

# REGOLAMENTO FC25

## Art. 1 – Info e Iscrizioni:

**1.1** Il Campionato Federale 2024 Autunno ( in breve "competizione" o "Campionato") è gestito, operato e patrocinato dalla Federazione Italiana Discipline Elettroniche (in breve "FIDE" o "Federazione") ed è una competizione Agonistica di Società (cfrt Regolamento del Settore Tecnico Federale Art. 20) con partecipazione riservata alle sole associazioni e società affiliate alla FIDE - Federazione Italiana Discipline Elettroniche.

**1.2** 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.

Il presente Regolamento di competizione (in breve "RC") è subordinato a quanto previsto dal Regolamento di Settore Tecnico Federale (in breve "RSTF").

**1.3** Per il solo fine di questo regolamento sono definiti:

- **Partita:** la somma dei Match che compongono il confronto tra due associazioni;
- **Match:** il confronto tra singoli giocatori;
- **Squadra:** insieme dei giocatori appartenenti alla stessa rosa;
- **Allenatore/Team Manager:** l'incaricato dell'associazione per il dialogo con gli organizzatori e gli arbitri;
- **Admin:** Arbitri incaricati dall'organizzatore a svolgere le funzioni degli ufficiali di gara;
- **Reclamo:** segnalazioni di ambito tecnico/disciplinare;
- **Lobby:** ambiente digitale dove si svolgono le Partite ed i Match;
- **Ban:** divieto di partecipazione o di accesso;

per le definizioni di Rosa, Cartellini, Mercato, etc. consultare il "RSTF" FIDE.

Il Campionato Federale 2024 Autunno è una competizione condotta utilizzando EA SPORTS FC™ 25 per la console Next Gen e PC ("PS5, Xbox e PC").

### 1.4 Eleggibilità:

Chiunque abbia attualmente un ban da EA per EA SPORTS FC™ 25 è interdetto alla partecipazione di qualsiasi competizione. Questa interdizione durerà fintanto che il ban non sarà revocato.

**1.5** Per Iscrivere andate sul sito <https://reghiumesports.gg/campionatofederale>

## Art. 2 – Requisiti e Idoneità:

### 2.1 Requisiti:

Ogni team che partecipa al Campionato Federale EA SPORTS FC™ 25 deve registrare una rosa composta da un minimo di 2 giocatori (2 titolari) ad un massimo di 4 (eventuali riserve aggiuntive). Affinché un giocatore componente di una rosa iscritta possa partecipare al Campionato Federale EA SPORTS FC™

25, è necessario che soddisfi i seguenti requisiti:

- deve avere la tessera FIDE valida per l'anno in corso;
- deve vivere in Italia e possedere la cittadinanza Italiana;
- tutti i partecipanti dovranno avere un'età superiore a 16 anni compiuti per poter partecipare, senza eccezioni di alcun tipo;
- il Cartellino Federale del giocatore deve essere correttamente registrato nei sistemi FIDE.

## 2.2 Requisiti Associazione:

La partecipazione al Campionato Federale EA SPORTS FC™ 25 è riservata ad associazioni e società affiliate alla FIDE.

## 2.3 Loghi e Foto:

Tutte le Associazioni sono tenute al momento dell'iscrizione a fornire il proprio logo senza sfondo in .png o in vettoriale (.ai, .eps o .pdf) e le foto dei propri player (No Selfie. Foto più professionale possibile. Foto Esempio: [www.reghiumesports.gg/fotoesempioplayer](http://www.reghiumesports.gg/fotoesempioplayer) ).

