



ALLEGATO G

REGOLAMENTO ESERIE C
2022/2023

DEFINIZIONI:

Bracket: Torneo con tabellone a eliminazione diretta.

Canterani: i videogiocatori appartenenti al settore Esport del Club che aspirano a diventare Player Titolare o Riserva.

Club: si intendono tutte le squadre partecipanti al Campionato di eSerie C.

Coach: si intende il tecnico allenatore del Team del Club.

Competizione: Campionato di eSerieC.

Discord: software di messaggistica istantanea, VoIP e distribuzione digitale sviluppata ed utilizzata nelle community di videogiocatori scaricabile gratuitamente sul proprio pc e smartphone.

Evento: tutte le attività specifiche e complementari allo svolgimento della Competizione eSerie C dalla fase di pre-gara a quella di post-gara.

Game: Gara 1 vs 1 della durata di 12' corrispondenti a 90' virtuali comprensivi di primo e secondo tempo (6'+6').

Giudice di gara: si intende la persona fisica deputata al controllo del regolare svolgimento del Game.

Lan: 'Local Area Network', sistema in cui i Player giocano in presenza nello stesso luogo collegati da una stessa rete.

Match: insieme di più Game.

Organizzatori: il personale di WeArena e di Lega Pro.

Player Titolare: il videogiocatore che partecipa al Campionato eSerie C come prima scelta del Club di appartenenza, definito anche Titolare.

Player Riserva: il videogiocatore del Club designato come sostituto del Player in caso di sua assenza, definito anche Riserva.

PSN ID: nome dell'account di gioco su playstation.

Referente Esport: responsabile tesserato e/o dipendente del Club non appartenente a organizzazioni in ambito Esport esterne, il quale coordina il progetto Esport del Club.

Rosa: insieme di giocatori digitali all'interno del videogioco facenti parte della squadra che il Player utilizza all'interno di un Game.

Team: si intende la squadra Esport del Club composta dai Player, dalle Riserve, dal Coach e dai Canterani.



1. MODALITÀ E IDONEITÀ DI PARTECIPAZIONE

- 1.1. La eSerie C è la Competizione organizzata dalla Lega Pro che sarà disputata dai Club a questa in organico nella stagione sportiva 2022-2023 e che avranno sottoscritto la modulistica allegata alle Linee Guida pubblicate con C.U. N. 156/L del 19 Gennaio 2023 e ogni suo Allegato, modifica e/o integrazione.
- 1.2. Ciascun Player che parteciperà alla eSerie C deve aver compiuto il sedicesimo anno di età.
- 1.3. In caso di Player minorenni, quest'ultimo dovrà presentare idonea autorizzazione scritta dagli esercenti la responsabilità genitoriale e/o dei tutori legali, sottoscrivendo l'Allegato D delle Linee Guida "Dichiarazione Player minorenni".
- 1.4. Le Società interessate alla partecipazione alla eSerie C dovranno depositare il modulo di partecipazione di cui all'Allegato C e Allegato D delle Linee Guida, nelle modalità ivi previste, entro e non oltre il 05 marzo 2023.
- 1.5. Ciascun Club che risulti iscritto alla Competizione deve comunicare agli Organizzatori, entro e non oltre il 05 marzo 2023, una lista con elencati un Referente Esports, n. 2 (due) Player Titolari, minimo n. 1 Riserva (max 2), gli eventuali Canterani (provenienti dalle selezioni territoriali o comunque che abbiano la residenza e/o il domicilio nella provincia in cui ha sede legale la Società e che rispettino i criteri di selezione) e un eventuale Coach, identificati con nome, cognome, data di nascita, e-mail, recapito telefonico e proprio PSN ID, così come risulta dall'account Playstation personale. Tale comunicazione deve avvenire compilando entro i predetti termini il form di cui al seguente link: <https://forms.gle/PaYQgbmJyAgfsJwB9>.
- 1.6. In data 7 marzo verrà comunicato l'elenco completo dei Club partecipanti alla Competizione, con le seguenti ulteriori informazioni: il nome del Team, i nominativi dei n. 2 Player Titolari e dei Player Riserva. Non potranno essere aggiunti o sostituiti tali Player, ad esclusione di quanto previsto dal presente Regolamento.
- 1.7. I Player Titolari e Riserve e l'eventuale Coach che parteciperanno alla eSerie C saranno intervistati, ripresi e fotografati e, pertanto, dovranno dare il proprio consenso nella compilazione dello stesso form di cui al punto 1.5.
- 1.8. Il Club dovrà comunicare l'account PSN ID con cui si giocherà tutta la Competizione e con il quale tutti i Player disputeranno la stessa, il quale non potrà essere sostituito. L'account potrà essere di proprietà del Club oppure di uno dei Player.



1.9. Durante la fase in presenza della Competizione è richiesta la partecipazione di tutti i Team per tutta la durata dell'Evento (dal 7 giugno all'11 Giugno), anche in caso di eliminazione nella la 2° Fase (7-8 Giugno).

1.10. Il calendario del Campionato è indicato nell'Allegato 1.

2. FORMAT DELLA COMPETIZIONE

2.1. Il format della Competizione prevede un numero di Club partecipanti da un minimo di 8 fino ad un massimo di 60. Ogni Club dovrà schierare in campo n. 2 Player Titolari e n. 1 o 2 Player Riserva. Ogni Club potrà effettuare un numero massimo di n. 2 sostituzioni solo in caso di infortunio, malattia e/o grave impedimento dei Player Titolari; dette sostituzioni potranno essere effettuate con le Riserve, a patto che le stesse siano iscritte nell'elenco di cui al precedente punto 1.4 e nelle modalità descritte al punto 4.

