



REGOLAMENTO LND eFemminile

FIGC LEGA NAZIONALE DILETTANTI

SOMMARIO

1. DEFINIZIONI
2. SOCIETÀ E GIOCATORI
3. FORMAT
4. SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO
5. PENALITÀ
6. CODICE DI CONDOTTA

Prendendo parte alle Competizioni della LND eSport, 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**, per mezzo dell'apposita Commissione eSport (calcio virtuale) indice ed organizza Campionati e Tornei sia *on line* che *on site*. Le attività vengono svolte con l'ausilio del fornitore VPL (*Virtual Pro League*).
- 1.2. La lista dei giocatori di una squadra (anche detta "roster") deve essere composta da un minimo di 1 giocatrice fino ad un massimo di 10.
- 1.3. I capitani e tutte le giocatrici si impegnano a rispettare le regole riportate nel presente regolamento.
- 1.4. I soggetti coinvolti nelle attività della LND eSport dovranno attenersi alle norme esposte nel regolamento, la cui accettazione e approvazione risulterà automatica dal momento dell'avvenuta iscrizione.
- 1.5. Tutte le comunicazioni ufficiali avverranno, solo ed esclusivamente, tramite il server DISCORD creato dalla LND eSport. Nel server saranno ammessi, tramite invito, un Responsabile eSport e tutte le componenti del roster per ogni Società tra le quali dovrà essere individuata la figura di un Capitano.
Le risposte ai quesiti e le decisioni prese dalla LND eSport verranno riportate pubblicamente dallo staff incaricato della gestione server, sotto la diretta supervisione del personale LND.
- 1.6. Tutte le segnalazioni di reclami o problematiche che possano incidere sull'andamento delle competizioni dovrà essere tempestivamente segnalato aprendo un ticket su DISCORD

2. SOCIETÀ E GIOCATRICI

2.1. REQUISITI DI PARTECIPAZIONE:

A. Impegno da parte delle Società

Le Società Sportive che partecipano alle competizioni Ufficiali LND eSport si impegnano a:

- Definire e segnalare la figura di un Referente della Società con il quale poter interagire direttamente. La figura del referente può essere ricoperta dal Capitano 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 dalla LND eSport per poter partecipare;
- Promuovere sui propri canali istituzionali e social l'andamento della propria squadra durante tutta l'attività;
- Partecipare ad eventuali finali e/o eventi che verranno comunicati preventivamente dalla LND eSport ed a fornire, alla player rappresentante on site, almeno una maglia da gioco ufficiale del Club.
-

B. Requisiti tecnici delle giocatrici:

Tutte le giocatrici delle Società Sportive registrate come rappresentanti ufficiali devono impegnarsi a:

- Essere in possesso di una connettività adeguata ad effettuare lo streaming della partita (ad es. Fibra 100 mbps/10MB o ADSL 50mbps/5MB)
- Essere in possesso dell'hardware e del gioco aggiornato all'ultima versione stabilito nel format specificato nel presente regolamento;
- Disporre di un account di gioco valido e senza ban a proprio carico;
- Disporre di un abbonamento, dove necessario, per giocare online;
- Dare disponibilità a disputare le partite nei giorni prestabiliti dal calendario ufficiale;
- Garantire 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 slittamenti di orari 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.

2.2. PROCEDURE DI REGISTRAZIONE DELLE GIOCATRICI:

L'iscrizione della squadra viene effettuata preventivamente per via telematica, attraverso la registrazione nell'apposita area sul portale web della LND eSport, successivamente le player dovranno registrarsi sulla piattaforma ufficiale della competizione - VPL Virtual Pro League.

