REGOLAMENTO

eSerie E

Stagione Sportiva 2023/24

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 eSerie E della FIGC - LND Abruzzo, la Società, la squadra, tutti i suoi giocatori dichiarano di aver preso visione del presente regolamento e di accettare quanto indicato al suo interno.

1. Definizioni

- La Lega Nazionale Dilettanti Abruzzo indice ed organizza, per la stagione sportiva 2023/2024, la versione eSport dei propri campionati agonistici di: Eccellenza Regionale.
- La lista dei giocatori di una squadra - "roster" - deve essere composta da un minimo di 5 giocatori (che rappresentano il numero minimo di giocatori che possono essere presenti in campo) ad un massimo di 20 (ovvero 11 player ammessi in campo, più le riserve).
- Con la partecipazione alla competizione di calcio virtuale della LND eSport, denominata eSerieE, le Società, i capitani ed i giocatori si impegnano a rispettare le regole di seguito indicate.
- Eventuali reclami e/o segnalazioni riguardanti la competizione, dovranno attenersi alle norme riportate ed accettate al momento dell'iscrizione.
- L'esame e l'osservanza del regolamento è responsabilità dei referenti della Società e dei capitani delle squadre iscritte.

2. Società e Giocatori

Requisiti per la partecipazione al Campionato:

Si considerano come aventi diritto a partecipare al campionato regionale eSerieE le squadre di calcio virtuale che rappresentano Società di calcio dilettantistico iscritte ai campionati di Eccellenza, Promozione, Prima, Seconda, Terza Categoria e Settore Giovanile Scolastico, quelle di componenti federali quali Associazioni arbitri, allenatori, ecc. e quelle che rappresentano ONLUS impegnate nel sociale (Progetto Vinciamo Insieme o similari, inclusi eventuali team di partner legati all'impegno nel sociale della LND eSport).

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 VIRTUALE) 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 ad eventi live (in presenza), maglia da gioco ufficiale e/o polo del Club.

Requisiti tecnici per i giocatori partecipanti (player):

I player registrati inclusi nella rosa Esport comunicata dalla Società Sportiva affiliata alla LND Abruzzo devono impegnarsi a:

- Essere in possesso di una <u>connettività adeguata</u> ad effettuare <u>lo streaming della partita</u> (ad es. Fibra 100mbps/10MB o ADSL 50mbps/5MB), requisito per <u>almeno 3 giocatori</u> 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 PS Plus;
- Dare disponibilità nel giorno stabilito dal calendario ufficiale del campionato a disputare la partita;
- Garantire la partecipazione a tutto il campionato dalla prima 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 PS5, XBOX o PC.

Procedura e requisiti per la registrazione e la partecipazione

L'iscrizione è preliminarmente effettuata su apposita area del portale web LND Abruzzo/Esport, dedicata alla registrazione dei player LND eSport.

a) Per le competizioni LND Esport è prevista una soglia minima di età di 14 anni. 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.
b) Negli eventi dal vivo promossi dalla LND eSport è invece permessa la partecipazione a competizioni agonistiche ai soli giocatori maggiorenni.
c) I giocatori devono essere in possesso di una copia di EA 24, di un account Playstation Network, di un abbonamento valido al Playstation Plus;
d) È necessario specificare il proprio PSN-ID, nome e cognome, luogo di residenza al momento dell'iscrizione. Non è permesso utilizzare un account diverso da quello specificato sulla piattaforma precedentemente indicata. Qualsiasi eventuale variazione del proprio ID deve essere comunicata al Referente regionale LND prima della disputa della gara certificandone la necessità, onde evitare la sconfitta a tavolino a carico della propria squadra e/o squalifiche individuali.
e) Prendendo parte alla competizione LND Esport, tutti i player, danno disponibilità a effettuare l'intera stagione sportiva 23/24. Un player può essere tesserato solo per un team contemporaneamente;
f) I soli capitani dovranno essere registrati all'interno della piattaforma VPL con i propri dati anagrafici e dati di gioco.