2.2. L'intera Competizione sarà giocata su console di nuova generazione sul titolo EA SPORTS FIFA23; in particolare, durante l'Evento in presenza la Competizione sarà giocata su console PS5. Ogni Match sarà disputato in modalità FUT, 1 VS 1, con due Game di durata di 12 minuti effettivi, corrispondenti a 90' virtuali, comprensivi di primo e secondo tempo, rispettivamente di 6' ciascuno. I Player Titolari giocheranno un Game a testa nell'ordine comunicato dal Referente del Club al Giudice di gara entro le ore 23.59 del secondo giorno antecedente al Match; in caso non venisse comunicato alcun ordine, giocherà il primo Game il Player che in fase di compilazione del form "definizione Team Esport" è stato definito "Player 1".

2.3. La Competizione eSerie C sarà suddiviso in 4 Fasi: la Fase 1, a gironi, si svolgerà online dalla sede iconica dei Club; mentre le successive 3 Fasi – Fase Loser Bracket a gironi, Fase a eliminazione diretta e Fase a doppia eliminazione - avranno luogo in presenza presso la WeArena Ferrara. In particolare:

- FASE 1 ONLINE A GIRONI CON CLASSIFICA (01 Aprile - 31 Maggio): al termine della fase a gironi saranno definiti Winner e Loser Bracket;
- FASE 2 LOSER BRACKET A GIRONI (7 - 8 Giugno): i Team che nella Fase 1 non saranno ammessi al Winner Bracket verranno inseriti nel Loser Bracket e suddivisi in gironi;
- FASE 3 A ELIMINAZIONE DIRETTA (9 Giugno): ottavi e quarti di finale;
- FASE 4 DOPPIA ELIMINAZIONE (10 Giugno): semifinale e finalissima.



2.3.1. Fase 1 online a gironi (in presenza presso le sedi iconiche del Club).

Struttura: i Team iscritti alla eSerie C saranno suddivisi in 8 gironi attraverso un'estrazione casuale.

Ogni Team affronterà solo gli altri Team presenti all'interno dello stesso girone.

Il Team primo classificato di ogni girone sarà promosso al Winner Bracket, mentre tutti gli altri Team potranno essere ripescati per tale Fase attraverso la Fase 2 del Loser Bracket.

Gestione punteggi: ogni Match è composto da due Game con Goal aggregato (no Golden Goal) e assegna 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio, 0 in caso di sconfitta. Ogni girone avrà una classifica indipendente.

Nel caso in cui più Team, al termine dei Match del girone, abbiano lo stesso punteggio, si definirà la classifica del girone secondo i seguenti criteri:

- differenza reti calcolata su tutti i Match svolti nel girone;
- in caso di pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, verrà considerata la somma del numero dei goal fatti in tutti i Match;
- in caso di ulteriore pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, verrà disputato un Game in Golden Goal (chi prima segna vince). Qualora ci fosse un numero di squadre superiore a due in pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, si procederà ad estrarre a sorte le due squadre che disputeranno il Game in Golden Goal.

Regole di condotta per Player e Club: ogni Club dovrà mettere a disposizione per un minimo di 3 giornate (indicate dagli Organizzatori) la propria sede iconica allestita secondo le Linee Guida di Lega Pro. Inoltre, il Club dovrà provvedere alla consegna di almeno due maglie da gara del Team a ciascun Player (Titolari e Riserve).

Il Referente Esport incaricato dal Club dovrà essere presente nella sede iconica almeno un'ora prima dell'inizio dei Game per confrontarsi e collegarsi con la regia di WeArena e controllare la regolarità dei dispositivi come specificato nel punto 3.

Ogni Player Titolare dovrà presentarsi un'ora prima dell'inizio del Game presso la sede iconica del Club e dovrà indossare obbligatoriamente la maglia del Team. Il Player Titolare, se impossibilitato a partecipare alla Competizione per una delle ragioni di cui ai punti 4.1, 4.2, 4.3, dovrà essere sostituito da una Riserva secondo quanto previsto dal punto 4.



2.3.2. Fase 2 Loser Bracket: suddivisa a gironi, si disputerà in presenza presso la WeArena Ferrara (Mercoledì 7 e Giovedì 8 giugno).

Struttura: tutti i Team che nella Fase 1 non saranno ammessi al Winner Bracket verranno suddivisi in 8 gironi secondo le seguenti modalità di estrazione:

- Tutti i Team verranno divisi in 4 o più urne a seconda del posizionamento in classifica al termine della Fase 1:
 - Urna A: tutti i Club classificatisi secondi nella Fase 1 online;
 - Urna B: tutti i Club classificatisi terzi nella Fase 1 online;
 - Urna C: tutti i Club classificatisi quarti nella Fase 1 online;
 - Urna D: tutti i Club classificatisi quinti nella Fase 1 online.
- Per ogni girone verrà estratto un Club da ogni urna.
- L'estrazione verrà svolta in live il giorno 5/6/2023 in diretta dal canale twitch di WeArena.
- Ogni Team affronterà solo gli altri Team presenti nello stesso girone.
- Il primo classificato di ogni girone si qualificherà alla Fase Winner Bracket.

Gestione punteggi: ogni Match è composto da due Game con Goal aggregato (no Golden Goal) e assegna 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio, 0 in caso di sconfitta. Ogni girone avrà una classifica indipendente.