- a) Per le competizioni è prevista una soglia minima di età di 14 anni;
- b) Tutte le giocatrici devono essere riconosciute come rappresentanti ufficiali da una Società Sportiva;
- c) Le giocatrici, di età inferiore ai 18 anni, dovranno presentare, per la partecipazione agli eventi dal vivo, un permesso scritto da parte dei propri genitori o tutori legali ed una liberatoria per l'eventuale pubblicazione di immagini ritraenti il soggetto minore;
- d) Tutte le giocatrici, nel registrarsi sulla piattaforma ufficiale, dovranno inserire i dati richiesti. Le giocatrici già presenti nella piattaforma ufficiale non dovranno creare un nuovo o secondo profilo;
- e) Al momento dell'iscrizione verrà richiesto il proprio PSN-ID/Gamertag ed il proprio nominativo. Non sarà permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma. Verranno considerati difforni tutti i PSN-ID/Gamertag che risulteranno diversi anche solo per un carattere o simbolo. Se riconducibili a possibili errori di battitura, la verifica e la correzione dovrà essere effettuata 24 ore prima dell'inizio della competizione. Si consiglia dunque al Referente/Capitano di effettuare un controllo approfondito. Anche il nominativo personale dovrà restare inalterato dal momento dell'iscrizione;
- f) Tramite una mail a esports@lnd.it dovrà essere fornita la rosa con una foto di ogni player per permettere la corretta identificazione durante le attività di gioco o per procedere con accertamenti che la LND eSport riterrà necessari (si consiglia inquadratura mezzo busto a braccia conserte con fondo neutro e una buona illuminazione). Per tutti i minorenni dovrà essere inviata anche una liberatoria per l'uso delle immagini tramite mail alla LND eSport. Nome - Cognome - Data Nascita - Città

3. DESCRIZIONE DEL FORMAT

3.1. La Formula di gioco ufficiale è la seguente:

- Piattaforma: PlayStation 5 - Xbox Series X/S - PC
- Titolo: EA SPORTS FC 24
- Modalità: Amichevoli Online
- Periodo: 02/04/2024 – 02/06/2024
- Squadre ammesse: squadre femminili di club e nazionali
- Overall generale squadra: 95
- Durata tempo: 6 minuti
- Velocità di gioco: normale
- Comandi: qualsiasi

è fatto divieto assoluto di utilizzare formazioni con difese a 3 o a 5.

3.2. Campionato LND eFemminile

Al Campionato LND eFemminile possono partecipare tutte le Società Sportive riconosciute dalla Federazione Italiana Giuoco Calcio. Il Campionato avrà due fasi ben distinte:

- Fase a gironi (online):

Le squadre verranno divise in uno o più gironi in base al numero di iscrizioni. Le partecipanti si affronteranno in match di andata e di ritorno. Le prime squadre del girone accederanno alla Final Four.

- Final Four (on site):

Le modalità verranno comunicate direttamente sui canali di comunicazione ufficiale e sul sito istituzionale.

3.3. Composizione del Team

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

- Numero massimo di player in rosa: **10**
- Numero minimo di player in rosa: **1**

3.4. Gestione Giocatrici

Ogni giocatrice può essere iscritta ad una sola squadra.

Durante il Campionato viene prevista la possibilità, per tutte le Società, di effettuare interventi di modifica sulla composizione del proprio roster in qualsiasi momento della stagione purché vengano rispettati i requisiti minimi e massimi di player in rosa.

3.5. Formazione delle Classifiche

Le classifiche di tutte le Competizioni eSport indette dalla Lega Nazionale Dilettanti vengono stabilite mediante l'attribuzione di tre punti per la gara vinta e di un punto per la gara pareggiata; per la gara perduta non vengono attribuiti punti.

Se al termine dell'attività due o più squadre, dello stesso girone, avranno lo stesso punteggio, verranno considerati i seguenti fattori per stabilire la prosecuzione nel Campionato:

- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Reti totali realizzate in generale;
- Partita di spareggio.

4. SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

4.1. Date e orari

Le partite verranno disputate di default nei giorni:

- martedì ore 21:30

In base al numero di squadre iscritte le partite disputate nel giorno prestabilito potrebbero essere due, con calcio d'inizio fissato alle ore 22:00 per la seconda gara del giorno.

4.2. Accordi Partite e Strumenti

4.2.1. UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida solo se effettuata in forma pubblica sotto il controllo dello staff LND. Saranno reputati validi solo gli accordi presi in forma esplicita e palese all'interno della chat Discord di riferimento dove tutto lo Staff potrà prenderne atto.

4.2.2. STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (WhatsApp, Instagram, Facebook, etc...) o in forma privata tra le parti non sarà ritenuto valido e non verrà considerato valido ai fini di una variazione.

