



01 Dicembre 2.011

Indice:

1. Comunità LFV
2. Il terreno di gioco
3. La palla
4. I giocatori
5. L'equipaggiamento dei giocatori
6. I club
7. Le nazionali
8. L'arbitro principale e gli assistenti
9. La partita
10. Il calcio d'inizio
11. Il goal
12. Falli ed errori
13. Il rigore
14. La rimessa laterale
15. La rimessa dal fondo
16. Il calcio d'angolo o corner
17. Procedimento per determinare il vincitore di uno spareggio
18. Sostituzioni o cambi
19. Ingaggi e trasferimenti
20. Sanzioni
21. Comitato disciplinare
22. Situazioni straordinarie
23. Svolgimento delle competizioni
24. Il sistema di gioco

## **1. Comunità LFV**

1.1 E' tassativamente proibito usare il nome della LFV in tornei o partite non organizzate dai membri dello staff della LFV. Le competizioni ufficiali di questa comunità saranno create e gestite dagli staff della LFV.

1.2 La LFV è aperta per la creazione di nuove leghe di distinti Paesi gestite dai corrispondenti staff, sempre e quando si rispetti il regolamento.

1.3 La LFV funziona tramite di organigramma composto dagli staff dei diversi Paesi. Questi staff sono composti da un presidente e una serie di collaboratori che si incaricano di gestire le competizioni realizzate nel proprio Paese.

1.4 L'organizzazione che gestisce una competizione ufficiale (staff LFV) si riserva il diritto di prendere decisioni in casi non contemplati nel regolamento.

1.5 Ogni persona farà uso di un solo avatar e indirizzo IP. I casi in cui condivide la connessione internet tra utenti della comunità dovrà comunicarlo anticipatamente allo staff LFV o al presidente della rispettiva lega, dimostrandolo nella misura in cui lo staff della LFV ritenga opportuno.

1.6 Non è permesso condividere le password con membri della comunità per il suo uso in nessun caso e sarà sanzionato con l'espulsione degli utenti implicati. In caso di problemi con l'account contattare lo staff.

1.7 Non è permesso collaborare nella gestione di una squadra se già si fa parte di un'altra.

1.8 Un giocatore potrà cambiare squadra solo una volta se la competizione in cui sta giocando è una lega. Non potrà cambiare lega se una delle due leghe è in corso, dovrà aspettare che terminino entrambe. Non potrà cambiare squadra in una competizione che non sia una lega. Non ci sono restrizioni, per il cambio di giocatori, quando non si sta disputando una competizione.

1.9 Mediante la firma del contratto di un giocatore con la propria squadra, l'utente accetta le misure di sicurezza che lo staff della LFV realizza per il bene della comunità, sempre rispettando il diritto alla privacy.

1.10 La LFV si riserva il diritto di disinstallare/disabilitare il sistema di gioco completo in quei campi i cui club o nazionali non si atterranno alle norme descritte in questo regolamento della comunità.

1.11 La LFV si riserva il diritto di ammissione alle squadre, sanzioni o espulsioni.

1.12 La LFV si riserva il diritto di risolvere tutte quelle situazioni non contemplate in questo regolamento.

## **2. Il terreno di gioco**

2.1 La texture del campo simulerà perfettamente quella del prato reale.

2.2 Il terreno di gioco ufficiale dovrà essere rettangolare, essendo le sue dimensioni 100 metri di lunghezza e 72 metri di larghezza.

In caso di campi d'allenamento, le dimensioni dovranno andare da 100 a 80 metri di lunghezza e da 72 a 50 metri di larghezza.

2.3 Il colore delle linee che delimitano la zona di gioco sarà preferibilmente bianco, devono essere chiare e ben definite, oltre ad essere posizionate per il sistema di gioco. Possono essere realizzate con texture o con prims, a discrezione del proprietario del campo, sempre attenendosi alle misure necessarie.

2.4 Si può fare uso dei diversi terreni di gioco che la comunità LFV mette a disposizione degli utenti, con diverse texture del prato e/o condizioni climatiche.

2.5 Gli oggetti che sono necessari per il funzionamento del gioco:

Distributore degli HUD

Sistema di reset dei giocatori

Sistema di reset della palla

Porte

Panchine

Sistema di registrazione dei giocatori

Sistema di registro web

Tabellone

Terreno di gioco

possono essere richiesti alla sezione di sviluppo della comunità LFV, in concreto all'avatar "LigaFutbolVirtual Braveheart" mediante notecard, fin quando si abiliti la distribuzione in altra forma.

### **3. La palla**

3.1 La palla è quella che appartiene al sistema di gioco usato dalla comunità LFV.

3.2 In caso in cui la palla sia difettosa, il gioco sarà fermato immediatamente (in quanto l'arbitro riscontri un'anomalia) ed il pallone difettoso sarà rimpiazzato da uno nuovo. Se si trova vicino l'area di rigore, la partita riprende tramite rinvio del portiere, in caso sia in altre zone del campo si riprende da un calcio di punizione indiretto dallo stesso punto in cui si è fermata l'azione, recreando così nel migliore dei modi il gioco nel momento in cui si è fermato.

3.3 La palla può essere rimpiazzata solo dall'arbitro.

3.4 La partita sarà ripresa sempre conforme a questo regolamento.

3.5 Il pallone non può essere modificato, solo gli si potrà cambiare texture, in quel caso si deve contattare la sezione di sviluppo della LFV (LigaFutbolVirtual Braveheart).

### **4. I giocatori**

4.1 Nessun giocatore potrà essere iscritto in due o più squadre, anche se di leghe diverse e senza usare alter. Sarà controllato e penalizzato con l'espulsione di entrambi i giocatori.

4.2 La partita sarà giocata da squadre composte da un massimo di 7 giocatori ciascuna, uno dei quali giocherà come portiere. L'incontro non inizierà se una delle due squadre hanno meno di cinque giocatori.

4.3 Si potranno convocare per una partita un massimo di 15 giocatori. Il numero massimo di giocatori che un club può ingaggiare è di 20.

4.4 E' vietato toccare il portiere con o senza pallone all'interno dell'area piccola ed una volta che il portiere ha la palla in mano i giocatori avversari devono uscire dall'area per permettere il rinvio.