Nel caso in cui più Team, al termine dei Match del girone, abbiano lo stesso punteggio, si definirà la classifica del girone secondo i seguenti criteri:

- differenza reti calcolata su tutti i Match svolti nel girone;
- in caso di pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, verrà considerata la somma del numero dei goal fatti in tutti i Match;
- in caso di ulteriore pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, verrà disputato un Game in Golden Goal (chi prima segna vince). Qualora ci fosse un numero di squadre superiore a due in pari merito secondo quanto previsto nel punto precedente, si procederà ad estrarre a sorte le due squadre che disputeranno il Game in Golden Goal.

Regole di condotta per Player e Club: durante l'Evento dovrà essere presente un Referente Esports del Club. Il Club dovrà farsi carico delle spese di vitto, alloggio e trasferimento dei Player. Inoltre, dovrà fornire loro due maglie da gara del Team, il gagliardetto e possibilmente una bandiera.



Ogni Player Titolare del Team dovrà presentarsi nell'arena di gioco nelle date e ore previste dal calendario.

Un'ora prima dell'inizio del Game, i Player dovranno recarsi nella zona riscaldamento indicata dallo staff di WeArena, indossare obbligatoriamente la maglia del Team e avere nella loro disponibilità il gagliardetto. Contestualmente, verrà controllata la regolarità dei dispositivi come specificato nel punto 3.

Il Player Titolare non potrà in nessun caso disputare i Match al di fuori dell'arena di gioco. In caso di impossibilità da parte del Player Titolare di partecipare alla Competizione per una delle ragioni di cui ai punti 4.1, 4.2 e 4.3, lo stesso dovrà essere sostituito da una Riserva che completerà l'intera Competizione. La sostituzione dovrà avvenire nelle modalità previste dal punto 4.

Tutti i Team iscritti alla eSerieC, seppur non coinvolti nel Loser Bracket, dovranno essere presenti in arena come riportato nel punto 3.5.

2.3.3. Fase 3 a eliminazione diretta: si disputerà in presenza presso WeArena Ferrara (venerdì 9 giugno)

Struttura: il Winner Bracket si giocherà tramite Match a eliminazione diretta fino alle semifinali e sarà strutturato come indicato nell'Allegato 2.

Al primo turno della Fase 3, ogni Match vedrà scontrarsi un Team vincitore della Fase 1 e un Team proveniente dal Loser Bracket (Fase 2). Gli accoppiamenti saranno determinati tramite sorteggio integrale, che sarà trasmesso in diretta sul canale Twitch di WeArena il giorno di inizio della Fase 3.

Gestione punteggi: in questa fase verranno giocati Match 1 VS 1 in modalità FUT (andata e ritorno) con goal aggregato e Golden Goal in caso di pareggio. La partita del Golden Goal verrà giocata dal "Player 1". In caso in cui il Club volesse schierare il Player 2, dovrà essere comunicato al Giudice di gara nell'immediatezza del verificarsi del pareggio.

Regole di condotta per Player e Club: durante l'Evento dovrà essere presente un Referente Esports del Club. Il Club dovrà farsi carico delle spese di vitto, alloggio e trasferimento dei Player. Inoltre, dovrà fornire a ciascuno di loro due maglie da gara del Team, il gagliardetto e una bandiera. Ogni Player Titolare del Team dovrà presentarsi in arena nelle date e ore previste dal calendario.

Un'ora prima dell'inizio del Game i Player dovranno recarsi nella zona riscaldamento indicata dallo staff di WeArena, indossare obbligatoriamente la maglia del Team e avere nella loro



disponibilità il gagliardetto. Contestualmente, verrà controllata la regolarità dei dispositivi come specificato nel punto 3.

Il Player Titolare non potrà in nessun caso disputare i Match al di fuori dell'arena dove si svolge la Competizione. In caso di impossibilità da parte del Player Titolare di partecipare alla Competizione per una delle ragioni di cui ai punti 4.1, 4.2 e 4.3, lo stesso dovrà essere sostituito da una Riserva che completerà l'intera Competizione. La sostituzione dovrà avvenire nella modalità previste dal punto 4.

I Team eliminati nelle fasi precedenti della Competizione dovranno rimanere in arena come riportato nel punto 3.5.

2.3.4. Fase 4 Doppia Eliminazione: comprende la semifinale e la finalissima e si disputerà presso la WeArena Ferrara (sabato 10 giugno).

Struttura: i quattro Team qualificati per la semifinale prenderanno parte ad un Bracket a doppia eliminazione: il Team che perderà due Match verrà eliminato dalla Competizione.

Detto Bracket della Competizione è strutturato come indicato nell'Allegato 3.

Gestione punteggi: in questa fase verranno giocati scontri 1 VS 1 in modalità FUT (andata e ritorno) con goal aggregato e Golden Goal in caso di pareggio (1 vittoria a Team e numero uguale di goal segnati e subiti).

La partita del Golden Goal verrà giocata dal "Player 1" ove non fosse comunicato diversamente al Giudice di gara entro il giorno precedente l'inizio della Competizione.

Regole di condotta per Player e Club: durante l'Evento dovrà essere presente un Referente Esports del Club. Il Club dovrà farsi carico delle spese di vitto, alloggio e trasferimento dei Player. Inoltre, dovrà fornire a ciascuno di loro due maglie da gara del Team, il gagliardetto e una bandiera. Ogni Player Titolare del Team dovrà presentarsi in arena nelle date e ore previste dal calendario.

Un'ora prima dell'inizio del Game i Player dovranno recarsi nella zona riscaldamento indicata dallo Staff WeArena e dovranno indossare obbligatoriamente la maglia del Team e avere nella loro disponibilità il gagliardetto. Contestualmente verrà controllata la regolarità dei dispositivi come specificato nel punto 3.

