successo rallentato solamente dalla pandemia che costrinse all'interruzione degli incontri "live", con trasferimento completo online. «Oggi, grazie a quella prima intuizione, ci sono migliaia di ragazzi e ragazze che fanno parte di società dilettantistiche di ogni ordine e grado, che - aggiunge Lo Presti - partecipano ai campionati senza limiti imposti dalla carta d'identità o da un'eventuale menomazione fisica».

L'attuale organizzazione dell'eFootball targato LND nasce e prende forza proprio dalla dolorosa e faticosa esperienza del lockdown. Una condizione che spinse a osare e andare oltre il road show, con la "chiamata alle armi" delle Società, dimostratesi prontissime ed illuminate a coinvolgere tanti ragazzi e ragazze che si trovavano fermi, impossibilitati a seguire la propria passione e lontani dai compagni e dalle compagne di squadra. In casa, in sicurezza ma ancora una volta orgogliosi di indossare la maglia del proprio club. La proposta quindi più strutturata incontrò una grande risposta: 40 società di Serie D risposero presente e fecero "scontrare" i propri atleti nel primo campionato di eSerie D della storia. Il Palermo è stato il primo club ad aggiudicarsi il Joypad Oro, il Trastevere a vincere invece la seconda edizione. Oggi, a contendersi il titolo 2021/2022 abbiamo:

Girone A: Trastevere, San Giuliano City, Aurora Alto Casertano, Flaminia Civita Castellana, Audace Cerignola, Recanatese, Atletico Terme Fiuggi, Prato, Luparense, Virtus Ciserano Bergamo, Mariglianese, Desenzano Calvina. Neo promosse dalla eSerieE (campionati regionali) Ventimiglia e Olympia Cedas Sulmona. **Girone B:** Chieri, Varese, Sona, Rimini, Insieme Formia, Mestre, Seravezza Pozzi, San Giorgio, Acireale, Crema 1908, Brindisi e Santa Maria Cilento. Dalla eSe-

rie Ladispoli e Palermo C5. **Girone C:** Afragolese, Borgo San Donnino, Ostia-mare, Savoia, Follonica Gavorrano, Leon, Lomano Badesse, Villa Valle, Giugliano, Cassino, Fasano e Sorrento. Neopromosse: Vesta e Real Terre e Acqua. Un campionato di elevata qualità tecnica, condotto da eggers di assoluto valore che sono stati ingaggiati dalle Società, al fine di rendere la costola eSport una vera e propria declinazione della maglia. Giocatori e giocatrici di diverse età, incluso chi mai si era avvicinati al pallone "reale" ma voleva vestire la maglia del club della propria città scendendo nell'arena virtuale. «Una comunità di player - conclude il Coordinatore della LND eSport - che nella sola eSerieD conta un migliaio di partecipanti con la formula della squadra completa, ognuno con il proprio ruolo e decisamente lontani dall'idea del videogioco che ti isola dal mondo. Ogni team può schierare 11 player più le riserve che si relazionano tra loro, c'è un tecnico che li allena, fanno "spogliatoio". Quelli LND sono ad oggi gli unici campionati ufficiali Pro Club 11vs11: le squadre di Serie A, B e C, ad esempio, giocano in modalità uno contro uno. Quelle professionistiche che hanno anche il team Pro Club, come detto, partecipano alla LND eCup». La prima edizione ha raccolto 27 squadre di cui 11 espressione di team pro. In finale se la sono giocata Genoa, realtà di punta del mondo eSports, e l'US Savoia 1908: a trionfare sono stati i campani che hanno così "vendicato" la sconfitta contro i genovesi nella finalissima del campionato nazionale del 1923-24. Le finali, dopo una fase eliminatoria tutta online, si sono giocate a Vicenza, in un suggestivo spazio allestito nel punto vendita di GTZ, main sponsor della manifestazione e distributore per i brand Adidas, Nike e Puma.



Immagini delle ultime stagioni del calcio virtuale della Lega Nazionale Dilettanti



LEGA NAZIONALE DILETTANTI

Siamo noi il Cuore del Calcio

www.lnd.it