## 2.4 Registrazione e accettazione delle regole ufficiali:

Le Associazioni o società, per partecipare al Campionato Federale EA SPORTS FC™ 25, devono registrare la propria rosa ed iscriverla alla competizione attraverso la piattaforma FIDE o qualsiasi mezzo la Federazione disponga per la registrazione. I componenti delle rose che soddisfano i requisiti di idoneità nella sezione "Idoneità del giocatore" qui di seguito (individualmente un "Giocatore" o "Partecipante") devono inoltre

- 2.4.1 possedere o avere accesso a EA SPORTS FC™ 25;
- 2.4.2 possedere o avere accesso a una console Next Gen e PC ("PS5, Xbox e PC").
- 2.4.3 possedere e avere accesso un Account Discord;
- 2.4.4 essere iscritti alla piattaforma di gioco indicata nelle procedure di iscrizione.

Per essere considerati idonei, i giocatori devono prendere visione ed accettare il **Regolamento del Settore Tecnico Federale**. Una volta che un giocatore si è registrato, viene considerato idoneo per l'intero Campionato, come indicato nel punto 3 del regolamento (**3. Struttura della competizione e regole generali**).

## 2.5 Età:

I giocatori devono aver compiuto almeno il 16esimo anno di età. Ogni giocatore con età inferiore a quella richiesta verrà considerato come giocatore non idoneo alla partecipazione.

## 2.6 Dipendenti e conflitti d'interesse:

I dipendenti di EA SPORTS FC™ 25 (in alternativa "Publisher") e le rispettive affiliate, filiali, rappresentanti, agenzie pubblicitarie, di promozione e di pubblicità, e i familiari stretti o le persone che vivono nella stessa casa di tale dipendente non possono partecipare alla competizione. Medesimo divieto è applicabile a tutte le categorie previste dall'RSTF Art 20 comma 6.

## 2.7 Problemi Tecnici:

I giocatori sono responsabili del loro hardware, del software e della loro connessione ad Internet.

I Match non verranno spostati o sospesi temporaneamente in caso di problemi tecnici.

### 2.8 Connessione:

Ogni giocatore è tenuto ad avere il miglior ping possibile in gioco, tutti i download non necessari al completamento del Match devono essere messi in pausa. L'abuso di questa regola può portare alla squalifica dal campionato.

### 2.9 VPN e/o altri strumenti:

Qualsiasi software che impatti e/o influenzi la connessione è severamente proibito, inclusi software attivi o in esecuzione in background. L'uso di VPN e/o altri strumenti per manipolare la connessione porta ad una sconfitta a tavolino nel singolo Match e all'attribuzione di punti di penalità nella Classifica della competizione ed ulteriori sanzioni per il giocatore e la squadra, stabiliti secondo i Regolamenti della Federazione.

### 2.10 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.

## Art. 3 – Struttura della competizione e regole generali:

Il Campionato Federale 2024 Autunno si svolgerà interamente online. Il campionato sarà suddiviso in due fasi, Regular Season (Campionato) e Play-Off (Fase ad Eliminazione Diretta). Il Primo e Secondo posto saranno qualificati alla semifinale Play-Off, mentre il terzo, quarto, quinto e sesto posto si giocheranno i rimanenti due posti. Il terzo sfiderà il sesto ed il quarto sfiderà il quinto.

Il Campionato sarà suddiviso per il numero di giornate in base alle associazioni iscritte principalmente con partite di sola andata (potrebbero subire variazioni), durante le quali le squadre si confronteranno come stabilito dal Calendario della competizione.

Il Campionato avrà una sua Classifica, composta sulla base dei risultati delle partite giocate nelle Giornate, il cui risultato viene a sua volta determinato dal risultato dei singoli Match.

Nel corso della singola Partita verrà decretata vincitrice la squadra con il maggior numero di Match vinti su 3 disputati (**BO3**) che riceverà quindi 3 punti nella Classifica di competizione. Alla squadra sconfitta verranno assegnati 0 punti. In caso il confronto dei Match risultasse in un pareggio verrà attribuito 1 punto

ad entrambe le squadre. Al termine del Campionato la Classifica dei punti ottenuti nelle partite determinerà il posizionamento delle squadre insieme anche alla differenza reti.