4.2.3. ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default del match. In caso di match non disputato lo Staff dovrà essere tempestivamente informato ed avrà diritto di intervento. Lo Staff potrà intervenire direttamente decidendo le sorti dell'incontro, assegnando ammonizioni, punti di penalità alle Società o l'eventuale annullamento del match.

4.2.3. PROBLEMI SERVER EA 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 seguito di questi inconvenienti.

4.3. Metodologie e Accordi

Tutti i capitani/referenti possono accordarsi nelle seguenti forme:

- **ANTICIPO**

I club possono anticipare il match, tramite accordo su Discord, entro le 24 ore precedenti al turno previsto dal programma ufficiale.

- **PREDEFINITO**

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

- **POSTICIPO**

I club possono posticipare il match, tramite accordo tra i due Capitani su Discord, entro la domenica della settimana della gara.

POSTICIPARE con motivazione

In caso di motivi extra gioco è possibile fare una segnalazione tempestiva allo Staff che si riserva la facoltà di intervenire direttamente, come il congelamento della partita e la diretta definizione di una nuova data dell'incontro.

LIVE STREAMING CANALE UFFICIALE LND ESPORT

Non sarà consentito alcun cambio di orario se la partita in questione dovrà andare in onda sul canale Twitch ufficiale LND eSport. Tutte le squadre potranno visionare la calendarizzazione dei match trasmessi sul Discord di riferimento.

4.4. PRE-PARTITA

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

L'host della partita è a carico della squadra che nella pagina del match è posizionato a sinistra (squadra in casa); Nel caso in cui la squadra di casa non riesca a invitare il team avversario per problemi legati al gioco, sarà compito della squadra ospite procedere con l'invito della partita. Se il problema persisterà, sarà compito dello Staff decidere dell'esito della gara.

Le giocatrici incaricate di trasmettere la propria partita dovranno attivare la live streaming 10 minuti prima dell'inizio della gara partendo dalla schermata principale di EA SPORTS FC 24. 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'avversaria per l'eventuale ritardo (es. bug, disconnessione player, problemi caricamento server, il tutto per dare RISPETTO all'avversario).

Le partite trasmesse sul canale ufficiale Twitch dovranno iniziare all'orario di default.

Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 10 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in attesa deve comunicare su Discord l'eventuale assenza dei rivali procedendo all'apertura di una contestazione del

match tramite apposita area sul server Discord. **Se** la squadra avversaria, Capitano e/o giocatrice **non dovessero avvisare di eventuali problemi attraverso la chat di Discord**, la LND eSport assegnerà la vittoria a tavolino a favore della squadra presente, in attesa, nei tempi previsti.

In fase di accesso alla gara potrà essere richiesto dallo staff di effettuare l'identificazione delle giocatrici tramite webcam o cellulare. La ripresa in tempo reale dovrà mostrare la presenza della giocatrice all'interno del gioco. Dopo il riconoscimento la trasmissione video non dovrà essere interrotta. Chiunque dopo l'identificazione eseguirà una disconnessione video, per qualsiasi motivo, dovrà ripetere la procedura di identificazione. La procedura verrà effettuata entrando in un'area prestabilita e comunicata sul server Discord con il rappresentante della LND sarà anch'esso collegato per effettuare il controllo.

4.5 PARTITA

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

La partita finirà al minuto 90', al triplice fischio. Nella fase a gironi (online) non sono previsti tempi supplementari e/o calci di rigore.

Eventuali problematiche:

- Nei primi 5 minuti di gioco, per problemi di lag o di connessione generici, è ammesso disconnettersi dal match per ripetere l'incontro per un massimo di 2 volte.
- In caso di crash di una giocatrice, successivi ai primi 5 minuti, la partita riprenderà dal minuto dell'interruzione, con lo stesso risultato al momento della disconnessione.

Interruzioni partite:

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

Le giocatrici impegnate nella gara dovranno mostrare le seguenti schermate di gioco a fine partita:

- Dati Partita (riepilogo);
- ID Table (Elenco utenti).

4.6. POST-PARTITA

Per consentire un corretto controllo e inserimento dati sulla piattaforma, il capitano dovrà inserire il risultato sulla piattaforma e l'eventuale link alla diretta della partita appena conclusa entro le ore 01:00 della mattina del giorno successivo.