Non si potrà togliere il pallone al portiere all'interno dell'area grande in qualsiasi circostanza, ed i goal realizzati in questo modo, a causa di lag o bugs non saranno validi.

### **5. L'equipaggiamento dei giocatori**

5.1 I giocatori non potranno indossare nessun oggetto (prim) eccetto quello necessario per il buon funzionamento del gioco (HUD). La versione 0.9.9.6 dell'HUD contiene due scripts e 128kb di memoria

5.2 Dovranno indossare la divisa da gara corrispondente alla squadra: maglia, pantaloncini, calzettoni e scarpe.

5.3 Le squadre avranno divise di colori diversi, così come l'arbitro ed assistenti. Sarà necessario che ogni squadra abbia minimo 2 divise di diverso colore. La squadra di casa

giocherà con la prima divisa e darà il calcio d'inizio alla squadra ospitata in nome del fair play.

5.4 Il portiere dovrà avere una divisa di colore diverso dal resto della sua squadra, degli avversari e degli arbitri.

5.5. In caso le regole riguardo l'equipaggiamento non sia rispettate, l'arbitro chiederà al giocatore che abbandoni il gioco, potrà tornare in campo una volta si sia sistemato con l'equipaggiamento, chiedi autorizzazione al arbitro tramite il capitano o allenatore e la palla non sia in gioco.

5.6 Il giocatore che sia stato ammonito per questa regola e torni in campo senza chiedere l'autorizzazione sarà ammonito di nuovo e quindi espulso.

5.7 Non si permetterà la partecipazione dei giocatori non debitamente equipaggiati.

5.8 Nel caso in cui la visione di un giocatore non sia quella corretta, causa bug o un problema di Second Life, gli si permetterà giocare sempre che la squadra avversaria e gli arbitri lo vedano correttamente. Se necessario, dovrà ricollegarsi per risolvere il problema. Se il giocatore si nega dovrà essere sostituito.

5.9 In caso che le divise siano dello stesso colore o simili tra le due squadre che devono disputare la partita, la squadra ospite dovrà indossare la seconda divisa. Se anche in questo caso le differenze di colori rimangono poco marcate sarà la squadra di casa a dover indossare la seconda maglia in modo da avere differenze sostanziali.

5.10 Nessun giocatore durante l'incontro, che si trovi in campo o in panchina potrà togliersi l'equipaggiamento, neanche con la scusa di aver segnato un goal, questo perché i cambi o i goal non ritardino eccessivamente l'incontro. Se accade sarà sanzionato col cartellino giallo, che sia in campo o in panchina.

5.11 Le misure minime e massime dei giocatori sono di 2.10 m. e 2.30 m. e saranno determinate dall'HUD.

## **6. I Club**

6.1 Ogni squadra dovrà avere nome e logo proprio. Non saranno accettati squadre con lo stesso nome o simile, a meno che la squadra con più anzianità lo permetta.

6.2 Le squadre saranno formate da un minimo di 10 giocatori ad un massimo di 20.

6.3 Tutti i componenti della squadra (presidente, capitano, giocatori, ecc..) dovranno essere:

Nel gruppo di Second Life "LIGAFUTBOLVIRTUAL.COM"

Registrati nel sito web della Liga Futbol Virtual ([www.ligafutbolvirtual.com](http://www.ligafutbolvirtual.com))

Se non ci fossero queste 3 condizioni, il giocatore non potrà essere tesserato e si potrebbe incorrere in una rosa irregolare.

6.4 Ogni squadra avrà un proprietario, il proprio presidente ed almeno un capitano che lo rappresenti.

6.5 Nella divisa da gara si avrà un numero dal 1 al 99 che identifichi ogni giocatore.

6.6 I giocatori dovranno indossare una skin umana in tutti le partite ufficiali.

6.7 I giocatori avranno lo stesso numero di maglia durante tutta la stagione per facilitare l'organizzazione del torneo.

6.8 Obblighi del presidente e del capitano della squadra:

Entrambi faranno parte della competizione con i ruoli di: "LVF: Presidente Club" e "LFV:Capitano Club". Essendo loro i massimi rappresentanti della squadra.

Il presidente dovrà tesserare i propri giocatori tramite la pagina web della comunità (www.ligafutbolvirtual.com) e questi formeranno parte della community col ruolo "LFV Giocatore"

Un capitano dovrà sempre stare in campo durante le partite, con la tag che lo identifichi, essendo l'unico che può dialogare con l'arbitro nella chat generale.

6.9 Il capitano e l'allenatore di ogni club saranno le uniche persone abilitate a parlare per la chat generale, essendo strettamente proibita la conversazione al resto dei giocatori. L'arbitro potrà negare l'uso della chat generale se considererà che gli stessi ne stiano abusando.

6.10 Le divise e le pubblicità esposte dovranno essere approvate dallo staff che gestisce la lega di appartenenza in cui è iscritto il club. Si proibirà l'uso in caso di razzismo, copia, mancanza di rispetto, ecc.

6.11 Una squadra può essere iscritta in più competizioni, ufficiali e gestite dalla comunità, ma allo stesso tempo non potrà partecipare in più di un lega alla volta.

6.12 Ogni squadra dovrà iscriversi alla competizione, in cui desidera giocare, tramite la pagina web nel periodo previsto dalla LFV, avendo già effettuato prima l'iscrizione del club e giocatori.

6.13 I club inattivi saranno eliminati, come quelli nuovi che in 1 mese non avranno almeno 10 giocatori.

## **7. Nazionali**

7.1 Si ammetteranno solo le nazionali i cui giocatori abbiamo un indirizzo IP di quel Paese.

7.2 Nelle nazionali saranno ammessi solo i giocatori il cui indirizzo IP sia di quel Paese.

7.3 Non si potrà cambiare di nazionale, quindi se la nazionale per cui desideri giocare non è stata creata, fallo tu (se appartieni a quel Paese) oppure non potrai giocare in nazionale, non sono previste alternative.

