



## REGOLAMENTO ETC 11 VS 11

### 1. Tutti i giocatori che prendono parte a questa competizione, accettano e s'impegnano a rispettare questa competizione e il seguente regolamento.

- 1.1. Lo staff si preserva il diritto di apportare modifiche al seguente regolamento con tempestiva comunicazione a tutti i capitani.
- 1.2. Lo staff si preserva il diritto di non accettare iscrizioni di determinati club ritenuti poco affidabili.
- 1.3. Qualora un club decidesse di abbandonare il campionato ancora in corso, il responsabile del team sarà bannato dall'intero circuito ETC per 3 stagioni (37 settimane).

### 2. Requisiti per la partecipazione a ETC 11 VS 11.

- 2.1. Numero minimo player in rosa: 11 Player (Serie A e B).
- 2.2. Numero minimo player in rosa: 8 Player (Serie C,D,E ed 1up Cup).
- 2.3. Numero massimo player in rosa: 32 Player (Tutte le leghe)
- 2.4. Essere associati correttamente alla propria squadra sul sito.

### 3. Gestione club, mercato e risultati.

- 3.1. Alla fine di ogni partita è obbligatorio refertare il match (vedere tutorial).
- 3.2. È obbligatorio allegare nelle note del match (nel calendario ) la live. (ART 4.8 – ART 4.9)
  - 3.2.1 Nel caso non risulti possibile streammare il match sarà obbligatorio registrare l'intero match, e fotografare le statistiche a fine partita (ART 4.8 – ART 4.9) e inviarle alla seguente e-mail: [etcproclub@gmail.com](mailto:etcproclub@gmail.com) con titolo/oggetto nome del club e giornata disputata.
- 3.3. I capitani dei club, devono assicurarsi che i player siano tesserati in rosa nel modo corretto (vedere tutorial).
- 3.4. Le rose saranno aggiornate tutte le DOMENICHE alle ore 20:00 (esempio: se un player viene aggiunto dopo le ore 20:00 della DOMENICA, sarà disponibile dunque dopo le ore 20:00 della DOMENICA successiva.)
- 3.5. I player non presenti in rosa al momento dell'ultimo refresh (aggiornamento rose) non possono in alcun modo essere schierati in campo (seguente sconfitta a tavolino).
- 3.6. Chi non eseguirà correttamente l'aggiunta di un nuovo player, sarà soggetto a sanzioni.
- 3.7. E' obbligatorio svincolare un player dalla rosa qual'ora abbandonasse il club.
  - 3.7.1. I club che vieteranno lo svincolo al player riceveranno 2 punti di penalizzazione e la squalifica del capitano per 4 giornate.

### 4. Modalità dello svolgimento degli incontri.

- 4.1. QLS : Vietato.
- 4.2. Minimo player in campo: 7 Player.
- 4.3. Giorno e orario default :
  - 4.3.1. Giovedì ore 22:00 (CAMPIONATO ANDATA E RITORNO).
  - 4.3.2. Lunedì ore 22:00 (COPPA SOLO ANDATA)
    - 4.3.2.1. Le partite di coppa si giocano ogni 2 settimane.
    - 4.3.2.2. In caso di parità alla fine dei 90 minuti bisognerà continuare ai supplementari e se necessario anche ai calci di rigore.
- 4.4. Ritardo massimo: 10 minuti.
- 4.5. Se entrambi i capitani sono d'accordo, possono anticipare o posticipare il match purché sia nella stessa settimana.
- 4.6. Si gioca una partita a settimana, andata e ritorno.(CAMPIONATO)
- 4.7. E' obbligatorio streammare il match. (da allegare al referto).

- 4.7.1. Nel caso non risulti possibile streammare il match sarà obbligatorio registrare l'intero match, e fotografare le statistiche a fine partita (ART 4.8 – ART 4.9) e inviarle alla seguente e-mail: [etcproclub@gmail.com](mailto:etcproclub@gmail.com) con titolo/oggetto nome del club e giornata disputata.
- 4.8. E' obbligatorio che nella live sia mostrata la lista ID a fine primo tempo e al termine della partita nel seguente modo: Menu di pausa (Options) > Lista player (Quadrato).
- 4.9. E' obbligatorio che nella live siano mostrate le statistiche a fine partita (Risultato, Valutazioni, Goal, Assist e Cartellini.)
- 4.10. In caso di espulsione, il giocatore espulso non può disputare la partita successiva.
  - 4.10.1. Il giocatore espulso nella partita di ritorno salterà la gara di andata successiva.
  - 4.10.2. Il giocatore espulso nella partita di andata salterà il ritorno della stessa.

## 5. Sportività e bug.

- 5.1. Su punizioni è vietato mettere l'uomo sul palo (su angolo, si può mettere l'uomo sul palo).
- 5.2. Vietato disturbare in qualsiasi modo il portiere avversario.
- 5.3. 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 (riferitosi all'ART.5.1./5.2.)
- 5.4. Vietato trattenere palla sulla bandierina del calcio d'angolo ai fini di perdere tempo.
  - 5.4.1. Si considera perdita di tempo (per trattenuta di palla sulla bandierina) quando il player in possesso del pallone, trattiene quest'ultimo per più di 3 secondi (complessivi) premendo il tasto di protezione palla (L2).
- 5.5. Il ritardo nelle battute da calci piazzati e rimesse laterali non sono vietati poiché il tempo trascorre molto più lentamente proprio per permettere ai club di gestire le loro tattiche e organizzarsi nelle battute di quest'ultime.
- 5.6. Vietati ogni tipo di bug ai fini di compromettere il match.
- 5.7. Vietati insulti o nomi offensivi nei confronti degli avversari in partita.
- 5.8. Vietati atteggiamenti antisportivi, minacciosi o irrispettosi nei gruppi del torneo e/o nei confronti dello staff di ETC e giocatori di quest'ultima.

