



COMUNICATO N. 199/L – 27 FEBBRAIO 2024

199/493

ALLEGATO G REGOLAMENTO ESERIE C 2023/2024

DEFINIZIONI:

Bracket: torneo con tabellone a eliminazione diretta.

Canterani: i videogiocatori appartenenti al settore esport del Club che aspirano a diventare Riserva e Player.

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, nonché le fasi di pre-gara, intervallo e post-gara.

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

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

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 che definiscono un risultato.

Goal Aggregato: il risultato del Match è dato dalla sommatoria dei goal fatti in ogni Game che determina la vittoria o la sconfitta del Team.

B03 - Best of Three: il risultato del Match è determinato dalle singole vittorie di ogni Game e non dal numero complessivo dei gol fatti.

Organizzatori: il personale di WeArena e di Lega Pro.

Player Titolare: il videogiocatore che rappresenta la prima scelta del Club a disputare la Competizione eSerieC.



Player Riserva: il videogiocatore del Club designato come sostituto del Player nei casi previsti dal presente Regolamento.

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 2023-2024 e che avranno sottoscritto la modulistica allegata al Regolamento Esports 2023-24 di Lega Pro pubblicato con C.U. del 9 gennaio 2024 (di seguito anche "Regolamento Esports"), 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 del Regolamento Esports "Dichiarazione Player minorenni".
- 1.4. Le Società interessate alla partecipazione alla eSerie C dovranno inviare il modulo di iscrizione di cui all'Allegato C del Regolamento Esports entro e non oltre il 4 Marzo (in deroga a quanto previsto nel Regolamento Esports), unitamente all'Allegato D del predetto regolamento.
- 1.5. Ciascun Club che risulti iscritto alla Competizione deve comunicare agli Organizzatori, entro e non oltre il 4 Marzo 2024, una lista con elencati un Referente esports, n. quattro (4) Player Titolari (di cui almeno due Player Titolari devono aver partecipato alle Competizioni che precedono l'inizio della eSerie C, ovvero individuati in occasione delle Selezioni Territoriali - eventualmente effettuate anche nelle stagioni precedenti - che rispettino i criteri di selezione così come meglio descritte nell'Allegato A del Regolamento Esports), gli eventuali Player Riserva (anche Canterani) e un eventuale Coach, identificati con nome, cognome, data di nascita, email, contatto telefonico e proprio PSN ID, così come risulta dall'account Playstation personale. I Player Titolari e gli eventuali Player Riserva dovranno avere la residenza e/o il domicilio nella provincia in cui ha sede legale il Club del cui Team intende far parte, ovvero in una provincia a questa confinante e avere un'età minima di 16 anni compiuti. L'iscrizione del Team al Campionato eSerie C avverrà



all'interno della piattaforma MyPad per cui verranno date istruzioni mediante comunicazione successiva da parte degli Organizzatori.

- 1.6. In data 8 Marzo verrà reso noto l'elenco completo dei Club regolarmente iscritti alla eSerieC con l'indicazione dei nominativi dei Player Titolari e degli eventuali Player Riserva.
- 1.7. I Player Titolari e Riserva e l'eventuale Coach che parteciperanno alla eSerie C saranno intervistati, ripresi e fotografati e, pertanto, dovranno dare il proprio consenso anche nella compilazione del form iscrizione presente nella piattaforma MyPad.
- 1.8. Il Club dovrà definire l'unico account PSN ID con cui si giocherà tutta la Competizione e con il quale tutti i Player giocheranno e non potrà essere sostituito. L'account potrà essere di proprietà del Club oppure di uno dei Player.
- 1.9. Durante le fasi in presenza è richiesta la partecipazione di tutti i Team qualificati per tutta la durata dell'evento fisico (06 e 07 aprile Fase 2 intermedia, 20 e 21 aprile Fase 3 Finale).
- 1.10. Il calendario della Competizione è indicato nell'Allegato 1 al presente regolamento (di seguito anche "Regolamento eSerie C").