7.4 Non si accetteranno più nazionale dello stesso Paese. (Es: non ci saranno due nazionali italiane, tre portoghesi e cinque argentine)

7.5 Il tempo massimo per creare una nazionale è di 1 mese e deve avere per lo meno 10 utenti fan di quella nazionale perché sia considerata ufficiale.

7.6 Per essere convocato come giocatore in nazionale, deve essere un giocatore che milita in un club attivo.

7.7 L'incarico di Commissario Tecnico della nazionale sarà deciso per votazione tra gli utenti simpatizzanti di quella nazionale, si prevedono come minimo votazioni ogni 6 mesi.

7.8 Gli utenti che cambino di avatar, per qualsiasi ragione, dovranno appartenere alla nazionale che hanno scelto in precedenza o semplicemente a nessuna, ma mai si potrà cambiare nazionale.

7.9 Gli utenti e/o nazionali che non siano in regola con queste norme saranno eliminati.

## **8. L'arbitro principale e gli assistenti**

8.1 Le partite saranno dirette da un arbitro, che avrà la piena autorità per far rispettare le regole del gioco.

- 8.2 Controllerà la partita da solo o con la collaborazione di arbitri assistenti.
- 8.3 Si assicurerà che i giocatorientino con l'equipaggiamento adeguato, in cui è inserita l'ultima versione dell'HUD di gioco (attualmente la 0.9.9.6), divise da gioco e il corretto rendering cost (1).
- 8.4 Interromperà, sospenderà o abbandonerà la partita nel momento in cui lo giudichi opportuno, in caso non si rispettino le regole del gioco.
- 8.5 Sanzionerà il giocatore, prima, durante o a fine partita nel caso in cui non rispetti il regolamento.
- 8.6 Prenderà le misure necessarie contro i membri delle squadre che non si comportino correttamente e potrà, se lo ritiene opportuno, espellerli dal terreno di gioco.
- 8.7 Deciderà anche in base alle indicazioni dei suoi assistenti nei casi in cui gli è stato difficile vedere delle azioni da gioco.
- 8.8 Riprenderà il gioco dopo un'interruzione.
- 8.9 In casi di situazioni anomale nel corso dell'incontro (mancanze di rispetto ecc..) consegnerà al presidente della lega una distinta in cui anoterà le sanzioni date verso i giocatori o membri delle squadre e riguardo tutte le altre situazioni analoghe che siano avvenute durante e dopo la partita.
- 8.10 Tutte le decisioni prese dall'arbitro in merito ai fatti successi in partita, inclusi goal dati o meno, sono da considerarsi definitive.
- 8.11 L'arbitro potrà modificare la sua decisione se si accorge che è incorretta o, se lo ritiene necessario, riguardo un'indicazione da parte del suo assistente, sempre che la partita non sia ancora conclusa.
- 8.12 Gli arbitri assistenti non prenderanno nessuna decisione sulla partita, ma si limiteranno a dare le proprie indicazioni e/o pareri all'arbitro principale a cui lasceranno la decisione definitiva.
- 8.13 Ad inizio partita gli assistenti aiuteranno al controllo dei giocatori.
- 8.14 Dovranno comunicare solo all'arbitro principale, se necessario, se la palla è uscita e a che squadra corrisponde la rimessa, se è goal o meno, se qualche giocatore che non sia il capitano sta usando la chat generale o ha commesso irregolarità o se qualcuno in campo o fuori non sta rispettando le regole.
- 8.15 Gli arbitri assistenti aiuteranno l'arbitro principale sempre comunicando in IM e senza pronunciarsi riguardo le decisioni prese con gli altri giocatori.

## **9. La partita**

9.1 L'ora d'inizio della partita è quella stipulata. Le squadre devono presentarsi nello stadio 15' prima dell'ora indicata, per essere controllati, registrarsi, fornire la formazione iniziale, disporsi in campo ecc..

Non rispettare questa norma farà sì che la squadra venga avvista una prima volta, se questo comportamento dovesse ripresentarsi la squadra verrà sanzionata con 3 punti di penalizzazione.

9.2 Prima dell'inizio i giocatori dovranno superare il controllo fatto dagli arbitri, il non superarlo comporterà l'impossibilità di disputare la partita. Successivamente dovranno registrarsi sulla pedana indicata e seguire le istruzioni degli arbitri.

9.3 La partita è composta da due tempi di 15' ciascuno, con 5' di intervallo. L'incontro si giocherà senza fermare il tempo. L'arbitro deve fermare la partita se è necessario: in caso di crash, cambi o altre situazioni a sua discrezione.

9.4 Le partite si svolgeranno con 7 giocatori nel terreno di gioco per ciascuna squadra, il numero minimo di giocatori con cui una squadra può giocare la partita è 5.

9.5 La registrazione sulla pedana assegnata avverrà prima dell'inizio della partita, solo in caso di ritardi da parte dei giocatori lo potranno fare appena arrivati nello stadio.

9.6 Potranno giocare i calciatori che siano presenti ad inizio partita o che siano arrivati durante l'incontro purché registrati nella pedana assegnata e che sia registrato nel sito web.

I giocatori prima di entrare in campo, sia quelli già presenti prima dell'inizio della partita che quelli arrivati successivamente dovranno essere controllati dall'arbitro o dagli assistenti.

9.7 Il calcio d'inizio sia ad inizio partita che dopo un gol deve essere effettuato tramite un passaggio indietro al compagno di squadra, cioè verso la propria metà campo.

9.8 Se l'arbitro ferma la partita per ammonire un giocatore, il gioco riprenderà dal punto in cui si è fermata l'azione e dopo il GO dell'arbitro.

9.9 La palla sarà fuori nel momento in cui varchi la linea di fondo campo o quella laterale, e l'arbitro principale deciderà quale squadra dovrà rimettere il pallone in gioco.

9.10 Si deve attendere il GO dell'arbitro per il calcio d'inizio, rimessa da fondo campo, punizioni e corner, non è necessario invece attendere il GO in caso di fallo laterale e rinvio del portiere dopo una parata. Nelle situazioni in cui è necessario attendere il GO dell'arbitro e il giocatore mette in gioco la palla senza l'indicazione arbitrale sarà sanzionato con il cartellino giallo e si ripeterà la rimessa.