Il Player Titolare non potrà in nessun caso disputare i Match da luoghi diversi dall'arena dove si svolge la Competizione. In caso di impossibilità da parte del Player Titolare di partecipare alla Competizione per una delle ragioni di cui ai punti 4.1, 4.2 e 4.3, lo stesso dovrà essere



sostituito da una Riserva che completerà l'intera Competizione. La sostituzione dovrà avvenire nelle modalità previste dal punto 4.

Il Team Esports in gara dovrà rimanere disponibile nell'area riservata pre-gioco seguendo le indicazioni dello Staff.

I Team eliminati dovranno rimanere in arena come riportato nel punto 3.5.

3. REGOLE GENERALI

- 3.1.** Durante il Match, nell'area adibita alla postazione di gioco, sarà consentita la presenza di massimo n. 2 persone per Team: il Player che sta giocando il Game e una seconda figura a discrezione del Team, da scegliere tra il secondo Player Titolare e un eventuale Coach.
- 3.2.** Il Coach potrà partecipare agli Eventi solo se regolarmente iscritto al Campionato, sottoscrivendo entro i termini previsti dal presente Regolamento l'Allegato D delle Linee Guida "Dichiarazione Coach".
- 3.3.** Tutti i membri del Team Esport dovranno quindi attenersi al seguente Regolamento, indossare la divisa del Team, non indossare capi di abbigliamento con loghi e brand non autorizzati o non già precedentemente legati al Club e/o alla Competizione.
- 3.4.** I Team iscritti alla eSerie C dovranno rendersi disponibili durante tutta la durata dell'Evento seguendo le indicazioni dello staff WeArena, che a titolo non esaustivo potranno riguardare:
 - preparazione della Competizione;
 - prove tecniche live;
 - briefing preMatch e debriefing post Match;
 - workshop;
 - produzione dei contenuti multimediali.
- 3.5.** Tutti i Player che non sono coinvolti nella Competizione o nelle attività previste e direttamente collegate alla stessa dovranno seguire gli Eventi dalla zona assegnata agli spettatori.
- 3.6.** Le Riserve, i Canterani, i tifosi e i dirigenti a seguito del Team potranno assistere all'Evento nella zona assegnata agli spettatori.
- 3.7.** Ciascun Player potrà utilizzare, per i Match dove sarà coinvolto, i propri dispositivi tecnici personali, quali controller e cavo di alimentazione, ad esclusione di quanto previsto dai punti 3.10 e 3.11 del presente Regolamento.



- 3.8.** Durante la Fase 1 della eSerie C, possono essere utilizzati dispositivi tecnici personali e/o materiale di altro genere con appositi marchi riconducibili ad aziende sponsor a patto che queste siano contrattualizzate direttamente dal Club di appartenenza e/o da LegaPro/WeArena. In particolare, i Player potranno utilizzare cuffie personali a patto che non riportino marchi e/o personalizzazioni in conflitto con eventuali sponsor ufficiali del Club; in ogni caso, i Player dovranno avvisare gli Organizzatori in merito all'utilizzo di tali dispositivi tecnici, materiale o cuffie personali, in modo da poter verificare la corretta applicazione del Regolamento.
- 3.9.** Durante le Fasi 2, 3 e 4 della eSerie C, non possono essere utilizzati dispositivi tecnici personali e/o materiale di altro genere, a titolo esemplificativo non esaustivo cappellini, polsiere, gadget, borracce, con appositi marchi riconducibili ad aziende produttrici o sponsor a patto che queste non siano contrattualizzate direttamente da LegaPro/WeArena.
- 3.10.** È assolutamente vietato utilizzare joypad modificati che abbiano in dotazione tasti aggiuntivi, quali ad esempio SCUF o NACON, salvo che i controller dei brand in questione siano conformi alle specifiche presenti nel DUALSENSE.
- 3.11.** Prima dell'inizio di ogni Fase verrà controllata la regolarità dei dispositivi, della postazione gioco e dell'allestimento della sede iconica dallo staff di WeArena e/o dal Giudice di gara.

4. SOSTITUZIONI

- 4.1.** In caso di impossibilità oggettiva ad essere fisicamente presente per la disputa del Match e/o di un singolo Game, a titolo esemplificativo per infortunio alla mano o per motivi diversi dalla mera assenza ingiustificata, il Player Titolare sarà sostituito dalla Riserva.
- 4.2.** La sostituzione potrà avvenire solo se il Player Titolare è oggettivamente impossibilitato a prender parte alla Competizione presentando idonea documentazione giustificativa.
- 4.3.** Sono consentite un massimo di due sostituzioni per l'intero Campionato eSerieC. Un'ulteriore sostituzione potrà essere possibile solo previa autorizzazione da parte dell'organizzazione.
- 4.4.** Le Riserve devono essere comunicate come indicato nel precedente punto 1.5.
- 4.5.** Dovrà essere indicato un minimo di n. 1 Riserva (max. 2), che dovrà/dovranno essere reperibili durante tutte le Fasi della Competizione nelle date previste.