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 dei 4 Player Titolari regolarmente iscritti. Ogni Club potrà effettuare un numero massimo di n. 2 sostituzioni con modalità previste ai punti 4.1 e 4.2 e solo in caso di infortunio, malattia e/o grave impedimento personale dei due Player Titolari convocati; in questo caso, il Club potrà sostituire gli stessi con i restanti Player Titolari e/o Riserve a patto che quest'ultimi siano iscritti nell'elenco di cui al precedente punto 1.4.
- 2.2. La Competizione sarà giocata su console di nuova generazione sul titolo EAFC 24; in particolare, durante l'evento in presenza la Competizione sarà giocata su console PS5. Ogni Match sarà disputato in modalità UT, 1VS1 con due o tre Game di durata di 12 minuti comprensivi di primo e secondo tempo rispettivamente di 6 minuti ciascuno. I Player Titolari giocheranno un Game a testa nell'ordine comunicato dal Referente del Club al Giudice di gara tramite email eventi@wearena.eu entro le ore 23:59 nei 2 giorni precedenti al Match; nel caso in cui il Match sia composto da più Game e in caso di golden goal il Player dovrà essere comunicato come indicato in ogni fase della Competizione; in caso non venisse comunicato alcun ordine, giocherà il primo



e il terzo Game del Match il Player che in fase di compilazione del form “Definizione team esport” è stato definito “Player 1”, il secondo Game il “Player 2” regolarmente iscritti.

La Competizione eSerie C sarà suddivisa in 3 fasi. La Fase 1 a gironi si svolgerà online dalle sedi iconiche dei Club in due modalità: una prima parte non trasmessa in diretta; una seconda parte trasmessa in diretta che decreterà i 24 team qualificati alla Fase 2 Intermedia. Le successive due fasi saranno disputate in presenza: la Fase 2 Intermedia a 24 squadre in modalità diretta gol con gironi di qualificazione agli ottavi di finale e gli ottavi di finale e, successivamente, la Fase 3 Finale composta dai quarti di finale e dalla Final Four.

Di seguito le 3 Fasi della eSerie C:

2.2.1. Fase 1 a gironi online: fase qualificatoria che si svolge dalle sedi iconiche dei Club che definisce le 24 squadre che accederanno alla Fase 2 Intermedia in presenza.

Struttura: i Team iscritti alla eSerie C saranno suddivisi in 8 gironi di simile composizione attraverso estrazione casuale. Ogni team affronterà solo gli altri team presenti all'interno del suo stesso girone. I primi tre Team classificati di ogni girone accederanno alla Fase 2 Intermedia in presenza.

La Fase 1 sarà disputata in due modalità:

- **A Gironi con post produzione** (dal 8 marzo al 25 Marzo): le partite saranno regolarmente disputate dalla sede iconica del Club con trasmissione non in live. I Match verranno commentati in diretta durante due puntate live che andranno in onda successivamente dagli studi di WeArena;
- **A Gironi in diretta** (dal 25 al 31 Marzo), le partite saranno giocate dalla sede iconica del Club e verranno trasmesse in diretta online e presentate dagli studi di WeArena.

Gestione punteggi: ogni Match è composto da due Game con scontri 1VS1 in modalità UT (andata e ritorno) con Goal aggregato (no Golden Goal) ed 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 criteri determinati nel seguente ordine:

- maggior punti conseguiti negli scontri diretti;
- in caso di parità di punti negli scontri diretti, la miglior differenza reti all'interno degli scontri diretti;



- in caso di ulteriore parità, la miglior differenza reti maturata nel corso del girone;
- in caso di ulteriore parità, il maggior numero di goal fatti in tutti i Match;
- in caso di ulteriore parità, la migliore posizione nel ranking;
- in caso di ulteriore pari-merito nel punto precedente, si giocherà un Game in Golden Goal (chi prima segna vince). Qualora ci fosse un numero di squadre superiore a due in pari-merito si procederà ad estrarre a sorte le due squadre che disputeranno il Game in golden goal.

Regole e condotta per Player e Club: ogni Club dovrà mettere a disposizione per un minimo di 3 giornate (indicate dagli organizzatori) la sede iconica del Club allestita secondo il Regolamento Esports. Inoltre, il Club dovrà provvedere alla consegna di almeno due maglie da gara del Club a ciascun Player.