3. Descrizione del format

Per la stagione 2023-24 la formula di gioco sarà la seguente:

- Durata da febbraio a maggio 2024
- Piattaforma: PS5
- Titolo: FC 24
- Modalità PROCLUB

- Live streaming: canale YouTube/Twitch
- Formula: 11 vs 11 (minimo 5 in campo), QLS: obbligatorio

Il calendario sarà elaborato dal partner tecnologico VPL (Virtual Pro League) dopo che il Referente avrà inviato allo stesso numero delle squadre e loghi ufficiali delle Società. L'elaborazione del calendario da parte di VPL si rende necessario al fine di inserire la competizione sul sito ufficiale VPL ed LND eSport con la pubblicazione, da parte del Referente, dei risultati. Le classifiche saranno generate automaticamente. Flusso della comunicazione dei risultati. Al termine dell'incontro previsto dal calendario, ogni capitano dovrà comunicare al Referente eSport del Comitato Regionale di appartenenza il risultato acquisito sul campo. Il mezzo di comunicazione, chat DISCORD, verrà indicata ai Capitani dal Referente prima dell'inizio della competizione.

Promozione nella categoria superiore

- Le prime classificate di ogni campionato regionale avranno diritto a partecipare, nella stagione e- sportiva 2024/2025, al campionato di eSerieD.
- Ai playoff nazionali accedono le seconde classificate. Le seconde classificate di ogni campionato regionale si affronteranno nei playoff nazionali per decretare la squadra che avrà diritto alla promozione nel campionato di eSerieD.

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

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

- Numero massimo di players in rosa: 20
- Numero di players in campo: *11*
- Numero minimo di players in campo: *5* (QLS Obbligatorio)

Calciomercato virtuale

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 di quella 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.

Prevista una finestra in cui ogni Società potrà cambiare e aggiungere i player alla propria rosa:

- (Solo per Svincolati) fine girone di andata inizio ritorno (date a cura del CR)
- Si permette l'inserimento in rosa di altri 5 player a società se necessario in qualsiasi momento del campionato previa comunicazione all'ADMIN LND Esport.

Il "mercato svincolati" consente di inserire all'interno del proprio roster player che durante la stagione sportiva in corso, hanno fatto parte di altri team esport.
Durante ogni mercato i responsabili, referenti e/o capitani potranno svincolare i player dal proprio roster.

Formazione delle classifiche

Le classifiche di tutti i Campionati eSport indetti dalla Lega Nazionale Dilettanti Abruzzo 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.

Classifiche avulse

Se al termine della regular season, 2 o più squadre dello stesso gruppo avranno lo stesso punteggio, verranno applicati le seguenti indicazioni:

- Punti negli scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Reti totali realizzate in generale: dovesse equilibrarsi anche la situazione della differenza reti delle due squadre, a decidere sarebbe il numero totale di gol fatti;
- Sorteggio.

I campionati eSport si giocheranno con partite di andate e ritorno, in gironi composti da un minimo di 8 a un massimo di 14 società, in base alle iscrizioni.

- eSerie E (fase finale nazionale): La prima classificata risulterà vincitrice del campionato regionale. La seconda classificata avrà diritto all'accesso alla eSerie D attraverso la disputa dei playoff nazionali.

● Svolgimento del Torneo

1. **Date e orari**

Le gare si svolgeranno nel giorno di giovedì disputando due giornate con inizio una alle ore 21.30 e l'altra alle ore 22.00

2. Accordi Partite e Strumenti

2.1.1 UFFICIALIZZAZIONE ACCORDI

L'**ufficializzazione** degli **accordi match** è valida sotto il controllo dello staff LND Abruzzo. Tali accordi saranno reputati validi se e soltanto se verranno presi all'interno del Discord di riferimento.

2.1.2 STRUMENTI EXTRA ACCORDI NON CONSENTITI

Qualunque tipo di accordo preso esternamente (WhatsApp, Facebook, etc.…) non sarà tenuto in considerazione.