**NOTA BENE:** è OBBLIGATORIO giocare tutti i 3 match (anche nel caso un Team vinca i primi 2 Match), questo per permettere che la differenza reti a fine Campionato sia uguale per tutti, in caso di spareggio.

### 3.1 Dettagli relativi al formato del campionato:

- **Modalità:** EA SPORTS FC™ 25 Standard (Amichevole Online, non FUT);
- **Sistema Competizione:** Campionato;
- **Seeding:** Casuale;
- **Player:** 2 Main + Riserva Max 2.

### 3.2 Impostazioni della lobby di gioco:

Tutti i giocatori devono seguire le impostazioni stabilite e le regole. Accordi che differiscono da esse non sono concessi e non saranno tollerati a meno che non vengano approvati da un admin tramite un reclamo, purché non contraddicano l'RC ed il RSTF. Qui sotto sono elencate le impostazioni che sarà necessario utilizzare per creare una lobby.

- **Modalità di Gioco:** Amichevole Online;
- **Durata Match:** 9 Minuti;
- **Squadra:** Nazionale Italiana;
- **Tipo di Rosa:** 95 Totale;
- **Comandi:** Qualsiasi;
- **Velocità di Gioco:** Normale;
- **Difesa Vietata:** Difesa a 3 e Difesa a 5.

**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).

### 3.3 Scelta Player per le Partite:

Tutti i team sono tenuti a rilasciare la lista dei player che giocheranno la giornata corrente entro e non oltre le ore 18.00. Ogni team ha l'obbligo di schierare entrambi i 2 Main Player che dovranno disputare i 2 match cruciali della BO3. Il terzo match il team potrà decidere se schierare uno dei Main Player o anche la Riserva.

### 3.4 Date Competizioni:

Le giornate di competizione ed il calendario delle partite verranno stabiliti in via definitiva alla chiusura delle iscrizioni.

### 3.5 Fase di Mercato:

Durante la fase di mercato è possibile eseguire cambi di rosa liberamente e senza limiti (RSTF Art 31). Le date di mercato saranno disponibili successivamente al rilascio del calendario completo.

### 3.6 Streaming:

Tutti i Player e/o Allenatore/Team Manager sono obbligati a dare la loro disponibilità in quanto 1 partita per ogni giornata sarà trasmessa in diretta live su twitch. Le dirette live saranno trasmesse sul

canale ufficiale della Reghium Esports (<https://twitch.tv/reghiumesports>) ed avranno la seguente scaletta:

- **Introduzione:** Presentazione del campionato federale;
- **Intervista:** Verranno scelti degli ospiti a cui far delle interviste e permettere di pubblicizzare la propria ASD (Presidenti, Team Manager o Componenti dello staff), interviste anche a staff FIDE;
- **Matchday:** Streaming del match (Sorteggio della partita da mandare in streaming);
- **Diretta Goal:** Diretta anche degli altri match con la live a disposizione;
- **Intervista:** Intervista Post Match ai player coinvolti nel matchday.

**NOTA BENE:** Tutti i player (oltre a quelli sorteggiati per il matchday) sono tenuti ad andare in live in modo da aiutare la regia nel creare la diretta goal e non solo.

### 3.7 No Show:

Ogni rosa ha 10 minuti per presentarsi all'appuntamento per disputare il Match. Viene preso in considerazione l'orario ufficiale del Match presente sul sito. Non presentarsi entro i 10 minuti concessi porterà ad una sconfitta a tavolino. La squadra che sta aspettando dovrà procedere aprendo un reclamo al Match tramite il sistema ticket.

### 3.8 Forfait:

Se una squadra decide di dare forfait dall'intera competizione, rinuncerà automaticamente a tutti i premi e i punti in palio. Per ritirarsi singolarmente da un Match è necessario che il Team Manager apra un reclamo e lo confermi al suo interno.

### 3.9 Anticipare e Posticipare un Match:

Anticipi e posticipi non sono accettati in questo campionato.

