



## **REGOLAMENTO ESPORT**

*Eccellenza eSport*

Stagione Sportiva 2020/21

## **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 2020/2021, i campionati gratuiti sperimentali di **eEccellenza**.
- 1.2. La lista dei giocatori di una squadra - "roster" - è composta da un minimo di 5 giocatori (coloro che scenderanno in campo per la singola gara) ad un massimo di 15 player (riserve) per il campionato Eccellenza.
- 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 i player coinvolti nelle nostre 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 account PS4 Plus;

- Dare disponibilità nel giorno stabilito dal calendario ufficiale del campionato a disputare la partita:
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla 1<sup>a</sup> 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 PS4 o PS5 attraverso la versione in compatibilità PS4.

## **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.** Non è previsto, per i giocatori, alcun limite d'età, sesso e/o di abilità fisica (**Insuperabili**).
- 2.4.** I giocatori devono essere in possesso di una copia di FIFA 2021 per Playstation 4, di un account Playstation Network, di un abbonamento valido al Playstation Plus in alternativa, in caso si sia in possesso di una PS5, si dovrà partecipare con la versione di FIFA21 per ps4.
- 2.5.** È necessario specificare il proprio PSN-ID, nome e cognome al momento dell'iscrizione. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata.
- 2.6.** Non è possibile, per un player registrato, presso una società sportiva, presentare istanza di tesseramento eSport presso altra società sportiva.
- 2.7.** Prendendo parte alla competizione LND Esport, tutti i player, danno disponibilità a effettuare l'interno campionato sulla piattaforma PS4 e sugli orari di gioco definiti come orari di default.

## **3. Descrizione del format**

**3.1.** Per la stagione 2020-21 la formula di gioco (valida per tutti i campionati) sarà la seguente:

- Piattaforma: PS4/PS5(versione ps4)
- Titolo: FIFA 2021
- Modalità: Pro Club
- Live streaming: consigliata twitch ma facoltativa
- Formula:
  - Eccellenza eSport: 5 vs 5
  - QLS: obbligatorio

**3.2. I Campionati eSport LND (Coppa Italia eEccellenza – Seconde di eEccellenza)**

### **1. Campionato e-Eccellenza**

Al campionato di Eccellenza eSport possono partecipare tutte Società iscritte ai **campionati regionali** della stagione 2020/21.

Le **prime classificate** di ogni campionato regionale si affronteranno nella competizione **Coppa Italia eEccellenza**. La squadra vincitrice, oltre al trofeo, avrà diritto a partecipare al campionato di **eSerieD 2021/22**.

Le **secondo classificate** di ogni campionato regionale si affronteranno per decretare la squadra (quella vincitrice del mini torneo) che avrà diritto a partecipare al campionato di **eSerieD 2021/22**.

### 3.3. Composizione dei Team e cd. "Qualsiasi (QLS)"

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

a) Eccellenza:

- Numero massimo di giocatori in rosa: 15
- 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.

Prevista una **finestra** di "**mercato**" in cui ogni Società potrà cambiare e aggiungere i player (max 5) alla propria rosa:

- Termine girone di andata (settimana tra la decima giornata e l'undicesima giornata)
- Termine girone di ritorno (settimana/e tra la ventesima giornata e inizio playoff)
- Tra la sestultima e quartultima giornata di campionato
- Bonus: si permette l'inserimento in rosa di max 4 player a società se necessario in qualsiasi momento del campionato, previa comunicazione all'ADMIN LND Esport (4 player per le partite di ANDATA e 4 Player per il RITORNO).

### 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 Eccellenza si giocherà con partite di andate e ritorno, in round composti da 10 società.

**3.7.** Se al termine della regular season, 2 o più squadre dello stesso gruppo avranno lo stesso punteggio, verranno applicati i seguenti tiebreaker:

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

## 4. Svolgimento del Torneo

### 4.1. Modalità

Il campionato eSport Eccellenza vedrà la composizione di un girone per ciascun Comitato Regionale con **10 squadre** per ciascuno di esso. La modalità di Fifa 21 sulla quale si svolgerà la competizione sarà **Pro Club**, sulla console PlayStation4 oppure PS5 versione PS4.

### 4.2. Giorni e Orari predefiniti

- Mercoledì ore 21:30
- Giovedì ore 21:30

Tutti i Comitati Regionali avranno comunque la facoltà di cambiare e scegliere i due giorni di gara

### 4.3. Mezzo di comunicazione

L'unico e il solo mezzo di comunicazione consentito e riconosciuto dalla LND Esport è il **server discord dedicato** per ciascuna competizione.

### 4.4. Struttura squadra Pro Club

La squadra Pro Club potrà essere composta da un minimo di 5 giocatori fino ad un massimo di 15. La prima giornata di campionato tutti i club dovranno obbligatoriamente avere la propria squadra nella decima divisione (divisioni online Pro Club). A partire dalla seconda giornata potranno scalare le divisioni fino ad arrivare alla prima divisione.

Tutte le squadre potranno personalizzare i nomi e cognomi dei giocatori della CPU, purché rispettino il codice di condotta (vedi 5.5.X)

### 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.

## 1. 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. 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 17:00 dello stesso giorno. Lo spostamento partita per essere considerato valido dovrà essere convalidato dall'admin LND Esport regionale.