- 4.6.** Nell'ipotesi in cui si verifichi quanto esposto ai punti 4.1, 4.2 e 4.3 si dovrà procedere con la sostituzione secondo le indicazioni riportate di seguito:
- 4.6.1.** All'interno della Fase 1, la sostituzione deve essere comunicata 48h prima dell'inizio della Competizione inviando una mail all'indirizzo eventi@WeArena.eu, indicando il nominativo del Player Titolare sostituito e la relativa documentazione giustificativa, il nominativo del Player Riserva che subentra e la nuova Rosa di gioco secondo quanto previsto dal punto 5.3. La Riserva dovrà portare a termine la Fase 1. Il Player Titolare sostituito nella Fase 1 potrà nuovamente essere schierato a partire dalla Fase 2. In caso in cui il Titolare non potrà riprendere la disputa della Fase 2, ciò dovrà essere comunicato tramite e-mail a eventi@WeArena.eu 48h prima dell'inizio della predetta Fase; in tal caso, la Riserva porterà a termine l'intera Competizione come Titolare.
- 4.6.2.** Nella Fase 2 è possibile operare le sostituzioni procedendo come segue:
- la sostituzione deve essere comunicata entro le ore 23.59 del 2 giugno all'indirizzo e-mail eventi@WeArena.eu, indicando il nominativo del Player Titolare che verrà sostituito e la relativa documentazione giustificativa, il nominativo del Player Riserva che subentra e la nuova Rosa di gioco, rispettando quanto previsto dal punto 5.3 del presente Regolamento. Il Player Riserva porterà a termine l'intera Competizione come Titolare;
 - nel corso della Fase 2, la sostituzione deve essere comunicata presentando al Giudice di gara il modulo preposto fornito dallo staff WeArena, indicando il nome del Club, il nome del Referente esport, la data e l'orario della sostituzione, il nominativo del Player Titolare che verrà sostituito e la relativa documentazione giustificativa, il nominativo del Player Riserva che subentra e la nuova Rosa di gioco, rispettando quanto previsto dal punto 5.3 del presente Regolamento. Il modulo sarà controfirmato dal Giudice di Gara che autorizzerà la sostituzione solo se riterrà i motivi della sostituzione conformi a quanto previsto dal presente Regolamento. Il Player Riserva porterà a termine l'intera Competizione. In ogni caso, la sostituzione non potrà avvenire oltre i 45 minuti dall'inizio del proprio Match.
- 4.6.3.** Nelle Fasi 3 e 4 è possibile operare le sostituzioni procedendo come previsto per la Fase 2 nel punto 4.6.2, comma 2.



- 4.7.** Nel caso in cui la comunicazione di sostituzione pervenga agli Organizzatori oltre i 45 minuti dall'inizio del Match, il Player per cui è richiesta la sostituzione verrà sostituito dall'altro Player Titolare.
- 4.8.** In caso in cui il Team non sia in grado di schierare alcun Player, il Match si intenderà perso a tavolino con il risultato di 3 – 0.

5. IMPOSTAZIONI DELLE PARTITA E MODALITÀ DI GIOCO

5.1. Impostazione avversario: I Player devono aggiungere come amico il proprio avversario nel Playstation Network attraverso il loro PSN ID. Per creare la Lobby il percorso è: Ultimate Team > Gioca > Amichevoli > Gioca con un amico > Seleziona il PSN ID del tuo avversario > Partita Classica.

5.2. Settaggio partita:

- Formato 1 VS 1: Bo3;
- Durata tempo: 6 minuti;
- Livello di difficoltà: Campione;
- Sostituzioni veloci: si;
- Regole: Fallo di mano: no;
- Comandi: qualsiasi;
- Velocità di gioco: normale;
- Pallone: predefinito;
- Tipo di Rosa: FUT;
- Replay: non consentito.

5.3. Impostazioni Rosa:

Le rose dovranno rispettare i seguenti requisiti:

- Limitazioni Overall: nessuna (né singolo né di squadra);
- Numero FUT Icons utilizzabili: 4 (solo giocatori che hanno militato nel Campionato italiano);
- Numero FUT Heroes utilizzabili: 1 (solo giocatori che hanno militato nel Campionato italiano);
- Numero giocatori in prestito utilizzabili: nessuno;



- Altri giocatori utilizzabili: solo giocatori che militano attualmente nel Campionato italiano.

5.4. Lag e ritardi:

- 5.4.1.** nella Fase 1, in caso di problemi di connessione da parte di un Player e esclusivamente entro lo scadere del 5' minuto del cronometro presente nel videogioco, lo stesso Player è tenuto a mettere in pausa il Game e avvertire il Giudice di Gara, che dovrà autorizzare il re-start dello stesso.
- 5.4.2.** In caso di re-start, il Game verrà giocato di nuovo a partire dal minuto e dal punteggio maturato fino a quel momento.
- 5.4.3.** In caso in cui il Player non si presenti entro 10 min dall'orario di inizio del Match verrà dichiarata la vittoria a tavolino con il risultato di 3 – 0.

5.5. Maglie e loghi durante il Game:

- 5.5.1.** Nel caso in cui la maglia e logo del Club non siano presenti sul videogioco utilizzato per la disputa della Competizione, il Team potrà scegliere le seguenti opzioni:
 - A. utilizzare la maglia (bianca o azzurra) e il logo della Nazionale italiana.
 - B. utilizzare una maglia con i colori del proprio Club.

È severamente vietato l'uso di maglie e loghi appartenenti a Club di Serie A TIM.

Entro il 28 marzo 2023 dovrà essere comunicata la decisione del Team agli Organizzatori.

5.6. Comunicazione dettagli Player e Rosa:

- 5.6.1.** Entro le ore 23.59 del giorno 5 marzo 2023, il Club, secondo quanto previsto dall'articolo 1.1, dovrà aver completato l'iscrizione. Si richiede altresì di fornire, tramite la compilazione del form di cui al punto 1.5, sempre entro tale termine, ulteriori informazioni per facilitare l'iter operativo e per la comunicazione ufficiale di:
 - Definizione del Player 1 e del relativo ID di gioco;
 - Definizione del Player 2 e del relativo ID di gioco;
 - Definizione del o dei Player Riserva e del relativo ID di gioco;
 - Dati di contatto del Referente Manager;
 - Dati di contatto del Coach;
 - Locazione della sede iconica;
 - ID PSN, account usato durante tutta la durata della eSerieC.