Entro e non oltre 2 giorni precedenti la disputa di ciascuna giornata della Fase 1 a gironi online, il Referente deve comunicare i 2 Player Titolari da schierare e l'ordine di gioco per i Match programmati. I Player Titolari non potranno interscambiarsi durante la stessa giornata. I Player Titolari possono essere modificati solo per le giornate successive sempre se comunicati 2 giorni precedenti la giornata di Competizione. Qualora non avvenga nessuna comunicazione, i 2 Player Titolari che dovranno presentarsi sono quelli iscritti come "Player 1" e "Player 2" nella composizione del Team e secondo quanto previsto dal punto 2.2. In caso di Golden Gold dopo il verificarsi di tutti i criteri di pari merito nella classifica del girone, il Player che disputerà il Golden Gold dovrà essere comunicato entro e non oltre i 2 giorni precedenti la disputa dello stesso; in mancanza di comunicazione, dovrà essere schierato il Player 1.

Il referente 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 e l'allestimento come specificato nel successivo punto 3. Ogni Player titolare del Club dovrà presentarsi un'ora prima dell'inizio del Game presso la sede iconica del Club e dovrà indossare obbligatoriamente la maglia del Team Esports. Il Player Titolare, se impossibilitato a proseguire la Competizione secondo i punti 4.1, 4.2, 4.3, dovrà essere sostituito da un altro Player secondo quanto previsto dal punto 4 e, in particolare, dal punto 4.5.1



2.2.2. Fase 2 intermedia (6 e 7 Aprile 2024) si disputerà in presenza, presso il Centro Commerciale la Grande Mela a Verona e definirà gli 8 Team che accederanno alla Fase 3 Finale.

Struttura: la Fase 2 Intermedia è composta a sua volta da due fasi distinte giocate in contemporanea secondo la modalità diretta goal:

Gironi di qualificazione agli Ottavi di Finale (6 Aprile): i 24 Team qualificati dalla Fase 1 a gironi online, si affronteranno in 8 gironi da 3; i gironi saranno generati secondo le seguenti modalità di estrazione:

- Urna A: tutti i Club classificatisi Primi nella Fase 1 a gironi online indicati come teste di serie,
- Urna B: tutti i Club classificatisi secondi nella Fase 1 a gironi online,
- Urna C: tutti i Club classificatisi terzi nella Fase 1 a gironi online,

Per ogni girone verrà estratto un Club da ciascuna urna. L'estrazione verrà svolta nei primi giorni di aprile e trasmessa in diretta sul canale twitch di WeArena. Ogni Girone sarà identificato in ordine alfabetico dalla A alla H. Ogni team affronterà solo gli altri team presenti nello stesso girone;

I primi due classificati di ogni girone accederanno agli Ottavi di Finale.

➤ **Ottavi di Finale** (7 Aprile): i 16 Team si affronteranno con Match ad eliminazione diretta in modalità andata e ritorno con gol aggregato.

Gli accoppiamenti saranno così definiti:

- La prima classificata del girone A si scontrerà con la seconda classificata del girone B.
- La prima classificata del girone B si scontrerà con la seconda classificata del girone C.
- La prima classificata del girone C si scontrerà con la seconda classificata del girone D.
- La prima classificata del girone D si scontrerà con la seconda classificata del girone E.
- La prima classificata del girone E si scontrerà con la seconda classificata del girone F.



- La prima classificata del girone F si scontrerà con la seconda classificata del girone G.
- La prima classificata del girone G si scontrerà con la seconda classificata del girone H.
- La prima classificata del girone H si scontrerà con la seconda classificata del girone A.

Gestione punteggi Girone di qualificazione agli Ottavi di Finale: per i gironi di qualificazione ogni Team disputerà un Game per avversario dello stesso Girone con scontro 1VS1 in modalità UT. Saranno assegnati 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio, 0 in caso di sconfitta. Non sono previsti Golden goal e i supplementari.

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:

- maggior punti conseguiti negli scontri diretti;
- in caso di parità di punti negli scontri diretti, la miglior differenza reti all'interno degli scontri diretti;
- in caso di ulteriore parità, la miglior differenza reti maturata nel corso del girone;
- in caso di ulteriore parità, il maggior numero di goal fatti in tutti i Match;
- in caso di ulteriore parità, verrà considerata la migliore posizione nel ranking;
- in caso di ulteriore pari-merito nel punto precedente si giocherà un Game in Golden Goal (chi prima segna vince). Qualora ci fosse un numero di squadre superiore a due in pari-merito si procederà ad estrarre a sorte le due squadre che disputeranno il Game in golden goal.