### 3.10 Inserimento del risultato:

I giocatori sono responsabili del corretto inserimento del risultato nella propria stanza assegnata sul canale Discord FIDE ufficiale. Per questo motivo, i giocatori sono tenuti a salvare degli screenshot, al termine dell'incontro, per poi caricarli all'interno del canale del Match. Se ci dovesse essere un problema riguardo l'inserimento del risultato, sarà necessario aprire un reclamo, affinché lo staff possa prendere una decisione in base alla situazione. Questa decisione potrebbe anche portare alla squalifica dei giocatori, nel caso in cui non ci fossero prove sufficienti per determinare il punteggio. Un risultato inserito prima che il Match sia giocato completamente verrà considerato come Risultato Falsificato e verrà punito in base al regolamento. Questo potrebbe portare anche alla squalifica di uno dei due giocatori.

### 3.11 Risultato Falsificato:

È concesso inserire un risultato solamente quando il Match è stato completato ed è stato giocato. Aggiungere un risultato fasullo o prima che il Match sia terminato può portare alla squalifica del giocatore. Inserire un risultato non valido (v. 3.10 Inserimento del risultato) potrebbe comportare una penalità. Se un giocatore si assegna la sconfitta in maniera autonoma, il Match verrà chiuso automaticamente.

### **3.12 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.

### **3.13 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.

### **3.14 Match Media:**

Tutti i matchmedia (screenshot, video, ecc.) devono essere conservati per almeno 14 giorni. Generalmente, bisognerebbe caricarli nella pagina del Match il prima possibile. Falsificare o manipolare un matchmedia è proibito e comporterà punizioni severe. Ciascun matchmedia dovrebbe essere nominato in maniera chiara indicando ciò a cui si riferisce. Non è possibile aprire un Reclamo o un support ticket per lamentarsi di una nomenclatura non corretta. Tuttavia, nel caso in cui un admin dovesse essere ostacolato nel suo lavoro a causa di una nomenclatura errata, potrebbe essere assegnata una penalità.

### **3.15 Spareggio:**

Al termine del campionato, per determinare la posizione nella Classifica di competizione, verrà utilizzata la seguente lista progressiva dei criteri imposti alle squadre in parità di punti:

- Scontri diretti;
- Differenza reti negli scontri diretti;
- Differenza reti generale;
- Reti totali realizzate in generale;
- In caso la differenza di reti sia uguale, a decidere sarebbe il numero totale di gol fatti;
- Spareggio.

## **Art. 4 – In Gioco:**

### **4.1 Disconnessione e problemi tecnici:**

In caso di disconnessione da parte di un giocatore, si procederà a rigiocare la partita facendo scorrere il tempo fino al minuto di crash e ripristinando eventuali solo se il crash avviene entro il 20° minuto. Oltre il tempo delineato precedentemente verrà assegnata la partita a tavolino per 3-0 al proprio avversario. Non verranno ripristinate ammonizioni e/o espulsioni. L'utente che si disconnette volontariamente riceverà la sconfitta a tavolino per 3-0.

### **4.2 Problemi di Lag:**

In caso di problemi di LAG da parte di un giocatore, è consentito abbandonare il match entro il 5' minuto di gioco, avvisando l'avversario. Si procederà a rigiocare la partita partendo dal risultato maturato nei minuti giocati precedentemente. Consigliamo vivamente di controllare prima del match

l'indicatore di connessione nella lobby del match.

#### 4.3 Azioni Proibite:

Qualsiasi azione che si traduca in un vantaggio sleale è illegale. Ciò include l'uso di bug e glitch di qualsiasi tipo. Quando un giocatore viene sorpreso ad utilizzare bug o glitch, verrà sanzionato con la sconfitta nel Match in cui è stato utilizzato il bug o il glitch, oltre all'eventuale assegnazione di penalità.

Ad ogni battuta non è ammesso andare avanti ma la palla dovrà esser giocata verso dietro.