9.11 I giocatori hanno diritto al riposo tra un tempo e l'altro, non dovrà essere superiore ai 5', il tempo dell'intervallo potrà essere protratto solo dall'arbitro per casi straordinari (problemi di Second Life, della SIM, spam, ecc.), ma non per attendere un membro di una squadra.

9.12 Si fischierà la fine del tempo o della partita quando la palla sarà nella zona di centrocampo, evitando di fermare un'azione pericolosa.

9.13 Se una partita non si potrà giocare per cause straordinarie (eccessivo lag, problemi in SL, problemi nella SIM o impossibilità di indossare l'HUD) l'arbitro con i capitani prenderanno la decisione di rimandare la partita ad altro giorno (devo essere d'accordo tutte e tre le parti). Una volta deciso la partita sarà giocata prima che inizia la giornata seguente per non alterare il normale sviluppo del campionato, nello stesso stadio dove era programmata la partita.

9.14 Si riprenderà a giocare una partita sospesa, in caso di comune accordo tra le squadre e l'arbitro, dal minuto in cui è stata sospesa.

9.15 Non è permesso l'ingresso in campo a persone non autorizzate. La SIM della comunità LFV, Futbol Virtual, sarà sempre chiusa al gruppo LIGAFUTBOLVIRTUAL.COM esclusivo di questa comunità, inoltre il pubblico o membri che non devono giocare la partita dovranno disporsi sulle tribune dedicate. In caso contrario saranno ejectati e/o bannati.

## **10. Il calcio d'inizio**

10.1 La squadra ospite darà il calcio d'inizio.

- 10.2 Nel secondo tempo le squadre si cambieranno di metà campo .
- 10.3 Il calcio d'inizio è la forma di iniziare o ricominciare il gioco: ad inizio partita, dopo una rete, all'inizio del secondo tempo, all'inizio di ogni tempo supplementare.
- 10.4 Nel momento del calcio d'inizio tutti i giocatori dovranno trovarsi nella propria metà campo.
- 10.5 Gli avversari dovranno trovarsi al di fuori del cerchio di centrocampo.
- 10.6 La palla dovrà essere completamente ferma.
- 10.7 L'arbitro darà il GO.
- 10.8 La palla si considererà in gioco nel momento in cui sia calciata.
- 10.9 Dopo un goal, la squadra che lo ha subito procederà al calcio d'inizio.

## **11. Il Goal**

- 11.1 Sarà assegnato il goal nel momento in cui il pallone abbia attraversato la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, sempre che la squadra che lo segnato non abbia commesso irregolarità.
- 11.2 Il goal lo segnalerà automaticamente il sistema di riconoscimento goal della LFV chiamato "linier". Nei casi in cui non sia segnalato come goal, resta a discrezione dell'arbitro se concederlo o meno.
- 11.3 La squadra che metta in rete il maggior numero di goal sarà la vincitrice, nel caso nessuna delle due squadre segni o segnino lo stesso numero di goal sarà considerato pareggio, in caso sia una partita ad eliminazione diretta o la finale di un torneo, si procederà con i supplementari e se necessario ai rigori.
- 11.4 I goal saranno validi nel momento in cui si metta la palla dentro la porta dopo un tiro da qualsiasi posizione (non è necessario tirare da fuori l'area piccola). Saranno annullati i goal causati dal lag (bugs).

## **12. Falli ed errori**

- 12.1 Quando l'arbitro fischi qualsiasi fallo, si batterà sempre con i piedi, anche se è un fallo in una rimessa laterale.
- 12.2 Il fallo si assegnerà nei seguenti casi fuori dall'area: fallo su un avversario, volare, insultare, cambiare HUD senza autorizzazione o se si interviene in qualsiasi modo per ostacolare il gioco irregolarmente. Tutti i falli saranno battuti con una punizione diretta e si effettueranno dal punto in cui è stata interrotta l'azione.
- 12.3 Nelle punizioni la barriera si sistemerà ad una distanza di 5.5 m dalla palla. Questa misura sarà presa dall'arbitro.
- 12.4 Sarà calcio di rigore se il fallo è stato commesso all'interno dell'area di rigore.
- 12.5 Se un giocatore o portiere abusi del tempo per effettuare la rimessa in gioco sarà ammonito con il cartelli giallo e se si tratta di una azione premeditata che influisce sulla partita sarà concessa la punizione per la squadra avversaria.
- 12.6 L'uso della chat generale da parte dei giocatori (esclusi i capitani) sarà punito con il cartellino giallo, in caso di insulti saranno espulsi sia che siano in campo che in panchina. Non ci saranno distinzioni ed in caso di comportamento recidivo sarà squalificato per più giornate.
- 12.7 I membri delle squadre che non siano in campo dovranno stare seduti in panchina, l'unico che può stare in piedi è l'allenatore all'interno dell'area tecnica.

12.8 E' proibito l'uso di gesture (con o senza suono) sia in campo che fuori. Chi ne farà uso sarà punito col cartellino rosso, sia che si verifichi prima, durante e alla fine della partita.

12.9 In caso di bug durante la partita, si riprenderà il gioco dando la palla alla squadra che ne aveva possesso prima dell'interruzione con una rimessa laterale nella zona in cui è stata sospesa la partita.

12.10 Se dopo un tiro la palla oltrepassa la rete si considererà goal.

12.11 Due cartellini gialli danno come risultato un cartellino rosso.

### **13. Rigore**

13.1 Si concederà il rigore quando un giocatore commetta un fallo all'interno della propria area di rigore.

13.2 Si potrà segnare un goal direttamente da un calcio di rigore.

13.3 La palla dovrà essere sistemata sul dischetto del rigore.

13.4 Il portiere dovrà stare sulla linea di porta e si potrà muovere solo lateralmente.

13.5 Tutti i giocatori ad eccezione del rigorista e del portiere dovranno stare al di fuori dell'area di rigore.

13.6 L'arbitro darà il GO e il giocatore avrà 5 secondi per tirare.

13.7 Il goal non sarà valido se la palla colpisce un palo, torna in campo e lo stesso giocatore che ha calciato segna la rete. Sarà valido se il secondo tiro sarà effettuato da un altro giocatore.