Gestione punteggi per gli Ottavi di Finale: ogni Match è composto da due Game con Goal aggregato e scontri 1VS1 in modalità UT (andata e ritorno). In caso di pareggio nell'aggregato (1 vittoria a team e numero uguale di goal segnati e subiti) la sfida procederà con un terzo Game con la modalità golden goal. In caso di ulteriore pareggio si procederà con i supplementari, sempre con modalità golden goal, ed infine con i calci di rigore.



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

Entro le ore 23.59 di venerdì 1° aprile 2024, il Referente del Club deve comunicare i due Player Titolari che disputeranno i Match della giornata del 6 aprile e i Player se diversi per la giornata del 7 aprile della Fase Intermedia. Qualora non avvenga nessuna comunicazione, i 2 Player Titolari saranno considerati quelli iscritti come Player 1 e Player 2. In questa comunicazione dovrà essere definito il Player Titolare che disputerà l'eventuale Golden Goal, dopo il verificarsi di tutti i criteri di pari merito nella classifica del girone.

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 Players dovranno recarsi nella zona di preparazione e 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 successivo 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 a proseguire la Competizione secondo i 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 secondo quanto previsto dal punto 4 e, in particolare, dal punto 4.5.2.

Tutti i Team partecipanti alla Fase Intermedia, dovranno essere presenti in arena come riportato nel punto 3.5.

2.2.3. Fase 3 Finale a eliminazione diretta (20 e 21 Aprile): si disputerà in presenza, presso il Centro Commerciale la Grande Mela a Verona e definirà il Team Vincitore della Competizione.

Struttura è composta a sua volta da due fasi distinte giocate come segue:

- **Quarti di Finale a eliminazione diretta B03 (20 Aprile):** i Team si affronteranno, seguendo l'ordine del tabellone, in Match ad eliminazione diretta al meglio dei 3 Game.
- **Final Four a doppia eliminazione (21 Aprile):** comprende le semifinali e la finalissima. I quattro Team qualificati per le semifinali prenderanno parte ad un



bracket a doppia eliminazione: il Team che perderà due Match verrà escluso dalla Competizione. Lo schema della Competizione è strutturato come indicato in "Allegato 3".

I Match verranno decisi tramite sorteggio integrale che verrà eseguito in diretta il giorno 21 aprile ad inizio Live.

Gestione punteggi Quarti di Finale a eliminazione diretta B03: i Match sono composti da 2 o 3 Game, l'eventuale terzo Game del B03 verrà giocato dal "Player 1". Nel caso in cui il Club volesse schierare il Player 2, dovrà essere comunicato nelle modalità indicate nel paragrafo "Regole e condotta". In caso di pareggio alla fine del terzo Game, si procederà con i supplementari con la modalità golden goal, ed infine con i calci di rigore.

Gestione punteggio Final Four a doppia eliminazione: ogni Match è composto da due Game con Goal aggregato e scontri 1VS1 in modalità UT (andata e ritorno) 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 "Player1" ove non fosse comunicato diversamente al Giudice di gara come indicato nel paragrafo "Regole e condotta".

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

Entro le ore 23:59 di martedì 15 aprile, il Referente deve comunicare i due Player Titolari che disputeranno i Match della giornata del 20 aprile e i Player se diversi per la giornata del 21 aprile della Fase Finale. In questa data dovrà anche essere nominato il Player che disputerà il terzo Game dei Quarti di Finale a eliminazione diretta B03 se differente dal Player 1. Qualora non avvenga nessuna comunicazione, i 2 Player Titolari saranno considerati quelli iscritti come Player 1 e Player 2. In questa comunicazione dovrà essere definito il Player Titolare che disputerà l'eventuale Golden Goal della Final Four del 21 Aprile.

Ogni Player titolare del Team dovrà presentarsi in arena nelle date e ore previste dal calendario.

Un'ora prima dell'inizio del Game i Players dovranno recarsi nella zona di preparazione e 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 successivo 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 proseguire la Competizione, secondo quanto previsto 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 e, in particolare, dal punto 4.5.4.

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:

Il Club dovrà garantire la presenza di almeno due Player Titolari durante le giornate di Gare, mentre la presenza del terzo o più Player è fortemente consigliata nel caso in cui si renda indispensabile la sostituzione. I Player Titolari o le eventuali Riserve se non presenti devono comunque rendersi reperibili e disponibili.

