



COMUNICATO N. 177/L – 9 GENNAIO 2024

177/459

REGOLAMENTO ESPORTS 2023/2024

Legenda:

1. INTRODUZIONE
2. REGOLE GENERALI
3. ADEMPIMENTI LEGALI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE
4. TEAM ESPORTS
5. LA SEDE ICONICA
6. COMUNICAZIONI, MATERIALE PUBBLICITARIO/PROMOZIONALE E UTILIZZO DEGLI ASSETS DIGITALI
7. SANZIONI

Allegati:

- A. COMPETIZIONI LEGA PRO E ATTIVITA' CONNESSE
- B. PROGETTO ESPORTS LEGA PRO
- C. MODULO DI ISCRIZIONE
- D. DICHIARAZIONE PLAYER/COACH
- E. KIT TECNICO
- F. LOGHI

1. INTRODUZIONE

1.1 Con il presente comunicato, la Lega Italiana Calcio Professionistico rende noto alle Società in organico il Regolamento Esports 2023-2024 (di seguito il “Regolamento Esports”), per la partecipazione alle proprie competizioni Esports (di seguito le “Competizioni”), tra cui la eSerie C 2023-2024 (di seguito “eSerie C”), disciplinata nel Regolamento eSerie C 2023-2024 che sarà pubblicato successivamente al presente comunicato (di seguito il “Regolamento eSerie C”).

1.2 La Lega Pro, in qualità di organizzatrice delle Competizioni, si avvarrà del partner WeArena Entertainment S.p.A. (di seguito “WeArena”) per lo svolgimento di tutte le attività necessarie, accessorie, connesse e/o collegate all’organizzazione, realizzazione e gestione di ogni singola gara delle Competizioni (di seguito “Evento” o “Eventi”).

1.3 Ogni Società di Lega Pro potrà sviluppare il progetto Esports e, quindi, la propria “Esports Business Unit”, in proprio o tramite il supporto di terzi, purché ciò avvenga sempre e comunque nel rispetto del Regolamento Esports e dei suoi allegati.

2. REGOLE GENERALI

2.1 Per la partecipazione alle Competizioni, così come specificate nell’Allegato A, le Società saranno tenute:

- a) a prendere visione del Regolamento Esports e dei suoi allegati e ad accettarne ogni clausola e condizione;
- b) a partecipare alle attività connesse e/o collegate al progetto Esports, secondo il programma previsto nell’Allegato A;
- c) a garantire, nel caso in cui le attività connesse alla partecipazione alle Competizioni e, più in generale, allo sviluppo del progetto Esports siano realizzate e/o gestite da un soggetto terzo, il pieno rispetto del Regolamento Esports e dei suoi allegati;
- d) ad accettare incondizionatamente la regolamentazione disposta dalla Lega Pro, con particolare riguardo al format delle Competizioni nonché al calendario degli Eventi così come oggi previsto nell’Allegato B, entrambi oggetto di possibile modifica anche in ragione del numero delle Società partecipanti.

3. ADEMPIMENTI LEGALI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

3.1 Potranno partecipare alla eSerie C e, più in generale, a tutte le Competizioni, le Società in organico alla Lega Pro nella stagione sportiva 2023/2024.

3.2 La Società interessata dovrà compilare il modulo di iscrizione di cui all'Allegato C (di seguito "Modulo di Iscrizione"), che dovrà essere sottoscritto dal legale rappresentante pro-tempore ed inviato alla Lega Pro via e-mail all'indirizzo esports@lega-pro.com, entro il termine del 05 febbraio 2024.

4. TEAM ESPORTS

4.1 Ogni Società potrà partecipare alla eSerie C con un Team esports (di seguito "Team") composto da un numero minimo di 4 giocatori (di seguito i "Players" o il "Player"), di cui almeno due dovranno aver partecipato alle Competizioni che precedono l'inizio della eSerie C, ovvero individuati in occasione delle Selezioni Territoriali - eventualmente effettuate anche nelle stagioni precedenti - così come meglio descritte nell'Allegato A. Per quanto riguarda le WeCup, ogni Società potrà partecipare anche con un solo Player.