## 6. Interruzione di un match.

- 6.1. L'interruzione di un match avviene quando uno dei due team abbandona completamente la sessione di gioco non consentendo all'altro di continuare a giocare, ed è consentita solo ed esclusivamente entro e non oltre i primi 5 minuti di gioco.
  - 6.1.1. Sarà premura dei capitani avvisare tempestivamente tutti i suoi giocatori per un'uscita tempestiva dal match.
- 6.2. L'interruzione di un match avvenuto dopo il 5° (quinto) minuto di gioco determina la sconfitta a tavolino indipendentemente al risultato.
- 6.3. Ogni squadra può interrompere la partita massimo 2 volte per match( sempre nei primi 5 minuti di gioco).
- 6.4. In caso di reti nei primi 5 minuti e successiva interruzione la partita riprenderà con il risultato ottenuto al momento della sospensione.
- 6.5. Nel caso in cui ci sia un'interruzione di una partita entro i primi 5 minuti , le squadre non potranno ripresentarsi in campo con giocatori diversi da quelli schierati all'inizio del match interrotto. (Schierati in campo al momento dell'invito)
- 6.6. La squadra che subisce la sanzione di cartellini gialli o rossi nei primi 5 minuti, perde la possibilità di uscita dal match.

## 7. Ricorsi e sanzioni.

- 7.1. I ricorsi riguardanti infrazioni nei match si eseguono tramite e-mail al seguente contatto: [etcproclub@gmail.com](mailto:etcproclub@gmail.com) .
  - 7.1.1. Inserire nell'oggetto dell'e-mail il nome del proprio club.
  - 7.1.2. Allegare nel messaggio il collegamento della live specificando a che minuto avviene l'infrazione.
  - 7.1.3. Specificare quale articolo è stato violato e descrivere nella maniera più chiara possibile l'accaduto.

- 7.1.4. Lo staff una volta ricevuta l'e-mail analizzerà la presunta infrazione e nel massimo tempo di 24 ore ne daranno l'esito.
- 7.2. Per qualsiasi altro tipo di ricorso non riguardante un'azione di gioco si consiglia di contattare un admin privatamente, il quale vi assisterà nel miglior modo possibile e nel minor tempo.
- 7.3. Per ogni tipo di sanzione gli admin garantiscono la massima trasparenza e oggettività.
- 7.3.1. Le sanzioni sono irreversibili, dunque una volta applicata una sanzione non sarà possibile annullarla.

## **8. Academy/primavere**

- 8.1. Nelle Academy possono essere presenti un massimo di 7 player già tesserati nel primo club, quest'ultimi saranno differenziati con le lettere "AC" poste prime del proprio ID Online.
- 8.2. Academy e primo club non potranno MAI partecipare alla stessa lega. (eccezione per la 1up cup).
- 8.3. Academy e primo club non possono MAI avere lo stesso responsabile (capo club).
- 8.4. Non saranno considerate Academy, club con gli stessi nomi ma con player del tutto diversi.

## **9. Promozioni, retrocessioni e premi.**

- 9.1. SERIE A, la prima di SERIE A si qualifica per la VFL Champions, la seconda si qualifica per la VFL Europe, terza quarta e quinta si qualificano per i playoff di VFL Europe, le ultime 3 retrocedono in SERIE B.
- 9.2. SERIE B, le ultime 3 retrocedono in SERIE C1 e C2, mentre le prime 3 saranno promosse in serie A.
- 9.3. SERIE C1 C2, le ultime 2 di SERIE C1 e C2 retrocedono in SERIE D1 e D2 le prime di SERIE C1 e C2 saranno promosse in serie b mentre le seconde e terze di SERIE C1 e C2 si affronteranno nei playoff dai quali si decreterà il terzo club promosso in SERIE B.
- 9.4. SERIE D1 D2, ultime 2 di SERIE D1 e D2 retrocedono in SERIE E1 e E2, le prime di SERIE D1 e D2 saranno promosse in serie C1 e C2 mentre le seconde e terze di SERIE D1 e D2 si affronteranno nei playoff dai quali si decreteranno gli altri 2 club promossi in SERIE C1 e C2.
- 9.5. SERIE E1 E2, le prime di SERIE E1 e E2 saranno promosse in serie D1 e D2 mentre le seconde e terze di SERIE E1 e E2 si affronteranno nei playoff dai quali si decreteranno gli altri 2 club promossi in SERIE D1 e D2.
- 9.6. Alla COPPA ITALIA prenderanno parte tutti i club di SERIE A e B, i primi 8 club di SERIE A (della scorsa stagione) sono già qualificati per gli ottavi, mentre i restanti 16 partiranno dai sedicesimi.
- 9.7. La vincitrice della COPPA ITALIA si qualifica per i playoff di VFL Europe.

## **10. Problemi server EA e impossibilità di gioco.**

- 10.1. Nel caso si è impossibilitati a giocare per via dei server, lo staff si riserva di posticipare la partita in data e ora concordate con i rispettivi capitani.
- 10.2. Lo staff si riserva il diritto di posticipare l'intera giornata per tutte le leghe in concomitanza di problemi che impediscono il normale svolgimento del gioco.

# **MASSIMO RISPETTO E BUON CAMPIONATO!!**

Ultimo aggiornamento in data: 12/04/2020 ore: 17:08

AGGIORNAMENTI APPORTATI:

- Correzioni ortografiche agli ART 1.3, 9.6 e 9.7.
- Rimosso il vecchio articolo: 2.4 riguardante la conferma d'iscrizione.
- Aggiunti i seguenti articoli: 3.7 e 3.7.1.