- 3.1.** Il Player dovrà giocare la Fase 1 della Competizione solo ed esclusivamente dalla sede iconica del Club, così come definita dal Regolamento Ufficiale di Lega Pro, mentre le Fasi 2 e 3 della Competizione dovranno essere disputate necessariamente in presenza presso il Centro Commerciale la Grande Mela. In caso di impossibilità a partecipare di un Player Titolare dopo la data della comunicazione dei Player Titolari convocati, lo stesso dovrà essere sostituito dai restanti Player Titolari o Player Riserva.
- 3.2.** Durante il Match, nell'area adibita a postazione di gioco sarà consentita la presenza al massimo di due 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.
- 3.3.** Il Coach potrà partecipare agli Eventi solo se regolarmente iscritto al Campionato, sottoscrivendo entro i termini previsti dal presente Regolamento l'Allegato D del Regolamento Esport di Lega Pro "Dichiarazione Coach".
- 3.4.** Tutti i membri del Team esport dovranno quindi attenersi al presente Regolamento eSerie C, 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 eSerieC.



- 3.5.** I Team iscritti alla eSerie C dovranno rendersi disponibili durante per tutta la durata della Competizione seguendo le indicazioni dello staff WeArena che, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, potranno riguardare:
- preparazione della Competizione;
 - prove tecniche live;
 - briefing pre-Match e debriefing post-Match;
 - workshop;
 - produzione dei contenuti multimediali.
- 3.6.** Tutti i Player che non sono coinvolti nella Competizione o nelle attività previste e direttamente collegate alla Competizione dovranno seguire gli eventi dalla zona assegnata agli spettatori o a loro assegnate.
- 3.7.** Le Riserve, i Canterani, i tifosi e i dirigenti a seguito del Team potranno assistere all'evento nella zona assegnata agli spettatori.
- 3.8.** 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 3.11 e 3.12 del presente Regolamento.
- 3.9.** Durante la Fase 1 della eSerie C possono essere utilizzati dispositivi tecnici personali e/o materiale di altro genere con apposti marchi riconducibili ad aziende sponsor a patto che queste siano contrattualizzate direttamente dal Club di appartenenza e/o da LegaPro/WeArena. In questa fase i Player possono altresì utilizzare cuffie personali a patto che non riportino personalizzazioni in conflitto con eventuali sponsor ufficiali del Club, si dovrà in entrambe i casi far presente a WeArena l'utilizzo di dispositivi tecnici, materiale o cuffie in modo tale da verificare la corretta applicazione del regolamento.
- 3.10.** Durante le Fasi 2 e 3 della eSerie C non possono essere utilizzati dispositivi tecnici personali e/o materiale di altro genere, a titolo esemplificativo non esaustivo: capellini, polsiere, gadget, borracce ecc... con appositi marchi riconducibili ad aziende produttrici o sponsor a patto che queste non siano contrattualizzate direttamente da LegaPro/WeArena.
- 3.11.** Qualora, al termine della Fase 1, uno o più Team Esports qualificati dovessero essere impossibilitati a prendere parte alle successive Fasi in presenza, verranno ripescati i Team Esports con il punteggio più alto nel Ranking del Progetto Esports di Lega Pro.