- 5.6.2.** Durante la Fase 1, la Rosa deve essere comunicata entro le ore 23.59 del giorno prima dell'inizio di un Match.
- 5.6.3.** Durante le Fasi 2, 3 e 4 le Rose dovranno essere consegnate entro le ore 10.00 del giorno di inizio di ciascuna Fase della Competizione.
- 5.6.4.** La Rosa, in entrambi i casi sopra esposti, dovrà essere comunicata dal Player Titolare, Coach del Team o dal Referente Esport attraverso il server Discord ufficiale di WeArena nella sezione 'Rosa' allegando uno screenshot leggibile della Rosa che si utilizzerà nel Game, permettendo così al Giudice di gara di fare gli opportuni controlli. Il Player potrà fare sostituzioni e cambi tattici all'avvio del Game.
- 5.6.5.** Per i Player (Titolari/Riserve) e per l'eventuale Coach è obbligatorio accedere al Gruppo Whatsapp di WeArena tramite il link <https://chat.whatsapp.com/JYzFir8s3317SdRplPmj9Z>, dove verranno forniti maggiori dettagli organizzativi e logistici e dove sarà possibile avere un collegamento immediato con i Giudici di gara e con gli Organizzatori.
- 5.7. Interruzione delle partite:**
- 5.7.1.** Qualora durante un Match si verificano situazioni di interruzione dovute a fattori esterni, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo problemi di rete o problemi di server, sarà a cura del Giudice di gara prendere eventuali decisioni riguardo l'interruzione del Game. In particolare:
- se l'interruzione avviene entro la fine del primo tempo, il Game ripartirà dall'inizio;
 - se l'interruzione avviene dopo l'inizio del secondo tempo, il Game ripartirà dal minuto in cui è avvenuta l'interruzione e con il medesimo punteggio ad allora acquisito;
 - se l'interruzione avviene durante i tempi supplementari dell'eventuale terzo Game verrà disputato uno nuovo Game con le stesse impostazioni in modalità Golden Gol.
- 5.7.2.** L'interruzione del Game potrà inoltre avvenire ad opera del Giudice di gara nelle ipotesi previste al punto 6.5 e relative agli obblighi, alle condotte etiche ed antisportive dei partecipanti.
- 5.7.3.** Ciascun Player avrà la possibilità di usufruire delle pause di gioco fino ad un massimo di 2 (due) per un tempo complessivo di 120 secondi, oltre alle interruzioni che possono essere richieste dal Giudice di gara.
- 5.7.4.** Durante la pausa, i Player potranno solamente modificare le tattiche di gioco, le tattiche della squadra ed effettuare le sostituzioni.



- 5.7.5.** La pausa potrà essere richiesta al Giudice di gara solo ed esclusivamente quando la palla esce al di fuori del rettangolo di gioco.
- 5.7.6.** Al di fuori di questo caso, la pausa potrà essere avviata e/o richiesta qualora uno dei calciatori in Game venga espulso e/o subisca un infortunio.
- 5.7.7.** Qualora un Player interrompa intenzionalmente il Game o un'azione di gioco, indifferentemente che avvenga in attacco o in difesa, il Game verrà ripreso dal minuto e punteggio dal quale è stato interrotto. Al termine del Game, il Giudice di gara e la Direzione si riserveranno di valutare l'accaduto e prendere eventuali provvedimenti.
- 5.7.8.** Qualora i problemi di rete e/o di connessione al server non permettano di iniziare un Game, ovvero se si verificano nel corso di un Match, comportando la disconnessione dal server e la conseguente impossibilità di iniziare nuovamente il Game, i Player dovranno obbligatoriamente informare gli Organizzatori ed il Giudice di gara della problematica e lo stesso Game verrà rigiocato sulla stessa console in locale e non in Lan.
- 5.7.9.** Il Player deve comunicare tempestivamente al Giudice di gara eventuali malfunzionamenti del controller. Verificato il malfunzionamento, il Giudice di gara inviterà l'avversario a mettere la palla fuori campo in modo da avere accesso al menu di pausa. Successivamente la palla sarà restituita al Player che ne aveva il possesso al momento dell'interruzione del gioco.

6. REGOLE DI CONDOTTA

- 6.1.** Ciascun Player durante ogni Match dovrà indossare la divisa del Team che rappresenta. In particolare, è richiesta la maglia del Team con pantaloni lunghi in ogni caso adeguati al contesto di gioco.
- 6.2.** Ciascun Player che venga ripreso e/o intervistato è tenuto ad assumere un comportamento di gioco ed un atteggiamento consono al decoro e al buon costume.
- 6.3.** A ciascun Player, durante le giornate dedicate alla Competizione eSerie C, ed analogamente durante tutto il periodo della Competizione, è fatto divieto di condividere su qualsiasi piattaforma social e streaming ogni tipologia di video o clip salvati relativi al Gameplay.
- 6.4.** A ciascun Player è fatto assoluto divieto di condividere informazioni e materiale di comunicazione (a titolo puramente esemplificativo, immagini, documenti grafici e video,



ecc. relativi alla Competizione, ai partecipanti, ecc.) relativo alla Competizione eSerie C se non previa autorizzazione dello staff di WeArena, ovvero di condividerli in anticipo rispetto alla data prevista di pubblicazione o di comunicazione della notizia. Il materiale di comunicazione pubblicato nei canali ufficiali di Lega Pro/WeArena potrà essere condiviso dai Club e dai Player senza modificare immagini, grafiche o loghi.