4.2 Per poter partecipare alle Selezioni Territoriali e/o alle WeCup, gli aspiranti Players dovranno possedere i seguenti requisiti:

- a) avere la residenza e/o il domicilio nella provincia in cui ha sede legale la Società del cui Team intende far parte, ovvero in una provincia a questa confinante;
- b) avere un'età minima di 16 anni compiuti.

4.3 In ogni caso, tutti i giocatori scelti attraverso le Selezioni Territoriali e/o le WeCup e/o direttamente dalla Società, per partecipare alla eSerie C:

- a) dovranno presentare, se di età inferiore ai 18 anni compiuti, idonea autorizzazione scritta degli esercenti la responsabilità genitoriale e/o dei tutori legali;
- b) dovranno avere i requisiti di cui all'art. 4.2;
- c) non potranno partecipare a gare e/o competizioni per club appartenenti ad altre Leghe, né svolgere attività di Player contemporaneamente per più di una Società in organico alla Lega Pro, salva espressa autorizzazione rilasciata dalla Lega Pro e dalla Società per cui partecipa alla eSerie C, né rappresentare la Società in attività di gaming al di fuori del progetto Esports, se non previa autorizzazione rilasciata dalla Lega Pro e dalla Società;
- d) dovranno avere in dotazione una PS5 ed il videogioco di riferimento individuato per la competizione, nonché il relativo account Playstation Plus;
- e) dovranno accettare i termini e le condizioni di cui al Regolamento Esports e suoi allegati, mediante

sottoscrizione della dichiarazione di cui all'Allegato D (di seguito "Dichiarazione Player).

4.4 Ogni Società avrà altresì la facoltà di scegliere per il proprio Team la figura di un Coach – esclusivamente maggiorenne - che, così come previsto per il Player, dovrà accettare i termini e le condizioni di cui al Regolamento Esports e suoi allegati, mediante sottoscrizione della dichiarazione di cui all'Allegato D (di seguito "Dichiarazione Coach").

4.5 La composizione del Team potrà essere comunicata anche successivamente al predetto termine di iscrizione di cui al punto 3.2 e, comunque, entro la data che sarà comunicata da Lega Pro.

4.6 La Società, con il supporto di WeArena, dovrà verificare, sia per quanto riguarda la partecipazione alle Selezioni Territoriali che alla eSerie C, il possesso da parte dei Players e del Coach dei requisiti sopra richiesti.

4.7 I moduli di cui all'Allegato D dovranno essere sottoscritti dal Player/Coach ed inviati, per il tramite della Società di appartenenza, alla Lega Pro via e-mail all'indirizzo esports@lega-pro.com, entro e non oltre il termine di cui al precedente punto 4.5.

5. LA SEDE ICONICA

5.1 Per assicurare uno standard ottimale alle Competizioni, ogni Società partecipante dovrà dotarsi di una sede iconica avente i seguenti requisiti:

a) dovrà essere situata presso la sede legale della Società, ovvero, in alternativa, presso il centro sportivo di allenamento, presso lo stadio, presso altro luogo di competenza della Società e/o di un'azienda partner, purché all'interno della provincia in cui ha sede legale la Società;

b) dovrà essere brandizzata con marchi e loghi della Società;

c) dovrà essere dotata di tutta l'attrezzatura e strumentazione necessaria per la disputa delle Competizioni, così come meglio dettagliata nell'Allegato E (di seguito "Kit Tecnico").

5.2 La sede iconica potrà essere utilizzata, oltre che per la disputa degli Eventi afferenti alle Competizioni, altresì per qualsivoglia attività connessa al progetto Esports, tra cui, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, sedute di allenamento, attività di formazione, attività di marketing e/o commerciali organizzate dalla Società stessa, ovvero dalla Lega Pro e/o da WeArena.

6. COMUNICAZIONI, MATERIALE PUBBLICITARIO/PROMOZIONALE E UTILIZZO DEGLI ASSETS DIGITALI

6.1 Per quanto riguarda le attività di comunicazione afferenti alle Competizioni e, più in generale, al Progetto Esports, la Società si obbliga ad osservare le indicazioni fornite di volta in volta dalla Lega Pro e, in particolare, sin da ora:

