



FIGC – LEGA NAZIONALE DILETTANTI
Dipartimento LND eSport – Calcio Digitale

REGOLAMENTO

CAMPIONATI REGIONALI / INTERREGIONALI eSPORT

Stagione Sportiva 2025 / 2026

Premessa

Il presente Regolamento disciplina l'organizzazione e lo svolgimento dei Campionati Regionali e Interregionali di Calcio Digitale eSport, promossi e gestiti dal **Dipartimento LND eSport – Calcio Virtuale della FIGC – Lega Nazionale Dilettanti**. La partecipazione alle competizioni comporta l'accettazione piena, integrale e incondizionata del presente Regolamento, delle sue disposizioni attuative e delle comunicazioni ufficiali emanate dagli organi competenti.

Art. 1 – Definizioni

1.1 La FIGC – Lega Nazionale Dilettanti indice ed organizza, tramite i propri **Comitati Regionali**, i Campionati Regionali e Interregionali eSport **11 vs 11** per la stagione sportiva 2025/2026.

1.2 Per *roster* si intende l'elenco ufficiale (rosa) dei giocatori e delle giocatrici appartenenti a una squadra, che dovrà essere composto da un minimo di **5** giocatori (anche minimo in campo) a un massimo di **30** unità (rosa completa).

1.3 Con l'iscrizione alla competizione, Società, Capitani e giocatori si impegnano al rispetto delle norme regolamentari, organizzative e disciplinari previste dal presente documento.

1.4 La responsabilità dell'osservanza del Regolamento ricade sui Referenti di Società e sui Capitani delle squadre iscritte.

Art. 2 – Requisiti di partecipazione

2.1 Sono ammesse ai Campionati Regionali e Interregionali eSport le squadre che rappresentano:

- a) Società affiliate alla LND partecipanti ai campionati dilettantistici e di settore (Calcio a 5, Beach Soccer, SGS);
- b) Componenti federali (AIA, AIAC, AIC, ecc.);
- c) Organizzazioni del Terzo Settore aderenti al progetto **Vinciamo Insieme**;
- d) Sponsor, partner istituzionali, istituti scolastici e universitari.

2.2 L'inquadramento territoriale avviene secondo la competenza del Comitato Regionale LND di riferimento. In assenza di un campionato attivo, potrà essere autorizzata la partecipazione a competizioni interregionali.

Art. 3 – Impegni delle Società e delle Squadre

3.1 Le Società e i team partecipanti si impegnano a:

- a) partecipare regolarmente al campionato dalla prima all'ultima giornata;
- b) garantire la conformità tecnica del proprio roster;
- c) promuovere l'attività eSport tramite i canali ufficiali;
- d) partecipare a eventi, finali e iniziative istituzionali;
- e) fornire abbigliamento ufficiale negli eventi in presenza.

3.2 A decorrere dalla stagione 2025/2026, ogni squadra partecipante è chiamata a promuovere un **gemellaggio sociale** con una realtà del Terzo Settore.

3.3 Nella stagione corrente non è previsto obbligo di schieramento in campo. Tuttavia, il maggior numero di presenze in gara di atleti/e appartenenti a tali realtà potrà costituire criterio di priorità in caso di parità di punteggio.

Art. 4 – Progetto “Vinciamo Insieme”

4.1 Il progetto **Vinciamo Insieme** è iniziativa istituzionale della FIGC – LND – Dipartimento LND eSport, finalizzata alla promozione dell'inclusione sociale attraverso il calcio digitale.

4.2 Le squadre rappresentative delle strutture aderenti partecipano a pieno titolo ai Campionati Regionali e Interregionali eSport.

Attraverso il progetto *Vinciamo Insieme*, la LND eSport opera in modo continuativo e strutturato all'interno di:

- comunità di recupero dalle dipendenze;
- case famiglia e comunità educative;
- carceri minorili e strutture di detenzione;
- reparti ospedalieri di lunga degenza;
- residenze sanitarie per disabili (RSD);
- ONLUS e associazioni impegnate nel sociale.