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

4.7. LIVE STREAMING

Ogni squadra è invitata ad avere uno streaming.

Sono ammesse grafiche personalizzate per la propria diretta e anche webcam a video, purché non copra risultato, tempo, nomi giocatrici e radar. Consigliamo di tenere la schermata della webcam in alto sulla destra.

Il seguente streaming dovrà avere almeno una qualità di 720p.

Impostazioni live streaming

★ VIDEO:

- Interfaccia: Barra nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore: Nome giocatore
- Mostra Tempo/Risultato: Si
- Radar: 2D/3D
- Monitoraggio connessione: Si (No in caso di diretta LND Esport)
- Input in sovrimpressione: Si (No in caso di diretta LND Esport)

★ AUDIO:

- Volume effetti menù: 0-10 (0 in caso di diretta LND Esport)
- Volume musica menù: 0-10 (0 in caso di diretta LND Esport)
- Disattiva la musica per lo streaming: Si
- Volume telecronaca: 0-10 (0 in caso di diretta LND Esport)
- Volume effetti stadio: 0-10 (minimo 8/10 in caso di diretta LND Esport)

★ **ALTRO:**

- Audio personale: consentito* (non consentito in caso di diretta LND Esport)
- Audio party: consentito* (non consentito in caso di diretta LND Esport)
- Audio mezzi terzi (es. Discord): consentito* (non consentito in caso di diretta LND Esport)
- Chat live streaming a schermo: non consentita
- Qualità live streaming minima: 720p

★ **NOTIFICHE:**

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

*Ogni giocatrice è responsabile di tutto ciò che verrà detto durante la trasmissione da se stessa e da tutte le persone presenti vocalmente nella diretta.

5. PENALITA'

Qualsiasi persona che sia trovata o abbia tentato di essere coinvolta in qualsiasi atto che la LND eSport ritiene, a sua discrezione, lesiva o scorretta, sarà soggetta a penalità. La natura e l'estensione della penalità imposta dovuta a questi atti sarà a sola e assoluta discrezione della LND eSport e comunicata tramite lo Staff del server DISCORD.

A fronte del rilevamento di una infrazione, commessa da squadra o giocatrice di una Società Sportiva, lo Staff, a seguito del provvedimento che verrà adottato dalla Segreteria LND eSport, procederà con l'applicazione dello stesso nel seguente ordine di gravità:

- Ammonizione;
- Giornata di Squalifica
- Perdita di partite o serie di partite;
- Sospensione;
- Squalifica dalla competizione.

A) Schieramento in campo di giocatrici fuori roster

Nel caso in cui una squadra si presentasse in campo con una giocatrice fuori roster, la sanzione prevista, in unico provvedimento, è: Sconfitta a tavolino. In caso di sconfitta il match viene convalidato.

B) PSN-ID/Gamertag non conforme

Nel caso in cui una squadra si presentasse in campo con una giocatrice con PSN-ID/Gamertag non conforme a quanto segnalato nel roster, la sanzione prevista, in unico provvedimento, è: Sconfitta a tavolino. In caso di sconfitta il match viene convalidato.

C) Squadra senza requisiti minimi di gara

Se una squadra non dispone dei requisiti minimi di gara, verrà assegnata la vittoria a tavolino al club che non viola il regolamento. In caso in cui i requisiti minimi di gara non vengano rispettati per 3 gare consecutive la squadra verrà squalificata dalla competizione applicando le regole di abbandono e sostituzione squadra completa, facendo fede al girone (andata o ritorno). La LND eSport, con il suo Staff, si riserva il diritto di valutare, caso per caso, comportamenti reiterati da parte della squadra.

D) Abbandono e sostituzione squadra completa

In caso di abbandono della competizione di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le successive partite non giocate verranno assegnate vinte agli avversari. Tutti i componenti della squadra riceveranno una squalifica a tempo indeterminato. Sarà comunque possibile presentare un ricorso, tramite mail a esport@lnd.it, da parte di ciascuna giocatrice e la LND eSport deciderà se confermare o rimuovere il provvedimento.

E) Violazioni reiterate

Infrazioni ripetute saranno soggette a penalità inasprite, fino alla squalifica temporanea o indeterminata (ban) da tutte le competizioni e/o manifestazioni della LND eSport.