La melina non è concessa se il player mantiene la palla in modo incontrastato per perdere tempo nella propria AREA DIFENSIVA del campo oltre i 10 minuti di gioco effettivo. In caso di contrasto per il recupero palla, il tempo si "resetterà".

#### 4.4 Squadre vietate:

Nel caso in cui il giocatore avversario stia giocando con una squadra vietata, deve essere aperto un reclamo con uno screenshot in cui sia chiaramente visibile la squadra utilizzata. Il reclamo dovrà esser aperto prima della conclusione del 5° minuto di Partita.

Giocare con una squadra vietata causa la sconfitta nella partita in cui è stata utilizzata. L'admin potrà decidere di far rigiocare l'incontro, qualora lo ritenesse opportuno.

### Art. 5 – Obblighi Mediatici:

Ogni associazione iscritta al campionato accetta di seguire i seguenti obblighi mediatici riguardo alla competizione della propria fascia;

- 1 Condivisione o Post settimanale riguardante il campionato sui propri canali Social Media;

In caso di mancato rispetto degli obblighi mediatici, le associazioni e i team schierati possono incorrere in penalità imposte al loro punteggio in classifica.

### Art. 6 – Montepremi:

Il montepremi totale sarà di 400€ suddiviso per i primi classificati in quest'ordine:

- 1° Posto: 200€ (lordi);
- 2° Posto: 120€ (lordi);
- 3° Posto: 80€ (lordi);

**NOTA BENE:** Il montepremi è al lordo delle imposte di legge.

## **Art. 7 – Termini Generali:**

### **7.1 Diritti commerciali:**

Tutti i diritti commerciali (inclusi, senza limitazioni, tutti i diritti di marketing e media) relativi a EA SPORTS FC™ 25 appartengono all'organizzatore del campionato e ai suoi licenziatari.

Il partecipante non dovrà associarsi ad EA in alcun modo commerciale, né utilizzare alcun diritto di proprietà intellettuale di tali parti, né permettere a terzi di farlo, senza il previo consenso scritto dell'Organizzatore del campionato o dei titolari dei diritti applicabili, consenso che può essere concesso o negato a loro esclusiva discrezione.

Qualsiasi partecipante o sponsor pubblicitario che desideri svolgere o agevolare qualsiasi attività promozionale o di marketing in relazione a EA SPORTS FC™ 25, avrà bisogno del previo consenso scritto dell'Organizzatore del campionato o dei rispettivi titolari dei diritti, che potrà essere concesso o negato a esclusiva discrezione di ciascuno di essi.

La registrazione e la diffusione di immagini o filmati di EA SPORTS FC™ 25 per scopi commerciali da parte o per conto dei partecipanti è severamente vietata.

### **7.2 Codice di Condotta:**

Il seguente codice di condotta si applica a tutti i giocatori di EA SPORTS FC™ 25 a tutti i livelli della competizione, se non diversamente specificato. L'organizzatore del campionato si riserva il diritto di imporre penalità, sanzionare o squalificare qualsiasi giocatore a sua discrezione.

### **7.3 Comportamento del giocatore:**

I concorrenti devono comportarsi in modo ragionevole, mantenendo un contegno appropriato nei confronti di spettatori, membri della stampa, amministratori del campionato e altri giocatori. Questi requisiti si applicano sia offline che online, anche per quanto riguarda la condotta sui social media e l'attività sui live stream. Tutti i giocatori sono tenuti ad aderire a questi standard di sportività.

- I giocatori si asterranno dall'usare un linguaggio volgare o offensivo;
- Il comportamento abusivo, comprese le molestie e le minacce, è proibito;
- L'abuso fisico, la lotta o qualsiasi azione minacciosa o linguaggio minaccioso, diretto a qualsiasi giocatore, spettatore, ufficiale o qualsiasi altra persona è proibito;

Qualsiasi azione che interferisca con il gioco, incluso ma non limitato alla rottura intenzionale di una postazione di gioco, all'interferenza con il potere e all'abuso di pause nel gioco, è proibita e può risultare in forfait della partita e/o squalifica dalla competizione.