### TIPOLOGIE SPOSTAMENTI:

- *Anticipo*: Le squadre possono anticipare i propri match nell'apposita sezione discord (accordi-match), in qualsiasi orario del giorno della partita stessa, comunicandolo entro le 17:00
- *Posticipo*: Le squadre possono posticipare i propri match nell'apposita sezione discord (accordi-match), in qualsiasi orario, non oltre le 23:45, del giorno della partita stessa, comunicandolo entro le 17:00
- In caso di impossibilità di disputare l'incontro già programmato, i capitani potranno accordarsi per spostare data e orario dell'incontro entro la settimana della giornata in programma

**Lo spostamento delle partite non è consentito in caso di diretta sul canale di riferimento della Lega. La lega ha facoltà di indicare gli orari della diretta che non potranno variare per più di 20 minuti rispetto a quello di default (21:10/21:50)**

## 4.6. 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. I responsabili (capitano/vicecapitano) delle squadre sono tenuti a rendersi disponibili sulla chat Discord almeno 25 minuti prima dell'orario di inizio della partita. Da quel momento in poi, i giocatori saranno gli unici responsabili di eventuali problemi tecnici o di gioco.
4. 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);
5. Prima dell'inizio dell'incontro, il Capitano o Vice-Capitano dovrà espletare tutte le formalità di inizio partita, ovvero:
  - Ok di "pronto" 15 minuti prima dell'orario concordato attraverso la chat di Discord.
  - Ok di "pronto" per lo streaming sul canale della società sportiva e invio del relativo link.
  - Conferma della rosa in campo. (jpg attraverso discord)

6. Ad ogni squadra viene concesso un ritardo di 15 minuti rispetto all'orario prestabilito precedentemente. La squadra in attesa deve comunicare su Discord l'eventuale assenza dei rivali in maniera tempestiva e rimanere in attesa per 15 minuti per procedere al *protest* del match. Se la squadra avversaria, Capitano e Vice-Capitano non avvisano di eventuali problemi attraverso la chat di Discord, la vittoria verrà assegnata a tavolino alla Squadra presente (in attesa) con il punteggio di 3-0.
7. In caso di ritardi ulteriori al 16° minuto è possibile avvisare la LND Esport, ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco (si prega ovviamente di rispettare gli orari concordati con la squadra avversaria).
8. Accettando di disputare l'incontro oltre i 15 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario.
9. *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).
10. Non ci sarà nessun test connessione partita.

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.

#### **4.7. 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 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.
- Il QLS ha l'obbligo di stremmare le proprie partite, per consentire il controllo sull'accaduto.

##### **1. 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.

#### 4.8. 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 a esso, altrimenti non saranno prese in considerazione (bisogna presentare un video clip, Twitch, Youtube o screenshot 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 in base alla gravità dell'azione).
- B. I Reclami affinché possano essere ritenuti validi si devono riportare entro e non oltre le 2 ore dalla compilazione del Report Finale.

#### 4.9. 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 PS4 di quanto segue:

- Schermata Risultato **(obbligatorio)**
- Schermata Valutazioni (facoltativo)
- Schermata Goal (facoltativo)
- Schermata Assist (facoltativo)
- Schermata Eventi Partita **(obbligatorio)**
- Schermata Elenco Giocatori (ID Online) **(obbligatorio)**

Sarà compito dell'admin Regionale della LND Esport 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, in caso di ritardo (entro le 23:59 della giornata disputata) il match verrà annullato e assegnato di diritto alla squadra avversaria con il risultato di 3-0.

## 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. Chiunque venga trovato a trasgredire questa regola potrà essere sanzionato con giornate di squalifica o allontanato da qualsiasi campionato organizzato dalla LND Esport.

### 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 a discrezione della LND Esport. Gli esempi di seguito sono elencati a solo scopo illustrativo;
2. 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 giocatori, 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:
  - 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 a 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 vietate esultanze in game (tasti direzionali del pad o **movenze extra**) durante calci piazzati e rigore, traendo un vantaggio. Le sanzioni varieranno in base alla gravità dell'azione commessa:

#### Contrasti da palla inattiva

Durante i calci piazzati è vietato far cadere l'avversario, utilizzando il tasto per contrastare, traendo un vantaggio. Le sanzioni varieranno in base alla gravità dell'azione commessa.

#### Gioco Antisportivo sul portiere ed esultanze

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

### 5.4. Penalità

Qualsiasi persona che viene trovata o ha 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;

Non appena scoperto un qualsiasi TEAM di una Società Sportiva che abbia commesso una violazione di questo regolamento, la LND Esport potrà assegnare le seguenti penalità:

- Avvertimento verbale
- Perdita di partite o serie di partite
- Sospensione
- Squalifica

Le penalità saranno così composte:

- Giocatore non tesserato sceso in campo: **sconfitta a tavolino per 3-0**
- Nome, cognome o alias non corrispondenti:
  - 1) Avvertimento verbale al giocatore e responsabili della squadra
  - 2) Squalifica per una giornata del giocatore
  - 3) Sconfitta a tavolino per 3-0
- Mancato rispetto del codice di condotta nel server discord dedicato:
  - 1) Avvertimento verbale
  - 2) Squalifica per 2 giornate del capitano e/o vicecapitano
  - 3) Sospensione 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. Viene fatto notare che queste penalità potranno non necessariamente venire imposte in maniera sequenziale. La LND Esport, a sua sola discrezione, potrà squalificare una squadra o un suo

membro per un primo episodio di offese o se l'azione della squadra (o suo componente) verrà ritenuta oltraggiosa tanto da essere meritevole di squalifica.

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