- a) a citare, in tutte le trasmissioni, diffusioni o comunicazioni al pubblico, effettuate anche mediante l'utilizzo dei propri assets digitali (Canali tematici, sito, Social Network), la denominazione della relativa Competizione ufficiale, di WeArena - in qualità di partner tecnico per la realizzazione e gestione degli Eventi afferenti alla Competizione - nonché degli Sponsor di Lega e/o della Competizione (a titolo esemplificativo e non esaustivo Title Sponsor e Presenting Sponsor);
- b) ad esporre, in ogni pubblicazione e/o materiale informativo, pubblicitario e/o promozionale utilizzato, il logo della Competizione di Lega Pro, del partner tecnico WeArena, nonché degli eventuali Sponsor di Lega e/o della Competizione (a titolo esemplificativo e non esaustivo Title Sponsor e Presenting Sponsor), di cui all'Allegato F (di seguito i "Loghi"), che potranno essere successivamente modificati e/o integrati da Lega Pro;
- c) a non modificare e/o alterare i Loghi ed ogni materiale informativo, pubblicitario e/o promozionale delle Competizioni fornito da Lega Pro e/o dal partner WeArena, fatta salva la possibilità di inserire i propri loghi, ovvero i loghi dei propri sponsor o partner previa autorizzazione da parte di Lega Pro;
- d) a garantire - nel caso in cui le attività di cui al presente articolo siano realizzate e/o gestite da un soggetto terzo - il pieno rispetto delle disposizioni di cui al Regolamento eSports e/o dei suoi allegati e, in particolare, di cui alle precedenti lettere a), b) e c).

6.2 La Società, a partire dalle ore 12:00 del giorno successivo al termine di ciascuna gara afferente alle Competizioni, potrà trasmettere le immagini della stessa in formato sintesi - fornite direttamente da WeArena - sui propri assets digitali (Canali tematici, sito, Social Network). Prima di tale termine, la Società avrà la facoltà di ritrasmettere le immagini degli Eventi esclusivamente tramite condivisione sui propri assets digitali, così come predisposte e pubblicate sul sito ufficiale e sui profili social da Lega Pro e/o da WeArena, ovvero di trasmettere n. 3 videoclip ritraenti le immagini dell'Evento della durata non superiore a 15 secondi ciascuna. Le immagini integrali di ciascuna gara afferente alle Competizioni saranno fornite direttamente da WeArena a partire dal quarto giorno successivo al termine della stessa.

6.3 Tutti i dati dei contenuti pubblicati e/o condivisi nei propri assets digitali (Canali tematici, sito, Social Network), afferenti al progetto Esports ed alle immagini degli Eventi, dovranno essere raccolti dalla Società ed inviati a Lega Pro e/o a WeArena, a cadenza trimestrale, entro e non oltre il 05 ottobre, il 05 gennaio, il 05 aprile, il 05 luglio di ciascun anno, ovvero entro i diversi termini che saranno successivamente comunicati da Lega Pro. Ogni comunicazione relativa al progetto Esports

dovrà essere inviata alla Lega Pro all'indirizzo e- mail esports@lega-pro.com.

7. SANZIONI

7.1 Lega Pro può adottare, nei confronti delle Società che partecipano alle Competizioni, i seguenti provvedimenti:

- a) richiamo diretto, nel caso di violazione del Regolamento eSports e/o dei suoi allegati per errata interpretazione;
- b) diffida diretta, in caso di mancato rispetto anche di una sola disposizione del Regolamento eSports e/o dei suoi allegati;
- c) ammenda da € 500,00 fino ad € 5.000,00, nel caso di gravi violazioni del Regolamento eSports e/o dei suoi allegati: l'ammontare dell'ammenda viene determinato in ragione della gravità della violazione, del numero di violazioni e della reiterazione delle stesse;
- d) esclusione dalle Competizioni, in caso di sopravvenuta e definitiva perdita dei requisiti richiesti dal Regolamento eSports e/o dai suoi allegati.

7.2 I provvedimenti sanzionatori di cui alle lett. c) e d) saranno irrogati dalla Lega Pro, all'esito di una sommaria istruttoria, previa contestazione alla Società ed instaurazione del contraddittorio al fine di garantire il diritto di difesa, secondo quanto previsto dall'art. 33 del Codice di Autoregolamentazione di Lega Pro; gli importi delle ammende saranno addebitati direttamente sul conto campionato della Società sanzionata.

Publicato in Firenze il 9 gennaio 2024

IL PRESIDENTE
(Matteo Marani)