- 3.12.** 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.
- 3.13.** 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 a disputare il Match, ad esempio nel caso di infortunio alla mano o per motivi diversi dalla mera assenza, il Player Titolare sarà sostituito dai restanti Player Titolari o e in caso di indisponibilità oggettiva degli stessi si potrà ricorrere alla sostituzione con gli eventuali Player Riserva solo se regolarmente iscritto alla Competizione, come indicato nel precedente punto 1.
- 4.2.** La sostituzione potrà avvenire solo se il Player Titolare indicato per la giornata o Fase di Gara è oggettivamente impossibilitato a prender parte alla Competizione presentando idonea documentazione giustificativa.
- 4.3.** Sono consentite un massimo di due sostituzioni per l'intera Competizione eSerieC. Un'ulteriore sostituzione potrà essere effettuata solo previa autorizzazione da parte dell'organizzazione.
- 4.4.** Nelle ipotesi di cui ai punti 4.1, 4.2, si dovrà procedere con la sostituzione secondo le indicazioni riportate di seguito:
- 4.4.1.** All'interno della Fase 1, la sostituzione deve essere comunicata 24h prima dell'inizio della Competizione inviando una mail all'indirizzo eventi@WeArena.eu, indicando il nominativo del Player Titolare sostituito, il motivo e la documentazione che giustifica la sostituzione, il nominativo del Player Titolare che prenderà il suo posto o della Riserva che subentra e la nuova rosa di gioco secondo quanto previsto al punto 5.3. Il Player Titolare sostituito nella Fase 1 potrà nuovamente essere schierato a partire dalla giornata di gara successiva della stessa fase. In caso in cui il Player Titolare non potrà riprendere il suo ruolo da titolare nella Fase 2 dovrà essere comunicato tramite mail a eventi@WeArena.eu 24h prima dell'inizio della Fase 2. In questo caso, se la sostituzione è avvenuta con il Player Riserva, lo stesso proseguirà la Fase 2 della Competizione da Titolare.
- 4.4.2.** Nella Fase 2 è possibile operare le sostituzioni procedendo come segue:
- la sostituzione deve essere comunicata entro le ore 23:59 del 4 aprile alla mail eventi@WeArena.eu, indicando il nominativo del Player Titolare che verrà sostituito,



il motivo e la documentazione della sostituzione, il nominativo del Player Titolare o Riserva che subentra e la nuova rosa di gioco, rispettando quanto previsto al punto 5.3 del presente Regolamento. Il Player subentrato porterà a termine l'intera giornata di Gara;

- dopo l'inizio 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 responsabile, la data e l'orario della sostituzione, il nominativo del Player Titolare che verrà sostituito, il motivo della sostituzione, il nominativo del Player Titolare o Riserva che subentra e la nuova rosa di gioco, rispettando quanto previsto al 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 subentrato porterà a termine la giornata di Gara. In ogni caso, la sostituzione non potrà avvenire oltre i 45 minuti dall'inizio del proprio Match.

4.4.3. Nelle Fase 3 è possibile operare le sostituzioni procedendo come previsto per la Fase 2 nel punto 4.5.2.

4.5. Nel caso in cui la comunicazione pervenga agli organizzatori oltre il termine previsto e non sia possibile la sostituzione con un altro Player, il Match si intenderà perso a tavolino con il risultato di 3 - 0.

4.6. Nel 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 DEI GAME E MODALITÀ DI GIOCO:

5.1. Impostazione avversario: I Players 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 1vs1: 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: UT
- Replay: non consentito.

5.3. Impostazioni Rosa:

Le rose dovranno rispettare i seguenti requisiti:

- Limitazioni Overall: nessuna (né singolo né di squadra);
- Numero UT Icons utilizzabili: 3 (solo giocatori che hanno militato nel Campionato italiano) limite valido per i soli giocatori di movimento;
- Numero UT Heroes utilizzabili: 2 (solo giocatori che hanno militato nel Campionato italiano) limite valido per i soli giocatori di movimento;
- Il portiere (rispettando il limite posto dal campionato italiano) non rientra nel conteggio di Ultimate Team Icon e/o Heroes;
- Numero giocatori in prestito utilizzabili: nessuno;
- Numero di evoluzioni minime in rosa: 1;
- Altri giocatori utilizzabili: solo giocatori e giocatrici che militano attualmente nel Campionato italiano;
- Sono tassativamente vietati i moduli con difese a 3 o difese a 5.

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 deve mettere in pausa il Gameplay e avvertire il Giudice di Gara, che dovrà autorizzare il re-start della partita.

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. In caso in cui il Player non si presenti entro 10 min dall'orario di inizio del Match verrà dichiarata la vittoria per abbandono.



5.5. Maglie e loghi durante il Game:

5.5.1. Nel caso in cui la maglia e logo del Club non sia presente 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.

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

5.5.3. Entro il 4 Marzo 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 4 Marzo, 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 Player1 e del relativo ID di gioco;
- Definizione del Player2 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 e 3, le Rose dovranno essere consegnate entro le ore 10:00 del giorno di inizio della Competizione.