- Il gioco d'azzardo, comprese le scommesse sul risultato delle partite, è proibito;
- Tutti i giocatori non devono divulgare informazioni riservate fornite dall'organizzatore del campionato o da uno dei suoi affiliati ad altre persone o gruppi di persone, anche attraverso i social media.

### **7.4 Politica di collusione relativa ad accordi illegali:**

Per politica di collusione relativa ad accordi illegali si intende qualsiasi accordo tra due o più giocatori

per svantaggiare altri giocatori nella competizione. La collusione tra giocatori è severamente vietata. Qualsiasi giocatore che l'organizzatore del campionato determini, in qualsiasi fase di EA SPORTS FC™ 24, essere coinvolto in una collusione sarà rimosso dalla competizione e sarà costretto a restituire qualsiasi compenso e premio ricevuto dagli eventi live. Esempi di collusione includono, ma non sono limitati a:

- Perdere intenzionalmente una partita per qualsiasi motivo;
- Giocare per conto di un altro concorrente, compreso l'utilizzo di un account secondario, per aiutarlo;
- Qualsiasi forma di manipolazione delle partite;
- Accettare di dividere i premi in denaro.

### 7.5 Sanzioni:

La violazione di qualsiasi parte di questo Regolamento Ufficiale comporterà, a discrezione dell'organizzatore del campionato, (a) una o più sanzioni e/o (b) la perdita dello status di vincitore. Tutti i giocatori devono seguire le indicazioni dell'organizzatore del campionato. Tutte le decisioni e le sentenze dell'organizzatore del campionato sono definitive e vincolanti. L'organizzatore del campionato si riserva il diritto di sanzionare qualsiasi giocatore in competizione a qualsiasi livello, in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo. Le sanzioni possono includere, in nessun ordine particolare, le seguenti:

- Avvertimento;
- Ammonizione;
- Forfait di una singola partita;
- Rinuncia a tutte le partite;
- Perdita dei premi (compresi i premi in denaro e altre spese pagate);
- Squalifica dal campionato EA SPORTS FC™ 25;

L'organizzatore del campionato ha inoltre il diritto di annunciare pubblicamente le sanzioni inflitte ai giocatori. I giocatori che sono stati penalizzati dall'organizzatore del campionato rinunciano a qualsiasi diritto di azione legale nei confronti di EA SPORTS FC™ 25 e EA e/o di qualsiasi suo affiliato.

### 7.6 Sponsorizzazione dei giocatori:

I giocatori del Campionato Federale EA SPORTS FC™ 25 hanno la possibilità di acquisire sponsor pubblicitari. L'acquisizione di sponsor pubblicitari è limitata, tuttavia, per escludere alcune categorie e industrie. Se lo sponsor pubblicitario rientra nelle seguenti categorie limitate, allora la sponsorizzazione pubblicitaria non può essere visualizzata dal giocatore in concomitanza con o durante il Campionato Federale EA SPORTS FC™ 25. L'Organizzatore del Campionato e i suoi designati si riservano il diritto di aggiornare la seguente lista in qualsiasi momento. La seguente è una lista non esclusiva di sponsor pubblicitari proibiti:

- Gioco d'azzardo o siti web di gioco d'azzardo;
- Alcool, tabacco e/o droghe non da banco;
- Armi da fuoco o qualsiasi tipo di arma;
- Materiale pornografico o per adulti.