2.1.3 ASSENZA ACCORDI

In assenza di accordi, la partita si giocherà all'orario di default del match.
In caso di match non disputato lo staff avrà il diritto di decidere le sorti dell'incontro assegnando ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club compreso l'eventuale annullamento del match.

2.1.4 PROBLEMI SERVER EA O PROBLEMI DI RETE

Se si dovessero verificare bug di rete generali o aggiornamenti del server EA, si riserva il diritto di rinviare uno o più incontri a causa di questi inconvenienti.

3. Metodologie Accordi

Tutti i capitani/referenti dovranno dare conferma di ogni gara in programma sul Discord di riferimento nella sezione apposita.

- ***A*NTICIPO**

  I club possono anticipare su comune accordo tramite Discord tra i capitani e/o referenti non oltre le 24 ore precedenti l'inizio della gara (valido intero giorno precedente).

- **PREDEFINITO**

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

- **POSTICIPO**

  I club possono posticipare su comune accordo tramite discord tra i capitani e/o referenti non oltre le 24 ore del match predefinito (valido intero giorno successivo).

- **COME POSTICIPARE o ANTICIPARE**

  I posticipi devono essere segnalati su Discord nella propria chat incontro da entrambe i capitani entro le 24 ore precedenti all'inizio del match.

- **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 Abruzzo Esport. Tutte le squadre potranno visionare la calendarizzazione dei match trasmessi sul discord di riferimento.

4. PRE PARTITA

Durante le giornate di gara, i capitani/referenti delle Società Sportive sono tenuti a rendersi disponibili sulla chat Discord almeno 15 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.

Il capitano/referente dovrà inserire all'interno della piattaforma la distinta dei player (massimo 16) che potrebbero scendere in campo, divisi tra titolari e riserve, fino a 15 minuti prima dell'inizio della gara. Non sarà possibile schierare i giocatori squalificati.

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, dopo aver effettuato dei tentativi di cambio host e reset lobby (uscita da parte di tutti i player presenti in lobby, e rientro in campo solo dopo aver constatato che tutti i presenti siano usciti dalla lobby stessa), sarà compito della squadra ospite procedere con l'invito della partita. Se il problema persisterà, sarà compito dell'admin LND Abruzzo Esport decidere sull'esito della gara.

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.

I player incaricati di trasmettere la propria partita dovranno attivare la live streaming 10 minuti prima dell'inizio della gara. Per i dettagli su come effettuare la live streaming visionare punto numero 9.

I dirigenti/referenti della Società devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vicecapitano.

I manager devono assicurare il rispetto del tempo e il giorno della partita.
Un <u>ritardo di 10 minuti è tollerato</u>, 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).
<u>Le partite trasmesse sul canale ufficiale Twitch dovranno iniziare all'orario di default.</u>

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 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 LND Abruzzo eSport si riserva di bloccare o ripetere l'incontro nell'eventualità che la società non si presenti, porti giustificazioni valide e certificate per l'assenza in campo.

5. PARTITA

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

<u>Eventuali problematiche</u>:

- Nei primi 5 minuti di game per problemi di Lag di tutta la squadra o legati alla selezione maglie, ciascun team può uscire dal match e ripetere l'incontro per un massimo di 2 volte.

- In caso di crash di uno o più player la partita continuerà senza interruzioni. (Si ricorda che nella competizione è fatto obbligo dell'impostazione QLS). Qualsiasi crash di gioco durante il match non comporterà nulla al team che ha rispettato i requisiti minimi a inizio match.

- Nel caso in cui una squadra subisca 3 o più disconnessioni, dovute a problemi di connessione ai server EA e/o a problematiche inerenti a malfunzionamenti e sovraffollamenti delle connessioni internet, la partita in questione, dovrà essere portata a termine e successivamente sarà compito della LND Esport confermare il risultato o verificare il recupero dal momento del crash.

Interruzioni partite:

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

6. POST-PARTITA

Il capitano e/o vicecapitano dovrà inserire entro le ore 23:59 del giorno della gara il risultato sulla piattaforma e il link alla diretta della partita appena conclusasi.