5.6.4. La Rosa, in entrambi i casi sopra esposti, dovrà essere comunicata dal Player Titolare o dal Coach del Team o dal Referente Manager tramite mail a eventi@wearena.eu indicando come oggetto "Rosa e nome del Team" allegando uno screenshot leggibile della rosa che 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 il Coach è obbligatorio accedere al Gruppo Whatsapp di WeArena tramite il link: [CHAT UFFICIALE WHATSAPP](#) ove verranno forniti maggiori



dettagli organizzativi e logistici e dove sarà possibile avere un collegamento immediato con i Giudici di Gara e 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 problemi di rete o problemi di server, saranno a cura del Giudice di gara eventuali decisioni riguardo l'interruzione del Game:
- 5.7.1.1.** se l'interruzione avviene entro la fine del primo tempo, il Game ripartirà dall'inizio;
 - 5.7.1.2.** se l'interruzione avviene dopo l'inizio del secondo tempo, il Game ripartirà dal minuto e dal punteggio dove era avvenuta l'interruzione;
 - 5.7.1.3.** 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 ai successivi punti relativi agli obblighi, alle condotte etiche ed antisportive dei partecipanti elencate al punto 6.5.
- 5.7.3.** Ciascun Player avrà la possibilità di usufruire delle pause di gioco fino ad un massimo di n. 2 (due) pause 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 se 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 all'interruzione del gioco.

6. REGOLE DI CONDOTTA

- 6.1.** Ciascun Player durante ogni Match dovrà indossare la divisa del Club che rappresenta. In particolare, è richiesta la maglia del Club con pantaloni lunghi abbinati alla stessa e, in ogni caso, adeguati al contesto di gioco. I Player/Coach non possono indossare gadget, polsiere, cappellini o altro indumento in contrasto con le categorie merceologiche afferenti a contratti commerciali del Club, della Lega Pro/WeArena.
- 6.2.** Ciascun Player che venga ripreso e/o intervistato è tenuto a mostrare un comportamento di gioco ed un atteggiamento consono 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 all'organizzazione di 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 le 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.** quando i Player sono all'interno di un Game non possono utilizzare alcun tipo di chat;
 - 6.5.5.** per le comunicazioni operative/logistiche inerenti all'Evento è obbligatorio l'utilizzo delle chat ufficiali 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 già 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 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 e/o comportamenti contrari ai principi sopra specificati e non espressamente elencati nel presente articolo, gli stessi verranno gestiti prontamente dagli organizzatori e dal Giudice di gara, previa dimostrazione a mezzo screenshot o video dell'accaduto o qualsivoglia altro strumento utile alla risoluzione della disputa stessa.

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 dei referenti per la gestione delle comunicazioni e del Giudice di gara designato.
- 7.2.** Quanto previsto al punto 6.5 dovrà essere rispettato anche all'interno della piattaforma MyPad, del gruppo WhatsApp e nelle comunicazioni email.



7.3. Durante tutta la fase della Competizione, indipendentemente dal fatto che un Player stia giocando o meno, nel caso in cui incorra in problematiche 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 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 al pieno rispetto degli stessi.

8.2. Fase 2-3 Studio di registrazione di WeArena 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 per singolo Player verranno posizionate, 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 della propria sfida e 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, la direzione e gli ufficiali di gara potranno assumere i consequenziali provvedimenti necessari da ritenersi in ogni caso insindacabili.

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, dovendo attenersi 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 dal Regolamento Ufficiale di Lega Pro. 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 eSerie C, pena l'esclusione dalla Competizione attraverso la sottoscrizione dell'allegato D del Regolamento Esport.

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 del Regolamento Esport.

10. MODIFICA DEL REGOLAMENTO

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 4 Marzo 2024 e rese note con Comunicato Ufficiale da parte della Lega Pro. Tali modifiche saranno inviate ai Team sotto forma di addendum del presente Regolamento.