13.8 La palla è in gioco dal momento in cui è stato fatto il tiro.

13.9 Nel caso di rigori dopo i tempi supplementari, una volta tirato il rigore la palla non è più in gioco.

13.10 Se il rigorista commette delle irregolarità:

L'arbitro permetterà che si calci il rigore

Se la palla entra in rete farà ripetere il tiro

Se la palla non entra in rete, l'arbitro interromperà il gioco e riprenderà la partita con una punizione a favore della squadra che stava difendendo, dal punto in cui è stato commesso fallo.

13.11 Se il portiere commette delle irregolarità:

L'arbitro permetterà che si calci il rigore

Se entra in rete concederà il goal

Se la palla non entra in rete farà ripetere il tiro

13.12 Se un compagno di squadra del rigorista commette delle irregolarità:

L'arbitro permetterà che si calci il rigore

Se la palla entra in rete farà ripetere il tiro

Se la palla non entra in rete, l'arbitro interromperà il gioco e riprenderà la partita con una punizione a favore della squadra che stava difendendo, dal punto in cui è stato commesso fallo.

13.13 Se un compagno del portiere commette delle irregolarità:

L'arbitro permetterà che si calci il rigore

Se la palla entra in rete concederà il goal

Se la palla non entra in rete si ripeterà il tiro

13.14 Se un giocatore della squadra che sta difendendo e un altro della squadra avversaria commettono delle irregolarità:

Si ripeterà il tiro.

## **14. La rimessa laterale**

14.1 La rimessa laterale si concede alla squadra avversaria dell'ultimo giocatore che ha toccato la palla. Si effettuerà tramite il bottone "Thrown In" del HUD.

14.2 La rimessa si effettua dietro la linea laterale nel punto in cui è uscita la palla.

14.3 Sarà effettuata stando fermi, con gli avversari distanti 5 metri per permettere la rimessa.

14.4 In caso di sbagliare la rimessa, si concederà il contro fallo e la squadra avversaria rimetterà la palla in gioco con le mani.

## **15. La rimessa dal fondo**

15.1 Si concederà quando la palla abbia oltrepassato la linea di fondo dopo un tiro della squadra che sta attaccando in quel momento. Si dovrà aspettare il GO dell'arbitro.

15.2 Se il portiere esce dall'area di rigore con la palla tra le mani si concederà una punizione indiretta alla squadra avversaria dal limite dell'area.

## **16. Il calcio d'angolo o corner**

16.1 Si concederà quando la palla oltrepasserà la linea di fondo dopo un tiro della squadra che in quel momento sta difendendo.

16.2 Sarà calciato da uno dei 4 angoli a seconda del punto più vicino da dove è uscito il pallone.

16.3 La palla sarà collocata all'interno dell'angolo, gli avversari dovranno stare ad una distanza di 9.15 m fino a che la palla non torni in gioco dopo essere calciata dal giocatore della squadra attaccante.

## **17. Procedimento per determinare il vincitore di uno spareggio**

17.1 I goal segnati fuori casa, i supplementari ed i rigori sono i metodi per determinare il vincitore di una gara ad eliminazione diretta dopo un pareggio.

17.2 Goal segnati fuori casa.

In caso siano giocate partite di andata e ritorno e le squadre abbiano pareggiato dopo la gara di ritorno, i goal segnati fuori casa varranno doppio.

17.3 Tempi supplementari. Avranno durata di 5 minuti ciascuno.

17.4 Rigori.

L'arbitro deciderà in che metà campo far battere i rigori

La squadra di casa tirerà per prima

L'arbitro segnalerà tutti i tiri effettuati

Stando alle condizioni descritte in basso, ogni squadra tirerà 5 rigori

I tiri saranno effettuati dai giocatori che hanno appena finito la partita

Se prima che si siano terminati i cinque rigori una squadra avrà segnato abbastanza goal per non essere raggiunta dall'avversaria anche in caso completi i suoi 5 tiri, finirà la partita decretando il vincitore.

In caso di ulteriore pareggio dopo i primi 5 rigori si andrà ad oltranza fino al primo

svantaggio dell'avversario. Un giocatore non potrà tirare due volte a meno che già tutti i suoi compagni incluso il portiere abbiano già tirato.

Tutti i giocatori, tranne il rigorista e i due portieri, dovranno rimanere all'interno del cerchio di centrocampo.

Il portiere, compagno di squadra del rigorista, dovrà stare al di fuori dell'area di rigore.

## **18. Sostituzioni o cambi**

18.1 Si potranno effettuare al massimo cinque sostituzioni in una competizione ufficiale.

18.2 Per sostituire un giocatore sarà necessario chiamare il "cambio" tramite chat generale se a chiamarlo è il capitano, in IM se è l'allenatore a chiedere il cambio.

Per realizzare una sostituzione si dovranno seguire i seguenti passi:

L'allenatore manda un IM al secondo arbitro col cambio da effettuare o il capitano lo urla nella chat generale.

Il secondo arbitro lo notifica al primo in modo che fermi il gioco appena possibile.

L'arbitro ferma il gioco senza danneggiare l'avversario.

Il secondo arbitro chiama la sostituzione con il nome dei giocatori.

L'arbitro fa riprendere il gioco.

Se non c'è il secondo arbitro, l'allenatore lo comunica per IM all'arbitro, mentre se è il capitano a chiamare il cambio lo potrà fare tramite la chat generale.

18.3 Il cambio non sarà effettuato finché il giocatore sostituito esca dal terreno di gioco. Nel momento in cui entra il sostituto, il capitano dovrà verificare se sono pronti e quindi si riprenderà il gioco.

18.4 I giocatori sostituiti non potranno tornare in campo.

Se l'uscita dal campo è stata causata da un crash, l'allenatore potrà aspettare qualche minuto attendendo che torni (giocando con un uomo in meno) o chiedere la sostituzione. Se il giocatore in crash è stato sostituito non potrà rientrare in campo.