Viene fatto notare che tutte le penalità potranno non necessariamente venire imposte in maniera sequenziale. La LND eSport, a sua sola discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo membro anche per un primo episodio di offese o se l'azione della squadra (o suo componente) verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica. Qualsiasi forma di razzismo verrà giudicata severamente.

Tutte le decisioni verranno comunicate direttamente dallo staff e successivamente rese pubbliche sulla piattaforma o/e tramite la pubblicazione di un comunicato sul sito della LND (esport.lnd.it).

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 fair play e della legalità.

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

6. CODICE DI CONDOTTA

Integrità della competizione

- Le squadre sono tenute a giocare sempre al massimo delle loro possibilità in ogni partita della competizione ed evitare qualsiasi comportamento in contrasto con i principi di sportività, onestà o fair play. Violando questa regola si incorrerà in penalità a discrezione della LND eSport. Gli esempi di seguito riportati sono di solo scopo illustrativo.
- Collusione, definita come cooperazione o cospirazione al fine di barare o ingannare gli altri o alterare gli equilibri di campionato in corso. La cooperazione o cospirazione può avvenire tra giocatrici, squadre e/o organizzazioni, e viene messa in atto a solo beneficio delle parti coinvolte nella cooperazione o cospirazione. La collusione include, ma non è limitata a, atti come:
 - 1) Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatrici per non giocare una partita con uno standard ragionevole di competizione;
 - 2) Accordarsi preventivamente per dividere montepremi e/o qualsiasi altra forma di compensazione;
 - 3) Inviare o ricevere segnali da fonti esterne, elettronici o di altro tipo, a/da una giocatrice durante gli eventi live;
 - 4) Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre una giocatrice a farlo.
- Hacking, definito come qualsiasi modifica non autorizzata al gioco o a Playstation, l'utilizzo di qualsiasi dispositivo o programma di cheating, o un metodo analogo per barare.
- Exploiting, definito come sfruttare intenzionalmente qualsiasi bug in gioco a proprio vantaggio.
- Ringing, definito come giocare con l'account di un altro giocatore o richiedere forzatamente di farlo.
- Cambio ID-PSN/Gamertag:
 - 1) Inviare una mail a esport@lnd.it inoltrando la mail di avvenuto cambio ID-PSN/Gamertag.
 - 2) Il cambio ID-PSN/Gamertag verrà modificato e convalidato dallo staff sulla piattaforma di riferimento entro massimo di 48 ore.

Comportamenti antisportivi delle giocatrici durante una partita

- Sono vietate movenze extra durante calci piazzati e rigore, traendo un vantaggio.
- Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio.

- È vietato il gioco antisportivo di contatto sul portiere da palle inattive.

Comportamento social network

- Tutte le player registrate LND eSport sono tenute a tenere un comportamento consono all'attività.
- Nel caso in cui un utente venga associato ad atti pubblici che possano portare pregiudizio e danno all'immagine della LND, della Società Sportiva o dei soggetti coinvolti nella competizione la LND eSport si riserva il diritto di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Tutte le Squadre, con i relativi referenti e Capitani, sono tenuti a controllare l'atteggiamento social delle proprie player ed eventualmente segnalare alla LND eSport comportamenti non opportuni.

Comportamento server Discord

- Tutti sono tenuti a rispettare i partecipanti presenti nel server Discord. La LND eSport si riserva il diritto di decidere in caso di comportamenti reiterati e di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Le comunicazioni da parte degli admin LND eSport sono insindacabili, ma sarà possibile presentare ricorso con le dovute giustificazioni.
- È possibile aprire un contatto diretto con gli admin LND eSport per reclami o altro, attraverso l'apposita sezione Discord.
- Non sono ammessi contatti diretti privati (che non siano visibili e comprovabili da tutto lo Staff LND).

Comunicazioni Private

Non sono ammesse o considerate valide tutte quelle comunicazioni dirette che possono essere effettuate tra i partecipanti alle Competizioni e tutto il personale addetto alla gestione. Come riportato in tutti gli articoli precedenti le comunicazioni avverranno direttamente sul server DISCORD da parte dello Staff.

Il Presidente della Commissione LND eSport
calcio virtuale
ing. Santino Lo Presti



Campo virtuale, emozioni reali.