



WWW.EFAESPORTS.COM

REGOLAMENTO UFFICIALE
EFA ITALIA PES 2020
LEGENDS LEAGUE
11 VS 11

IN COLLABORAZIONE CON



twitch



WWW.FIGPES.COM

Art. 1) *Tutti i partecipanti che aderiscono ad questa competizione, accettano e si impegnano a rispettare questa competizione e regolamento.*

Lo staff dedicato alla gestione della competizione, tornei si riserva il diritto di modificare o inserire nuove varianti riportate all'interno del regolamento con tempestiva comunicazione a tutti i capitani.

Lo Staff si riserva il diritto insindacabile di punire comportamenti non in linea con il regolamento, e condotte non esplicitamente previste ma tese comunque ad alterare il corretto svolgimento delle competizioni. La sanzione applicata sarà proporzionale a tale condotta e nei casi più gravi potrà comportare l'esclusione definitiva dalla competizione di tutto il club.

Art. 2) **REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE DEL CLUB ALLE COMPETIZIONI EFA**

Numero minimo players in rosa per competizione

SERIE A MIN 14 player in rosa max 32

SERIE B MIN 11 player in rosa max 32

SERIE C MIN 8 player in rosa max 32

TORNEI MIN 10 players in rosa max 32

la rosa del club deve essere registrata nel sito EFA, la partecipazione è riservata ai players iscritti e presenti nel club d'appartenenza e aggiornata all'ultima sessione di mercato. Dopo la chiusura non sarà possibile inserire nuovi players ne tantomeno schierarli nelle partite. Pena la perdita a tavolino della squadra che non rispetta le regole. Solo nelle varie sessioni di mercato che verranno comunicate dallo staff, sarà possibile inserire in nuovi players nel club. Le sessioni di mercato sono multiple per ogni stagione o torneo.

Art. 3) **GESTIONE DEL CLUB : OBBLIGHI PER IL CAPITANO & VICE CAPITANO**

Il capitano può nominare un suo vice nel sito nella pagina amministrativa del suo club .

Il capitano e il vice sono responsabili della rosa.

Sono gli unici autorizzati alle operazioni di gestione del club

I capitani possono svincolare o far registrare un giocatore in rosa durante le fase di calciomercato stabilito dal calendario.

la federazione EFA può svincolare i giocatori che ne facciano richiesta direttamente agli admin, nel periodo di mercato aperto, fermo restando che lo svincolo non comporti un danno al team in termine di numero minimo di partecipanti.

In quel caso il capitano ha diritto a max 1 Jolly nell'arco della stagione ,per richiedere l'apertura provvisoria del mercato esclusivamente per il suo team.

Il capitano o vice hanno l'obbligo di verificare che i propri giocatori siano registrati con id psn, siano corretti.

Art. 4) UTILIZZO NON OBBLIGATORIO DEL PLAYER DIVENTA UN MITO (BAL)

Nella prima edizione del torneo si rende disponibile ma non obbligatorio l' utilizzo del player DIVENTA UN MITO (BAL), durante qualsiasi match ma con dei limiti ben precisi ovvero:

NUMERO MINIMO DI GIOCATORI LEGGENDARI IN CAMPO 8

NUMERI MASSIMO DI GIOCATORI CLASSICI IN CAMPO 2+PORTIERE

Art. 5) MODALITA' DELLO SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI

5.1 VIETATO L' USO DEL QLS PER QUALSIASI COMPETIZIONE Di EFA

PARTITA DI 15 MINUTI

CONDIZIONI METEO A SCELTA DEL CLUB CHE GIOCA IN CASA (NO NEVE)

CAMPO NOTTURNO

INFORTUNI SI

STADIO SENZA BRACCIO TELECAMERA ALLE SPALLE (SHALKE 04 O SIMILI)

5.2 Minimo dei player in campo per club è di 8 per tutte le competizioni.

5.3 *La squadra che gioca in casa ha l'obbligo di contattare il Capitano avversario per organizzare l'incontro come da calendario.*

5.4 *Nel caso in cui una squadra non raggiunge il numero di players sufficiente come da regolamento, è tenuto ad avvisare gli avversari 24 ore prima dell'incontro e chiedere lo spostamento della partita, entro e non oltre il venerdì della settimana corrente tramite il gruppo di lega su whatsapp, nel caso che anche la seconda data fissata non viene giocata dalla squadra che ha chiesto il rinvio ,la vittoria a tavolino verrà assegnata alla squadra avversaria. fermo restando che la squadra avversaria abbia documentato tramite lo streaming la presenza in stanza mostrando gli id presenti.*

- 5.5 *E' obbligatorio per i capitani/vice-capitani verificare prima di iniziare il match , gli id psn dei players schierati che deve essere analoga alla registrazione nel sito EFA, e corrispondere alla rosa registrata.*

Per postare il video degli incontri ogni squadra deve avere un canale live del club dove poter postare gli incontri per poi successivamente postare il link nel sito EFA

Art. 6) **Prima** dell'inizio del match e durante l'intervallo della partita, il capitano o vice hanno l'obbligo di registrare la partita in locale o streamarla nel proprio canale e successivamente incollare il link nella pagina dell'inserimento delle statistiche , in campo in modo tale che gli Admin possano verificare eventuali anomalie degli incontri.