18.5 Tutti i giocatori e sostituti sono sotto l'autorità dell'arbitro, siano chiamati a giocare o meno.

18.6 Si potrà effettuare un solo cambio del portiere durante la partita. Prima dell'inizio dell'incontro si consegnerà all'arbitro la formazione titolare incluso il nome del portiere di riserva che può essere qualsiasi giocatore.

Se il portiere va in crash si fermerà la partita e si attenderanno 2-3 minuti, se trascorso il tempo di attesa il portiere non è rientrato la squadra dovrà inserire il portiere di riserva.

Se il portiere di riserva è un giocatore che in quel momento è in campo la squadra potrà non fare alcun cambio quindi giocare in 6 oppure inserire un giocatore dalla panchina, in questo caso si conterà come uno dei 5 cambi disponibili.

In caso che il portiere titolare non rientri e il portiere di riserva stia in panchina, sia che sia stato sostituito in precedenza che non abbia giocato, potrà entrare in campo contando una sostituzione delle 5 disponibili.

18.7 Se un giocatore entra in campo senza l'autorizzazione dell'arbitro, si fermerà il gioco e sarà sanzionato col cartellino giallo. Visto che il gioco è stato interrotto, si riprenderà con un calcio di punizione a favore dell'avversario.

18.8 Se un giocatore si sostituisce al portiere senza il consenso dell'arbitro, sarà sanzionato col cartellino rosso e sarà allontanato dal terreno di gioco. La partita riprenderà nel punto in cui è stata interrotta con un calcio di punizione a favore dell'avversario.

18.9 I giocatori espulsi non potranno essere sostituiti da altri in panchina.

18.10 In caso che siano terminati i cambi e il portiere fosse espulso, potrà essere sostituito da un giocatore in campo, sempre con l'autorizzazione dell'arbitro e che ci siano almeno 5 giocatori in campo.

18.11 Nessuna squadra potrà continuare l'incontro senza il proprio portiere, questa posizione deve sempre essere occupata. In caso di crash del portiere, si attendono 2-3 minuti, in caso non rientri la squadra dovrà fare una sostituzione, inserendo il proprio portiere di riserva (segnalato prima della partita).

18.12 Se un giocatore va in crash, la partita non si fermerà e rimane a discrezione della squadra se fare la sostituzione o meno (non potendo rientrare se precedentemente sostituito).

Il giocatore crashato una volta che rientra in Second Life, si sistemerà ai bordi del campo e non entrerà in campo fino a che l'arbitro non lo autorizzi, per evitare così interruzioni del gioco.

## **19. Ingaggi e trasferimenti**

19.1 In tutte le competizioni ad eccezione delle leghe, non si potranno realizzare trasferimenti se il torneo è in corso.

19.2 Durante lo svolgimento di una lega, un club potrà realizzare fino a 15 ingaggi.

19.3 Si distinguono 2 tipi di ingaggi, giocatori liberi e giocatori di club:

Giocatore libero: giocatore non iscritto in nessun club all'inizio nel corso della lega

Giocatore di club: giocatore iscritto nella lega in un club

19.4 Si potranno tesserare un massimo di 15 giocatori durante il corso del campionato, tranne che nelle ultime due giornate in cui il mercato sarà chiuso. Di questi 15 giocatori si potranno tesserare al massimo 2 giocatori di club. Ovviamente c'è la possibilità di usare tutti i tesseramenti con 15 giocatori liberi, con 14 liberi e 1 di club oppure 13 liberi e 2 di club.

19.5 I tesseramenti dei giocatori di club che sono ingaggiati in altre leghe col contratto in vigore dovranno essere effettuati in accordo al club di appartenenza tramite il sito web che gestisce ufficialmente i tesseramenti <http://www.ligafutbolvirtual.com/>.

19.6 Un giocatore potrà cambiare di club solo una volta se il torneo che sta giocando è un lega. Non potrà cambiare di lega in caso una delle due sia ancora in pieno svolgimento, deve attendere che siano concluse entrambe. Non potrà cambiare squadra se la competizione non è una lega. Non ci saranno restrizioni nel caso in cui non si stia disputando nessuna competizione.

19.7 C'è la possibilità in cui un nuovo avatar, con meno di 3 mesi di vita in Second Life, abbia diritto ad annullare il suo contratto con un club, con motivazioni valide, se denuncia il fatto allo staff che gestisce la competizione, in un tempo limite di 15 giorni dalla firma del contratto. In questo modo vogliamo salvaguardare i nuovi utenti da possibili "raggiri" di qualche club.

19.8 Gli utenti che cambino avatar, per qualsiasi motivo, dovranno appartenere al club in cui stavano giocando e non potranno cambiare squadra. In questi casi si conterà come nuovo tesseramento e sarà conteggiato come ingaggio di un giocatore libero.

19.9 Nel caso in cui si riscontri un alter in una squadra non gli si darà un nuovo tesseramento.

## 20. Sanzioni

20.1 E' proibita e sarà motivo di espulsione automatica, la partecipazione di uno stesso avatar in diversi club iscritti nella lega.

20.2 E' proibita e sarà motivo di espulsione automatica la partecipazione di una stessa persona con due o più avatar in club distinti o nello stesso club iscritti in una competizione.

20.3 L'uso di più di un avatar di una persona sarà sanzionato con l'espulsione immediata dalla competizione di tutti gli avatar controllati dallo stesso utente (avatar iniziale e suoi alter). Inoltre saranno bloccati gli account nel sito web della LFV di quell'utente.

20.4 Le squadre implicate saranno oggetto di indagini e potranno essere sanzionate e/o espulse dalla LFV, se si riscontrasse che erano a conoscenza dell'uso di alter al suo interno.

20.5 Una squadra o giocatore saranno puniti con l'espulsione dalla competizione, se secondo lo staff della LFV, ci siano evidenze di frode sportiva: uso di alter, uso di trucchi per eludere la protezione del software, alterazione degli oggetti inerenti al gioco, ecc.