I player incaricati di effettuare la live streaming dovranno mostrare le seguenti schermate di gioco a fine partita (di seguito definito **Report**):

- Dati Partita (riepilogo);
- Eventi Partita;
- Prestazioni giocatori (riepilogo + difesa + schermata portiere);
- ID Table (Elenco giocatori ID-PSN).
- Azioni salienti (in caso di parità non saranno richiesti)

Tutti coloro che non effettueranno il report nella maniera corretta potranno incorrere in sanzioni.

Eventuali reclami

Il capitano/referente della società ha la facoltà di aprire un reclamo in caso di incongruenze della partita appena disputata nella "sezione discord chat-abruzzo". Sarà possibile aprire un ticket entro le 12:00 del giorno successivo alla gara.

7. 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 Abruzzo eSport. Gli esempi di seguito sono elencati a 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 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:
    1. Soft play, definito come qualsiasi accordo tra giocatori 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 un giocatore durante gli eventi live;
    4. Perdere volontariamente una partita a fronte di un compenso, o per qualsiasi altra ragione, oppure indurre un giocatore 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.

- Fake invito, definito come utilizzare a proprio vantaggio la ripetizione dell'incontro per attendere un player nel proprio team (è fatto obbligo di trasmissione live streaming a partire dal primo invito partita, con lobby a schermo).
- Crash portiere, definito come sfruttare un player regolarmente registrato in rosa, da far quittare dalla partita, per consentire di avere un portiere con overall più alto in game e non usare il virtual player generato dalla CPU.

- Nome squadra, ogni team ha l'obbligo di usare in game il nome della società di appartenenza o una sua derivazione approvata dalla società stessa e dalla LND Abruzzo eSport. Ogni squadra deve poter essere invitata dai propri avversari. È fatto divieto di punti (.) all'interno del nome squadra.

<u>Comportamenti antisportivi dei giocatori durante una partita</u>

- Sono vietate esultanze in game (tasti direzionali del pad o **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.

<u>Comportamento social network</u>

- Tutti i player registrati LND Abruzzo eSport sono tenuti a tenere un comportamento consono all'attività.
- Nel caso in cui un utente venga associato ad atti che possano portare pregiudizio e danno all'immagine della LND e/o della Società Sportiva, la LND Esport si riserva il diritto di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Tutti i team sono tenuti a controllare l'atteggiamento social dei propri player e eventualmente segnalare alla LND Abruzzo eSport comportamenti non opportuni.

<u>Comportamento server discord</u>

- Tutti sono tenuti a rispettare i partecipanti del proprio server discord. La LND Abruzzo eSport si riserva il diritto di decidere in caso di comportamenti reiterati di applicare sanzioni in base alla gravità.
- Le comunicazioni da parte degli admin LND Abruzzo 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 "ticket-supporto".

8. 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 o player 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.

Schieramento in campo di giocatori squalificati

Nel caso in cui uno o più player squalificati si presentassero in campo, le sanzioni possibili saranno le seguenti:

- In caso di vittoria o di parità della squadra che avrà violato tale regola: Sconfitta a tavolino in favore della squadra avversaria;
- In caso di sconfitta della squadra che avrà violato tale regola: Convalidazione del risultato ottenuto durante la partita.
- In caso di parità o sconfitta la LND Esport potrà:
  - Squalificare il player sceso in campo con squalifica attiva con ulteriori due giornate;
  - Squalificare il capitano di una giornata;

Player schierato in campo non registrato in rosa (o PSN-ID non identica):

- In caso di vittoria o di parità della squadra che avrà violato tale regola: Sconfitta a tavolino in favore della squadra avversaria;

- In caso di sconfitta della squadra che avrà violato tale regola: Squalifica per due giornate al capitano della squadra che avrà violato tale regola.
- In caso una squadra sia recidiva in tali comportamenti potrà essere allontanata dalle competizioni LND Esport con conseguente ban di tutto il roster. Sarà però possibile presentare ricorso da parte di ciascun player e la LND Esport deciderà se riammetterlo alle competizioni.