Comma 3 – Disposizioni operative vincolanti

Le seguenti disposizioni costituiscono **deroga regolamentare** obbligatoria:

- a) assenza di limiti massimi al roster per le squadre del circuito Vinciamo Insieme;
- b) determinazione di giorni e orari di gara esclusivamente da parte della struttura aderente al progetto Vinciamo Insieme;
- c) obbligo per le squadre avversarie (LND) di adeguarsi;
- d) facoltà (per le squadre LND) di schierare liberamente il numero di giocatori, anche solo 2;
- e) penalizzazione di **1 punto in classifica** per ogni indisponibilità ingiustificata a disputare la gara prevista, dal calendario, con la squadra “Vinciamo Insieme”.

Art. 5 – Requisiti tecnici dei giocatori

5.1 I giocatori devono essere in possesso di:

- a) connessione internet adeguata;
- b) hardware e software aggiornati;
- c) account di gioco valido;
- d) abbonamento PlayStation Plus.

5.2 L'età minima di partecipazione è fissata a **14 anni compiuti** entro il 1° luglio 2025.

La squadra di casa ha la responsabilità di invitare la squadra avversaria.

I Referenti assicureranno il rispetto del tempo e il giorno della partita sollecitando il capitano e il vicecapitano.

Un ritardo di 15 minuti è tollerato. Si consiglia comunque, nel rispetto degli avversari, di inviare una comunicazione per l'eventuale ritardo (es. bug stanza, disconnessione player, problemi caricamento server)

In caso di ritardi ulteriori al 16° minuto è possibile avvisare il Referente regionale LND. Ulteriori tentativi potranno essere concordati tra le parti in gioco (si prega ovviamente di rispettare gli orari concordati con la squadra avversaria).

Accettando di disputare l'incontro oltre i 15 minuti di tolleranza, la partita verrà omologata. Non sarà più possibile contestare il ritardo avversario.

Assenza di accordo: se nessuno dei due capitani scrive nella sezione dedicata e concordata con il Referente (es. 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 sconfitta a tavolino, ammonizioni o punti di penalizzazione ai Club (-1 in classifica).

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.

Viene richiesta la registrazione dell'intero match, a partire dalla lobby prepartita, da fornire successivamente per i controlli. Le piattaforme ammesse per la trasmissione saranno Youtube / Twitch.

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 successivi al 5° minuto di gioco 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 al Referente LND 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 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.

Interruzioni

L'interruzione viene considerata valida, se e solo se, l'intera squadra 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.

Gestione dell'incontro e divieti

In caso di problemi legati ad irregolarità: player non presenti nella lista ufficiale consegnata al Referente, gioco antisportivo sul portiere, eventuali bug o glitch di gioco) la partita sarà giocata comunque interamente, la richiesta di reclamo dovrà essere presentata al Referente secondo il mezzo e le modalità previste dallo stesso, con il supporto di prove allegate quali video clip, Youtube o screen shot, specificando minuto e secondi per agevolare lo staff nella verifica. Qualora venga

ritenuto valido il reclamo si procederà con la sanzione prevista.

- a. Sono vietate le azioni anti-sportive sul portiere, volontarie, ad esempio sui calci di punizione. In tal caso la squadra sarà soggetta a sanzione. La stessa può variare dal semplice avvertimento a punti di penalizzazione, valutata dalla LND in base alla gravità del rilievo.
- b. I Reclami, affinché possano essere ritenuti validi, devono essere segnalati al Referente entro il giorno successivo dalla compilazione del Report Finale.

Disposizioni relative alle altezze

- DC: max 187 cm
- Terzini: max 182 cm
- CDC: max 187 cm (se 2 CDC → solo 1 può essere 187)
- CC/COC: max 182 cm
- Esterni: max 182 cm
- Attaccanti: max 182 cm
- Nei moduli a 3 difensori → tutti e 3 i DC max 187 gli altri max 182.
- Nei moduli a 4 difensori 1 cdc/cc può essere max 187 cm terzini 182
- Vietato cambiare ruolo a partita in corso per aggirare limiti

La richiesta di poter visionare le altezze da parte della squadra avversaria, dovrà essere avanzata obbligatoriamente tra la fine del primo e l'inizio del secondo tempo. Le schermate dovranno essere disponibili per visionare le altezze, in caso contrario si procederà con la sconfitta a tavolino con il punteggio di 3-0 a favore della squadra avversaria.