20.6 Nel caso in cui una squadra non si presenti o lo faccia con un numero di giocatori insufficiente per giocare per 3 volte nel corso del torneo sarà eliminata dallo stesso. L'abbandono o l'espulsione di una squadra da una competizione sarà sanzionato col la sconfitta a tavolino per 5-0, correggendo anche i risultati delle partite disputate in precedenza. Se l'abbandono avverrà nel girone d'andata tutte le partite disputate saranno perse 5-0 a tavolino, nel caso in cui avvenga nel girone di ritorno si lasceranno validi i risultati dell'andata e data la sconfitta a tavolino 5-0 per le partite del ritorno.

20.7 Si puniranno tutte quelle azioni di mancanza di rispetto verso giocatori, arbitro o pubblico.

Sarà dovere del presidente di lega applicare le sanzioni opportune con le seguenti modalità:

Sanzione lieve: da 1 a 5 partite. Insulti, mancanze di rispetto o situazioni che l'arbitro ritenga da punire.

Sanzione grave: da 5 a 7 partite: recidività in una condotta

Sanzione molto grave: recidività in un condotta molto grave. Espulsione dalla competizione.

20.8 Si punirà col cartellino giallo il fallo di mano non intenzionale secondo l'arbitro, mentre col cartellino rosso il fallo di mano intenzionale o meno che impedisca una chiara occasione da goal.

Se il fallo avviene nell'area del giocatore si concederà il calcio di rigore.

Se il fallo è commesso dall'ultimo difensore impedendo una chiara occasione da goal sarà espulso col rosso diretto.

20.9 Mano: si intende per "mano" tutte quelle azioni atte a fermare la palla cliccandola col tasto sinistro del mouse oppure editandola, solo l'arbitro ha questa facoltà, chiunque altro sarà soggetto a sanzioni tramite cartellino giallo o rosso a seconda della gravità valutata dall'arbitro, valutando anche se questo tipo fallo è commesso da uno stesso giocatore in varie partite.

Se il fallo è commesso da qualcuno che non sta giocando, sia giocatore o meno, sarà bannato dalla SIM in modo definitivo. Se fosse un alter saranno espulsi dalla competizione e bannati dalla SIM tutti gli avatar di quell'utente.

20.10 È proibito a qualsiasi giocatore presente nel terreno di gioco sedersi per recuperare energie a meno che sia stato sostituito o sia in panchina. Questa azione sarà sanzionata con l'espulsione immediata.

20.11 Un giocatore espulso non potrà essere sostituito da un altro.

20.12. L'arbitro ha la piena libertà di intervenire anche in altre circostanze tramite ammonizioni sempre che l'azione incriminata influisca nel regolare svolgimento della gara. Un esempio, il detach dell'HUD durante lo svolgimento della partita comporta il cartellino giallo.

20.13 Se una squadra si presenta in campo con una formazione irregolare, la squadra perderà automaticamente l'incontro. Se entrambe le squadre commettono delle irregolarità sulla formazione

o contro altre norme, il risultato sarà dato dall'incontro.

20.14 La severità delle sanzioni sarà a giudizio esclusivo degli staff LFV. Potranno essere di carattere economico e/o sopporre l'espulsione dalla competizione.

Se una squadra viene squalificata, per la sua partecipazione nella prossima competizione

dovrà versare la quantità di 10.000 L\$.

Se un giocatore viene squalificato, per la sua partecipazione in una prossima competizione

dovrà versare la quantità di 2.000 L\$.

20.15 Tutte le sanzioni riassunte in questo regolamento saranno applicate direttamente, chi entra a fare parte della comunità è a conoscenza di queste norme e le accetta, non saranno sottoposte a votazione.

## **21. Comitato disciplinare**

21.1 Nelle riunioni del comitato disciplinare si voteranno a maggioranza i vari temi in questione. In caso di parità nei voti, il voto del presidente di lega varrà doppio.

21.2 L'assenza di una squadra e di un giocatore (manager, presidente) in una riunione presuppone l'accettazione delle decisioni prese.

21.3 In queste riunioni possono partecipare al massimo due rappresentanti per squadra, preferibilmente il presidente e/o capitano. In caso di impossibilità a partecipare ad entrambe è raccomandabile fare assistere un membro del club che li rappresenti.

## **22. Situazioni straordinarie**

22.1 In caso di crash di un giocatore, durante la partita, non si fermerà la gara anche in caso in campo ci siano meno di 5 giocatori per squadra (a meno di crash generale). Il giocatore può essere sostituito o meno, a discrezione dell'allenatore o capitano, e l'eventuale sostituzione conterà come una delle 5 a disposizione.

22.2 Se il giocatore in crash è un portiere, la partita si fermerà per il tempo che l'arbitro ritenga necessario (2-3 minuti circa)

22.3 L'arbitro dell'incontro e il direttivo della competizione, si riservano il diritto di procedere, in questo tipo di occasioni, valutando e risolvendo la questione in base al proprio giudizio.

## **23. Svolgimento delle competizioni**

23.1 Le competizioni ufficiali della comunità LFV si svolgeranno nel LFV Stadium di "futbol virtual". Resta inteso che la LFV è a disposizione per aiutare nella costruzione degli stadi dei club facenti parte della comunità, inoltre è disponibile per fornire tutto quello necessario per il corretto funzionamento del gioco (script di gioco, tabellone, porte, ecc..). A sua volta la LFV si riserva il diritto di includere anche altri stadi in cui disputare le competizioni ufficiali, sempre che i proprietari dello stesso, il presidente della competizione e gli staff della LFV siano concordi.

23.2 Il calendario stilato non è modificabile e NON si potrà cambiare, per questione organizzative, a meno che lo staff della LFV consideri opportuno farlo per errori nello stesso calendario o per causa di forza maggiore. Anche nel caso in cui le due squadre siano d'accordo nel cambio data e/o orario se le cause non sono di forza maggiore non verrà fatta alcuna modifica.

23.3 I giorni e l'orario delle partite sarà determinato prima dell'inizio di una competizione dallo staff della LFV che gestirà il torneo.

23.4 In caso di pareggio in una competizione, per la classifica sarà tenuto conto in ordine di:

1. Risultati degli scontri diretti (differenza reti)
2. Differenza reti dell'intero campionato
3. Goal fatti nell'intero campionato
4. Partita tra le 2 squadre

23.5 Il presidente di ogni lega si riserva il diritto di accettare o meno un club proveniente da un'altra lega o che già abbia giocato nella sua lega in base al comportamento avuto da quella squadra.