Publicato in Firenze il 27 febbraio 2024

IL PRESIDENTE
(Matteo Marani)



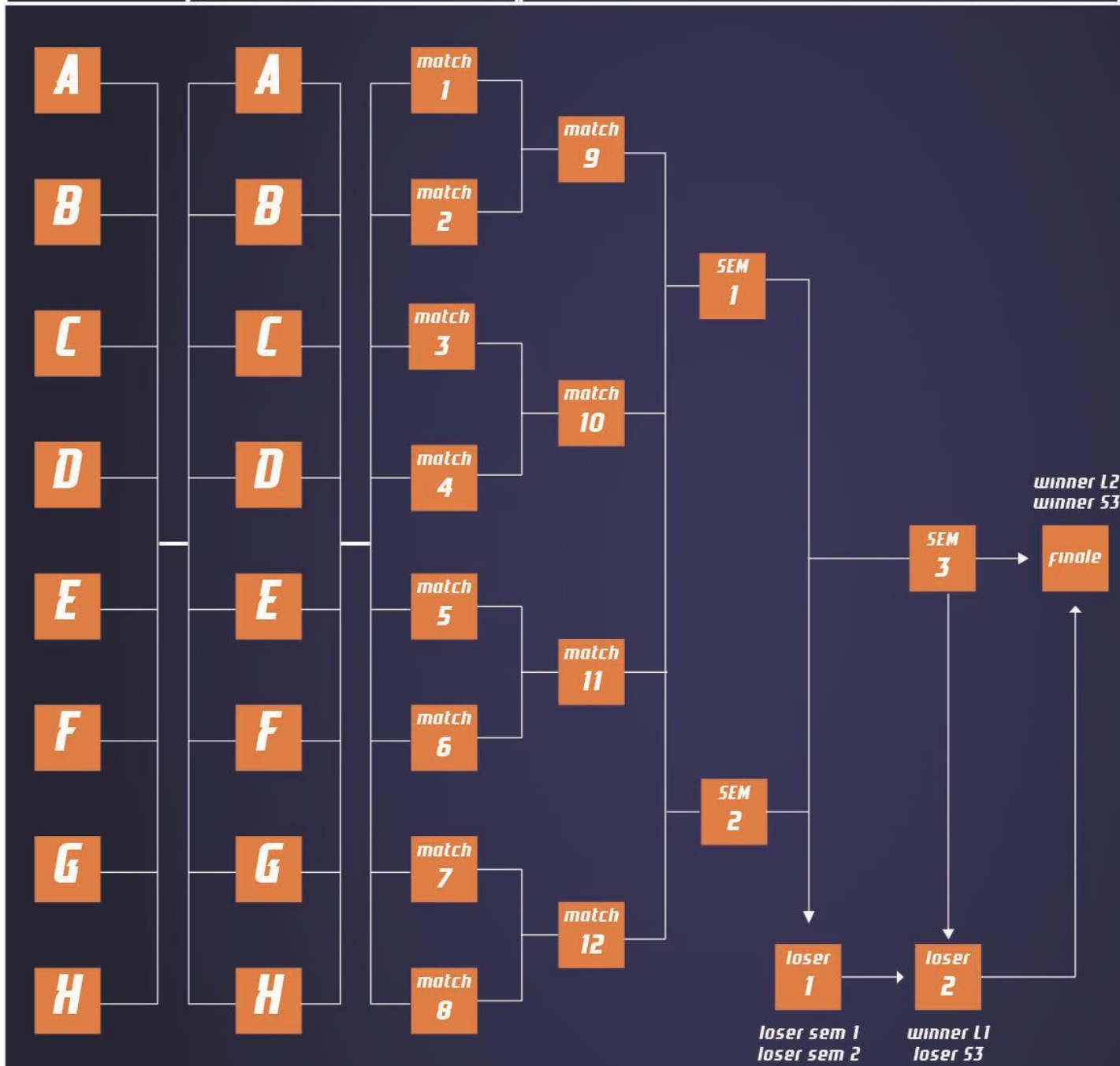
Allegato 1

marzo 2024							aprile 2024						
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
				1	2	3							
4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7
11	12	13	14	15	16	17	8	9	10	11	12	13	14
18	19	20	21	22	23	24	15	16	17	18	19	20	21
25	26	27	28	29	30	31	22	23	24	25	26	27	28
							29	30					

	Svolgimento Match
	Messa in onda Match
	FASE I a gironi dalle sedi iconiche
	FASE II intermedia dal vivo
	FASE III finali dal vivo

Allegato 2

FASE 1	FASE 2		FASE 3	
GIRONI DALLE SEDI ICONICHE	GIRONI IN DIRETTA GOAL	OTTAVI IN DIRETTA GOAL	QUARTI IN BO3	FINAL4 DOPPIA ELIMINAZIONE



Allegato 3