- 6.5.** Qualsiasi comportamento non consono al decoro e al buon costume e, in ogni caso, lesivo dell'immagine e della reputazione della Lega Pro e dei propri partner, potrà essere sanzionato con l'ammonizione, l'espulsione dal Match e/o con l'esclusione dalla Competizione. A titolo esemplificativo ma non esaustivo, si riportano alcune delle regole di condotta e di buon costume ritenute basilari:
- 6.5.1.** divieto di turpiloquio nei confronti di qualsiasi partecipante, organizzatore, Team e/o qualsiasi persona coinvolta nell'organizzazione dell'Evento eSerie C;
 - 6.5.2.** divieto di abbandonare il Match prima della sua regolare conclusione, salvo quanto concordato con il Giudice di gara;
 - 6.5.3.** divieto di utilizzo di un account PSN ID diverso da quello comunicato dal Team;
 - 6.5.4.** divieto di utilizzo di chat da parte dei Player all'interno di un Game;
 - 6.5.5.** divieto di utilizzo, per le comunicazioni operative/logistiche inerenti all'Evento, di chat non ufficiali e, quindi, al di fuori di quelle messe a disposizione dall'Organizzazione (Discord e Whatsapp WeArena);
 - 6.5.6.** divieto di comportamenti scorretti, antisportivi e/o illeciti tali da alterare il corretto svolgimento dei Match, tra cui eventuali partite combinate tra i giocatori per favorire o sfavorire uno o più Team;
 - 6.5.7.** divieto di praticare la tecnica della cd. melina all'interno della propria metà campo per un tempo superiore a 10 (dieci) minuti di gioco. In questo specifico caso, ogni volta che il pallone supera la metà campo, inizieranno a decorrere i menzionati 10 (dieci) minuti. A riguardo, sarà cura del Giudice di gara accertarsi della regolarità del tempo trascorso e, qualora il Player non rispetti la condotta in questione, lo stesso sarà passibile di ammonizione. È prevista l'esclusione dalla Competizione a seguito della doppia ammonizione;
 - 6.5.8.** divieto di utilizzo di dispositivi tecnici e controller modificati e/o manomessi.
- 6.6.** Ogni decisione presa dagli Organizzatori e/o dal Giudice di gara relativamente alle predette regole di condotta sarà ritenuta insindacabile.



6.7. Qualora si verificano situazioni diverse da quelle elencate al precedente punto 6.5 dispute non previste dall'elenco di cui sopra, le stesse verranno gestite prontamente dal Giudice di gara, il quale potrà assumere i conseguenti provvedimenti del caso. Quanto previsto al punto 6.5 dovrà essere rispettato anche all'interno del server Discord.

7. COMUNICAZIONI

7.1. Tutte le comunicazioni ufficiali relative alla Competizione eSerie C avverranno solo ed esclusivamente attraverso mail. Sarà cura degli Organizzatori fornire al Referente Esport e/o ai Player tutti i contatti necessari per la gestione delle comunicazioni con l'organizzazione e con il Giudice di gara designato.

7.2. Durante tutta la fase della Competizione, indipendentemente dal fatto che un Player stia giocando o meno, nel caso in cui incorra in problematiche tecniche relative ai dispositivi utilizzati dovrà prontamente comunicarlo al Giudice di gara, così da risolvere il problema nel più breve tempo possibile, onde evitare di creare disagi al buon andamento della Competizione.

8. ACCESSO AL LUOGO DELL'EVENTO

8.1. Nel caso in cui nel periodo della Competizione entrino in vigore ulteriori norme e/o regolamenti afferenti al contenimento dell'emergenza epidemiologia da COVID-19, al fine di ottemperare al rispetto dei protocolli sanitari emanati, tutti i partecipanti saranno tenuti alla piena osservanza degli stessi.

8.2. Fase 2-3-4 Studio di registrazione (WeArena Ferrara o altra sede)

8.2.1. L'accesso all'area di gioco, ai set di ripresa, all'area di allenamento e alle aree di back stage sarà coordinato e gestito dallo staff di WeArena. L'ingresso agli spettatori e agli accompagnatori sarà consentito nelle aree a loro riservate.

8.2.2. Al momento della presentazione dei Player presso lo studio di registrazione, ogni singolo dispositivo di gioco verrà esaminato dagli Organizzatori.

8.2.3. Le postazioni di ogni singolo Player verranno assegnate e indicate dagli Organizzatori o dal Giudice di gara nel rispetto delle esigenze relative alle riprese audio e video.

8.2.4. Ciascun Player è tenuto a rendersi reperibile presso l'area di riscaldamento 60' prima del proprio Match e, in ogni caso, 15' prima dell'inizio del Match all'ingresso del set di gioco, secondo quanto previsto dal calendario. All'ingresso del set di gioco, il Player



dovrà consegnare i propri dispositivi elettronici messi precedentemente in modalità silenziosa. Sarà tollerato un massimo di 10 minuti di ritardo per assenza giustificata, previo avvertimento al Giudice di gara. Qualora la comunicazione del ritardo non avvenga e il partecipante non si renda prontamente reperibile, il Giudice di gara potrà assumere i consequenziali ed insindacabili provvedimenti del caso.

8.2.5. È fatto assoluto divieto a chiunque di accedere all'area di gioco con cibi e bevande, fatta eccezione per quelli forniti direttamente dagli Organizzatori.

8.2.6. All'interno della predetta area di gioco non potranno, inoltre, essere introdotti strumenti diversi dal joypad e dalle cuffie, come ad esempio i telefoni cellulari e/o altri dispositivi elettronici non autorizzati; qualsiasi altro dispositivo dovrà essere consegnato al Giudice di gara e ritirato al termine del Match in corso.

8.2.7. Durante la eSerieC, i Canterani avranno accesso ai workshop e ai contenuti extra, in ogni caso, attenendosi a quanto previsto dal punto 6.5 del presente Regolamento.