Art. 7) **I Capitani** devono assicurare il **RISPETTO** dell'orario prestabilito per il giorno della partita, in caso di spostamento della stessa, previo accordo tra capitani almeno 24h ore prima dell'incontro, comunicandolo gruppo whatsapp . il recupero dovrà essere giocato entro il venerdì della settimana corrente. Lo staff dovrà comunque essere informato.

7.1 *E' tollerato un ritardo di 10 Minuti oltre le 22:30 purchè venga inviata una comunicazione all'avversario al fine di avvisarlo. In caso di ritardo superiore ai 10 minuti è possibile inviare una segnalazione allo staff per comunicare quanto accaduto se uno dei due capitani non sia d'accordo o non abbia notizie dell'avversario*

7.2 *Per poter denunciare il ritardo del team avversario è necessario effettuare la foto e registrare il video come da **ART. 6** con l'orario della squadra schierata in campo in attesa di giocare la partita. Lo staff in base agli elementi e le prove in suo possesso provvederà a dar seguito alla segnalazione o meno ed a prendere i dovuti provvedimenti*

Art. 8) **REPORT PARTITE**

8.1 *E' fatto obbligo per i capitani e vice-capitani inserire il report delle partite, il termine ultimo dell'inserimento non deve essere oltre il venerdì della settimana corrente al match.*

8.2 *I report sono ritenuti validi solo se sono correlati dello streaming dell'incontro, **COMPENSIVI SI AZIONI SALIENTI** con la visione completa degli id in stanza prima dello start, al termine della partita devono essere visualizzati i seguenti dati:*

statistiche propria squadra, statistiche squadra avversaria, statistiche singolo giocatore per ogni componente della squadra messo in campo (GOL ASSIST, VOTI, MIGLIORE IN CAMPO)

Art. 9) **Ammonizioni**

Non verranno conteggiate in questo primo campionato le ammonizioni o espulsioni.

Art. 10) *SANZIONI AL TEAM*

10.1 Il mancato report della partita comporta -3 punti in classifica

10.2 la messa in campo di un player non registrato comporta la vincita della squadra avversari a tavolino.

Art. 11) *Problematiche (problemi Server , concomitanza Competizioni Ufficiali Europee) s i riserva di posticipare l'intera Giornata, dando comunicazione con anticipo, stabilendo che per non creare disagi sarà disputata il martedì seguente alle 22:30 e alle 23:00 l a giornata da calendario in caso di coppa slitta di una settimana*

Art. 12) *E' proibito usare trucchi di qualsiasi genere atti a disturbare portieri o trascinare via gli avversari sui calci piazzati (punizioni o angoli) e non è consentito disturbare il portiere durante il rinvio, pena sconfitta a tavolino. E' possibile evitare la sanzione realizzando un autogol entro 5 minuti (di gioco) in caso contrario (senza autogol) gli avversari potranno valutare di far ricorso o meno contro il comportamento antisportivo della squadra. Perdere tempo di gioco in campo (player nella bandierina è consentito) solo nel finale di recupero ovvero ad 1 min dal fischio finale! e consentito mettere i massimo 1 difensore per palo della propria porta durante i calci piazzati punizioni o angoli*

Art. 13) *TESTARE LA FLUIDITÀ DI GIOCO*

la squadra che vuole testare la fluidità e il funzionamento delle connessioni ,deve avvisare il capitano avversario prima del inizio del mach pertanto la squadra che batte il calcio d'inizio ha circa 5 minuti di GIOCO SIMULATO per far girare la palla nella propria metà campo e per testare la connessione. In caso di connessione non fluida o players che crashano potrà ripetere la partita avvisando il capitano della sua decisione via whatsapp entro e non oltre il quinto minuto del gioco simulato . L operazione si potrà ripetere per un massimo di 2 volte. Con il buon senso dei capitani e attraverso loro accordi, EFA non interverrà con decisioni per art 13.

Art. 14)

**SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI
LEGENDS LEAGUE**

TORNEO A 16 SQUADRE

4 GRUPPI DA 4

PARTITE DI SOLA ANDATA

LE PRIME DUE DEL GIRONE ACCEDERANNO ALLA FASE FINALE (OTTAVI)

OTTAVI IN MODALITA' SCONTRO DIRETTO (SUPPLEMENTATI E RGORI IN CASO DI PAREGGIO)

I CLUB VINCENTI ACCEDERANNO ALLE FASI FINALI NELLA STESA MODALITA'

Con il presente regolamento gli articoli **1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14** e i relativi punti si accettano in maniera incondizionata da tutti i Capitani nella loro forma e contenuto, la dirigenza di EFA