23.6 Ogni squadra dovrà iscriversi nella competizione in cui desidera partecipare nei limiti di tempo decisi dalla LFV, avendo già fatto la registrazione del club e dei giocatori.

23.7 I giocatori di ogni squadra avranno un rendering cost massimo di 1, il pubblico si sistemerà nelle tribune in modo da evitare lag ed avere un gioco più fluido. Se un giocatore dopo essere stato avvisato di ridurre il suo rendering a 1 e non si ha la riduzione richiesta verrà ejectato dalla SIM e al persistere di tale atteggiamento non potrà giocare l'incontro.

23.8 Il pubblico potrà usare la chat, cercando di non pregiudicare il normale svolgimento della gara.

23.9 Disposizioni dei nuovi club e nazionali. Ogni nuova squadra, dovrà dimostrare di essere attiva giocando 3 amichevoli prima di iniziare il torneo ufficiale LFV nello stadio della LFV, dove gli si metterà a disposizione un arbitro per dirigere la gara.

Nel caso in cui una squadra non disputi una competizione e ci sono giocatori al suo interno che desiderino abbandonare il club, saranno svincolati e il giocatore sarà totalmente libero da qualsiasi dovere verso la squadra.

Una partita non potrà iniziare con meno di 5 giocatori in campo di una squadra, se ciò dovesse avvenire perderà automaticamente 5-0 a tavolino.

23.10 Se durante l'incontro una squadra rimane con meno di 5 giocatori per motivi non legati alla partita l'arbitro si riserva il diritto di sospendere l'incontro, la squadra avversaria vincerà a tavolino 5-0.

23.11 E' proibito l'uso della barra spaziatrice durante le partite.

È proibito l'uso del salto o della funzione volo durante le gare.

Si proibisce ai giocatori l'uso di vestiti ed oggetti che non facciano parte della divisa di gioco e dell'HUD. L'uso di questi trucchi sarà punito con l'esclusione dalla lega degli avatar e/o squadre implicate.

23.12 Proibito l'uso di spam, gesture (con o senza suono), animazioni (con o senza suono), oggetti come bandiere, AO's, HUD o generatori di particelle che producano lag. Questa regola è applicabile a tutte quelle persone che si trovi nello stadio (giocatori, allenatori, presidenti, pubblico, ecc.) e potrà essere sanzionata col ban dalla SIM o divieto di giocare la partita.

23.13 I giocatori che disputeranno la gara non potranno indossare capelli flex e oggetti sul proprio corpo.

23.14 L'arbitro sarà l'autorità responsabile in campo e per la giocabilità durante la partita. Prima di iniziare la gara, con l'aiuto degli assistenti dovrà chiedere al pubblico che si trovasse in una zona non autorizzata di spostarsi sulle tribune adibite.

23.15 Gli arbitri compileranno una distinta informativa della partita, che in un secondo momento inseriranno nel sito web della comunità e dove si specificheranno gli eventi della partita, goal, assistenti, ammonizioni con nome e numero dei giocatori e tutto quello che risulti rilevante per la gara. La distinta arbitrale sarà consegnata al presidente di ogni lega alla fine di ogni giornata e deciderà le sanzioni per giocatori o club, potrà convocare il comitato disciplinare per i casi non contemplati nel regolamento.

23.16 I cartellini sono cumulativi, dopo 2 cartellini gialli scatterà la squalifica per una giornata, stessa cosa per un cartellino rosso.

23.17 Gli insulti, mancanze di rispetto e maleducazione saranno motivo di espulsione immediata dalla partita, dallo stadio, dalla lega, siano essi commessi da un giocatore, allenatore, presidente, tifoso o parte del pubblico.

23.18 Il calendario, risultati, sanzioni, cronache e classifiche delle competizioni ufficiali della community LFV saranno pubblicati settimanalmente nel sito web della lega <http://www.ligafutbolvirtual.com/>.

23.19 Il giocatore o squadra che ostacoli il normale svolgimento del torneo sarà espulso dallo stesso secondo il criterio della organizzazione della competizione.

## **24. Sistema di gioco**

24.1 Si consegnerà il sistema di gioco completo a quei club e nazionali che partecipino nella comunità LFV. Dovranno essere registrati nel sito web della lega (<http://www.ligafutbolvirtual.com>) e partecipare attivamente nelle competizioni organizzate da questa comunità.

24.2 La LFV si riserva il diritto di disinstallare/disabilitare il sistema di gioco completo in quei campi le cui squadre o nazionali non rispettino le norme di questo regolamento della comunità.

### **Definizioni:**

\* Staff LFV: membri che coordinano e gestiscono le competizioni ufficiali della community LFV. Il loro percorso nel mondo del calcio in Second Life, impegno e dedizione li evidenziano rispetto agli altri utenti.

\* Tiro libero diretto: modo per ricominciare il gioco dopo essere stato fermato. La palla può essere tirata direttamente in porta. Come tutte le giocate con palla ferma necessita del GO da parte dell'arbitro. Questa situazione vale per tutte le situazioni tranne per quelle esposte di seguito.

\* Tiro libero indiretto: quello realizzato passando ad un compagno di squadra per il tiro a rete. Il goal realizzato con tiro diretto non sarà valido come neanche quello dopo aver colpito un avversario con la palla. Necessita del GO da parte dell'arbitro. Questa situazione avverrà solo in caso che il portiere esca con la palla tra le mani fuori dall'area.

\* Formazione irregolare: si intende quella situazione in cui vengano effettuati più di 5 cambi, giochi un calciatore non tesserato regolarmente, ecc.. Queste situazioni saranno controllate dalle squadre (prima o dopo la partita, mai durante l'incontro per non interrompere il normale svolgimento della gara). In caso di dover denunciare questa situazione, il presidente o capitano dovrà mettersi in contatto col presidente della sua lega o competizione. Il punteggio sarà 5-0 a favore della squadra di non ofenderé.

Staff LFV

**[www.LigaFutbolVirtual.com](http://www.LigaFutbolVirtual.com)**