8.3. Fase 1 sede iconiche

8.3.1. Durante la fase di collegamento, prima del Match verrà controllato il corretto allestimento sia tecnico che visivo della Sede Iconica, secondo quanto previsto dalle Linee Guida. In caso di difformità e/o inadeguatezza agli standard base richiesti, lo staff di WeArena si riserverà di richiedere gli adeguamenti necessari e di intervenire in maniera idonea per permettere il corretto svolgimento del Match.

9. RESPONSABILITÀ

9.1. Tutti i Player ed i rispettivi Team sono tenuti a leggere, accettare e rispettare il presente Regolamento, pena l'esclusione dalla Competizione.

9.2. Il non rispetto di uno o più punti del presente Regolamento comporta l'applicazione di eventuali provvedimenti o sanzioni come previsto dall'articolo 7 delle Linee Guida Istituzionali.

10. MODIFICA DEL REGOLAMENTO

10.1. L'organizzazione si riserva la possibilità di modificare il presente Regolamento qualora il numero dei Team partecipanti fosse inferiore al numero necessario per la definizione del format previsto. In tal caso, le modifiche al presente Regolamento saranno effettuate



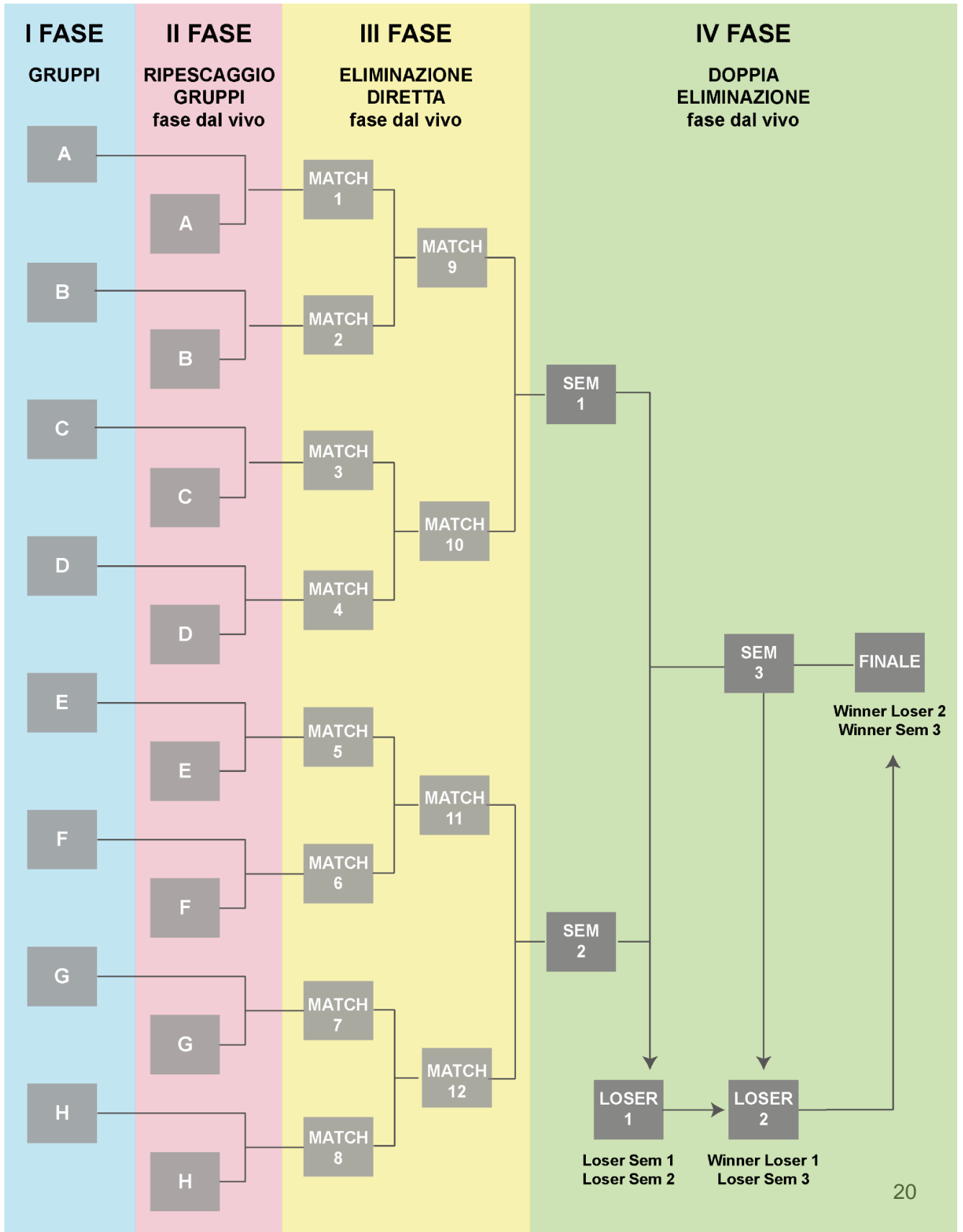
entro il 7 marzo 2023 e rese note con Comunicato Ufficiale da parte della Lega Pro. Tali modifiche saranno inviate ai Club sotto forma di addendum del presente Regolamento.



Allegato 1

aprile 2023							maggio 2023						
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
					1	2	1	2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				
							giugno 2023						
							L	M	M	G	V	S	D
										1	2	3	4
										1	2	3	4
							5	6	7	8	9	10	11
							12	13	14	15	16	17	18
							19	20	21	22	23	24	25
							26	27	28	29	30		

Allegato 2



Allegato 3