Sanzioni in caso di violazioni =

1° richiamo: ripetizione della gara e ammonizione del capitano

2° richiamo: sconfitta a tavolino e squalifica del capitano

Dal 3° richiamo: Sconfitta a tavolino e squalifica del capitano

Postpartita

Al termine della partita i responsabili (capitano/vicecapitano) di ogni squadra, avranno l'obbligo di inviare tramite la chat ufficiale scelta dal Referente (Discord, Whatsapp, Telegram), gli **screen REPORT** (chiaramente leggibili) o screen shot da PlayStation o il link della registrazione della partita dove viene mostrato quanto richiesto a seguire:

- Schermata Dati Partita
- Schermata Eventi Partita
- Schermata Elenco Giocatori (ID Online)

Sarà compito del Referente regionale LND aggiornare i risultati in base ai dati ricevuti.

I responsabili delle squadre si impegnano a caricare i risultati in piattaforma e trasmettere le schermate subito dopo la conclusione del proprio match, salvo diverse indicazioni del Referente regionale LND.

Art. 6 – Iscrizioni e registrazioni

6.1 L'iscrizione avviene esclusivamente tramite piattaforma ufficiale LND eSport.

6.2 Ogni variazione relativa agli account di gioco deve essere preventivamente autorizzata dal Referente regionale.

6.3 Finestre di trasferimento:

- Dal 30 gennaio 2026 al 2 febbraio 2026
- Dal 1° al 9 marzo 2026
- Dal 4 al 6 aprile

Art. 7 – Struttura della competizione

7.1 Il campionato si svolge da gennaio a maggio/giugno 2026.

7.2 Modalità di gioco:

- a) Titolo: EA FC26;
- b) Piattaforma: PS5 – Cross Play;
- c) Modalità: Pro Club 11 vs 11 – Minimo in campo di 5;
- d) QLS: obbligatorio (eccezion fatta per i team che schierano 11 player)

7.3 Il campionato è articolato in **8 gironi da 14 squadre** con gare di andata e ritorno.

Promozioni

7.4 Accedono al Campionato Advance 2026/2027:

- a) le prime classificate di ciascun girone (8);
- b) una squadra vincitrice dei playoff.

Il campionato è articolato in gare di andata e ritorno.

Il calendario è elaborato automaticamente dalla piattaforma LND Calcio Virtuale.

Struttura

- **8 gironi da 14 squadre;**
- **26 giornate di regular season**

Promozioni e Playoff

Le promozioni dall'area regionale/interregionale al Campionato **Advance 2026/2027** saranno così determinate:

- **8 promozioni dirette:** prime classificate di ciascun girone;
- **1 promozione aggiuntiva (9ª):** società vincitrice dei **playoff**.

Formula Playoff - partecipano le società classificate dal **2° al 5° posto** di ciascun girone.

Fase di girone

1° turno (gara unica)

- 2ª classificata vs 5ª classificata
- 3ª classificata vs 4ª classificata

Campo: in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

2° turno – Finale di girone (gara unica)

- vincenti del 1° turno (2/5 vs 3/4)

Campo: in casa la società meglio classificata al termine della regular season.

Esito: la vincente è **qualificata ai quarti di finale**.

Al termine della fase di girone si qualificano **8 società** (una per ciascun girone).

Fase nazionale

Quarti di finale (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 8 qualificate, accoppiamenti tramite sorteggio.

Semifinali (gara unica) – ordine di svolgimento tramite sorteggio

- 4 qualificate.

Finale (Best of 3) – ordine di svolgimento con gara di andata e ritorno. In caso di parità si procederà con la terza gara di spareggio. In caso di ulteriore parità si procederà direttamente ai tiri di rigore.

- le due vincenti delle semifinali si affrontano con formula **Best of 3**.

Esito: la vincente è la **9ª società promossa** al Campionato Advance 2026/2027.

Comunicazione risultati

Ogni capitano deve comunicare il risultato al Referente eSport regionale tramite il canale indicato.

Art. 8 – Codice di condotta

8.1 Tutti i partecipanti devono mantenere un comportamento conforme ai principi di correttezza, rispetto e fair play. Sono inclusi anche i comportamenti agiti sui social media.

8.2 Sono vietati comportamenti antisportivi, collusione, cheating, exploiting e utilizzo di account non autorizzati.

Art. 9 – Modifiche al Regolamento

9.1 Il Dipartimento LND eSport si riserva il diritto di modificare e integrare il presente Regolamento per garantire il corretto svolgimento delle competizioni.

Il Coordinatore del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)
Ing. Santino Lo Presti



Il Segretario del Dipartimento
LND eSport (calcio virtuale)

Cristiano Muti
