



IL CALCIO A PORTATA DI MANO

Attività amatoriale ludico ricreativa

Seconda Edizione

“Il calcio a portata di mano”

Stagione Sportiva 2025/2026

REGOLAMENTO eSPORT

Il presente regolamento è basato sulle regole generalmente utilizzate nelle competizioni ufficiali. In base all'organizzazione del torneo o della competizione, alcune regole possono essere modificate o adattate dalla Segreteria della **LND Calcio Virtuale** e/o dalla **LND Abruzzo**. Tuttavia, le regole esposte sono quelle di base più utilizzate a livello ufficiale e amatoriale.

1 Lo Staff si riserva il diritto di modificare, rimuovere o correggere le regole presenti in questo documento. Inoltre, lo Staff 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 e il fair-play della competizione.

2 Per il solo fine di questo regolamento sono definiti:

2.1 Requisiti: Ogni team che partecipa alla competizione deve registrare una rosa composta da un minimo di 2 giocatori (2 titolari)

2.2 Requisiti squadra: La partecipazione alla competizione è riservata ad associazioni e società affiliate alla LND nonché alle società della Serie A, Serie B e Lega Pro su richiesta delle rispettive Società e dietro nulla osta delle Leghe di competenza.

3 Comportamento antisportivo: Per poter garantire un'esperienza piacevole e ordinata, è essenziale che tutti i giocatori mantengano un atteggiamento di sportività durante gli incontri. Violazioni di questa regola verranno punite con l'assegnazione di penalità nella Classifica della competizione. Ogni giocatore deve partecipare al meglio delle proprie capacità. Qualsiasi comportamento che risulti danneggiare il clima di fair-play verrà considerato antisportivo e verrà punito in base alla gravità dell'accaduto da parte dell'organizzatore del campionato. Questo include, ma non si limita a, spam, insulti, "troll" e comportamento antisportivo in generale nei confronti di altri giocatori, di team, di caster o dello staff.

- Modalità: EA SPORTS FC™ 25 Standard (Amichevole, non FUT);

Sistema Competizione:

Campionato; Seeding: Casuale; Player: 2 Main

3.1 Impostazioni della lobby di gioco: Tutti i giocatori devono seguire le impostazioni stabilite e le regole.

Modalità di Gioco: Amichevole Online;

Durata Match: 12 Minuti – due tempi da 6 minuti ;

Squadra: Nazionale Italiana;

Tipo di Rosa: 95 Totale;

Comandi: Qualsiasi;

Velocità di Gioco: Normale;

NOTA BENE: I giocatori posizionati sul lato sinistro saranno sempre la squadra di CASA (Maglia Azzurra) mentre i giocatori posizionati al lato destro saranno sempre la squadra in TRASFERTA (Maglia Bianca).

3.2 Match chiusi: I partecipanti perdono il diritto di aprire un reclamo dopo che il Match è stato chiuso. Un Match chiuso rimarrà tale, a meno che un rappresentante dell'Organizzatore della Competizione non reputi che debba essere riaperto.

3.3 Reclami: Se una situazione irregolare si verifica, che sia o meno descritta in questo regolamento, il team che se ne accorge deve interrompere immediatamente l'incontro e informare gli amministratori a riguardo. Se il team non ferma l'incontro e continua a giocare, risulterà d'accordo con l'irregolarità e il risultato dell'incontro non verrà modificato.

3.4 Punteggi e classifica: La classifica è stabilita per punteggio, con attribuzione di 3 punti per la gara vinta, di 1 punto per la gara pareggiata. Per la gara persa non vengono attribuiti punti. Inoltre, la stessa terrà conto del numero totale di reti segnate e del totale di quelle subite al fine di determinare una differenza reti positiva o negativa. Nel caso in cui una società rinunci o abbandoni, per qualsiasi motivo, la disputa di una gara, verrà applicata nei suoi confronti la sanzione di gara persa per 0-3.

3.5 Per determinare le posizione in classifica al termine di ogni competizione, in caso di parità di punteggio tra due o più squadre, verrà utilizzata la seguente lista progressiva dei criteri:

- Differenza reti generale;
- Maggiore punteggio negli scontri diretti;
- Maggiore numero di reti totali realizzate in generale;
- Sorteggio.