Cambio PSN-ID durante la stagione esportiva
La LND Esport valuterà caso per caso e deciderà se sarà necessario applicare sanzioni. Ogni player quando effettuerà il cambio PSN-ID dovrà comunicare tramite e-mail il vecchio PSN-ID e il nuovo PSN-ID presentando le prove (immagini e/o video) del cambio PSN-ID.
Tutte le richieste di cambio PSN-ID senza alcuna prova non saranno considerate valide.
Non sarà consentito effettuare il cambio PSN-ID durante le giornate di gara.
Tutti coloro che effettueranno il cambio PSN-ID senza averne fatto comunicazione saranno passibili di sanzione fino all'allontanamento dalle competizioni LND Abruzzo eSport.

<u>Sospensione per somma cartellini gialli o per cartellini rossi</u>

- Dopo 4 cartellini gialli durante i match disputati scatterà automaticamente una giornata di squalifica per il player.
- Cartellino rosso, una giornata di squalifica.

Nome, Cognome e/o Alias non corrispondente in gioco:

- Il player non riceverà le statistiche.
- Il player riceverà un richiamo verbale e in caso di recidività si applicheranno sanzioni diverse.

Squadra senza requisiti minimi di gara
Se un team non dovesse raggiungere i requisiti minimi di gara (9 player), sarà compito del capitano della squadra avversaria scegliere se disputare il match o richiedere la vittoria a tavolino. In caso di accettazione del match il risultato verrà omologato
In caso in cui i requisiti minimi di gara non vengano rispettati per 3 gare consecutive il team verrà squalificato dalla competizione applicando le regole di abbandono e sostituzione squadra completa, facendo fede al girone (andata o ritorno).
La LND Abruzzo eSport si riserva il diritto di valutare caso per caso comportamenti reiterati da parte del team.

Abbandono e sostituzione squadra completa
In caso di forfait generale di una squadra, dopo aver fornito le dovute giustificazioni, tutte le partite giocate e non giocate verranno assegnate vinte agli avversari. Tutti i componenti della squadra riceveranno una squalifica a tempo indeterminato, sarà però possibile presentare ricorso da parte di ciascun player e la LND Abruzzo eSport deciderà se riammetterlo alle competizioni.

La sostituzione dell'intero roster è concessa alla società solo alla prima giornata di ritorno. Tutte le partite del girone di andata verranno rese nulle e assegnate di diritto alle squadre avversarie.

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 Abruzzo 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.

9. LIVE STREAMING

Ogni squadra è tenuta ad avere una streaming "pulita" ovvero senza la presenza di grafiche personalizzate. La seguente streaming dovrà avere almeno una qualità di 720p. Tutti gli altri streaming potranno contenere grafiche personalizzate.
Ogni squadra dovrà fornire almeno due canali (Twitch e/o YouTube) dove andrà a trasmettere le proprie partite sul server discord di riferimento. In caso di cambio canale bisognerà comunicarlo nell'apposita sezione discord.

<u>Impostazioni live streaming "pulita"</u>
VIDEO (Impostazioni di gioco):
- Interfaccia: Barra nome e indicatore giocatore
- Indicatore giocatore: Nome giocatore
- Mostra Tempo/Risultato: Si
- Radar: 2D/3D
- Monitoraggio connessione: No
- Input in sovrimpressione: No
- Widget prestazione giocatore: No

AUDIO (Impostazioni di gioco):
- Volume effetti menù: 0
- Volume musica menù: 0
- Disattiva la musica per lo streaming: Si
- Volume specialità giocatore (*GenericSetting2): 0
- Volume telecronaca: 0
- Volume effetti stadio: 8/10

Altro (Impostazioni diretta da PlayStation):
- Audio personale: non consentito
- Audio party: non consentito
- Chat live streaming a schermo: non consentita
- Qualità live streaming minima: 720p

Notifiche PlayStation:

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

6. Modifiche al regolamento

La LND Abruzzo 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 Abruzzo 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.