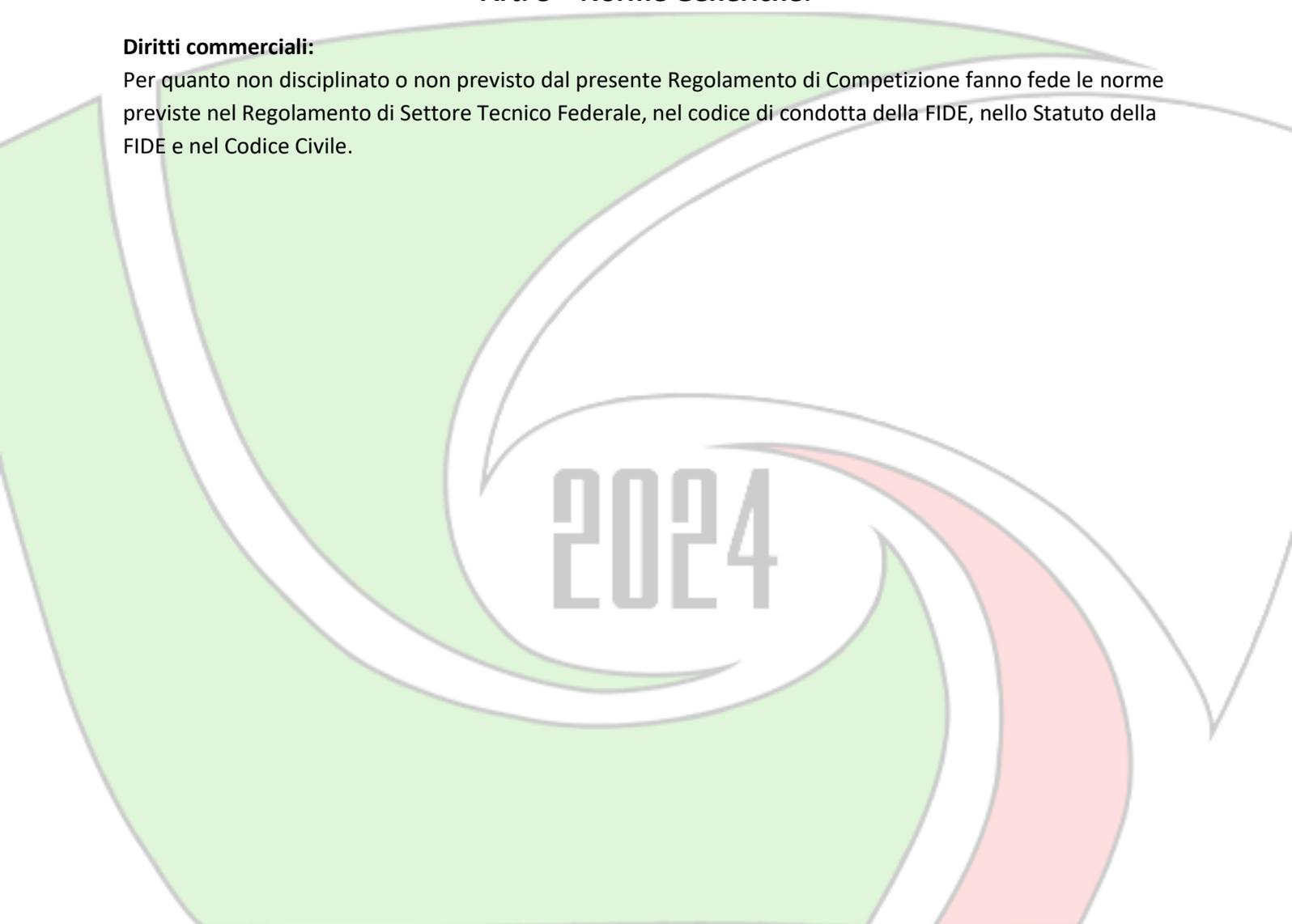
L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di vietare qualsiasi terza parte a sua sola discrezione.



## Art. 8 – Norme Generiche:

### **Diritti commerciali:**

Per quanto non disciplinato o non previsto dal presente Regolamento di Competizione fanno fede le norme previste nel Regolamento di Settore Tecnico Federale, nel codice di condotta della FIDE, nello Statuto della FIDE e nel Codice Civile.



2024

CAMPIONATI FEDERALI

